



Caja de herramientas pedagógicas

Consejos educativos

Cómo garantizar la interactividad en tu tarea gamificada

En la lección 2.3.3 del Módulo E-Learning, se brindan consejos sobre cómo crear la base para la interacción y se describen herramientas que permiten al lector convertirse en el protagonista de la historia.

Veamos algunos ejemplos:

1. **Use objetos que tengan una identidad reconocible y una función en la historia:** Los lectores durante la aventura podrían ser llamados a elegir si usarlos y cómo usarlos.

Carlo nota un objeto extraño cuando está a punto de salir de la oficina del arqueólogo. "Es un Malepeggio viejo", dice el arqueólogo. "Puedes tomarlo si quieres".



(...)

Carlo finalmente se encuentra frente a lo que probablemente sea la entrada a la tumba donde se guarda el antiguo tesoro. Pero las raíces de las plantas y la maleza que se dejan crecer libremente durante años impiden la entrada.

Carlo piensa en encender un fuego para quemar la maleza y te pregunta: "¿Crees que es lo correcto?"

2. **Usar cruce de caminos:** Los lectores deciden cómo continuar la historia, teniendo la posibilidad de elegir entre dos o más alternativas.

Carlo ve a su izquierda a un guía turístico que acaba de acompañar a un grupo de visitantes. Puedes preguntarle si vio algo. Pero le llama la atención el ruido que produce un hombre extraño frente a la puerta de la tienda de souvenirs de la derecha: lleva una camiseta verde y mastica un caramelo. Mientras lo mira, sigue jugando con el plástico que envolvía el caramelo. Carlo tiene que decidir qué hacer. ¿Qué le aconsejas que haga?

3. **Pruebas de uso:** Los lectores tienen que usar sus conocimientos para pasar una prueba.

Carlo está frente a un buzón. Se cierra con candado de 3 dígitos. ¡Maldición! Sin embargo, mirando de cerca, nota un grabado "π=". ¿Tal vez puedas darle algo de ayuda?

4. **Use información y pistas que prueben para ayudar a continuar:** Los lectores atentos saben cómo proceder; si, por el contrario, esta información no ha sido advertida por ellos, puede que tengan que confiar en el azar o caer en una trampa, o no saber qué camino tomar y volver atrás.

Carlo encuentra un envoltorio de caramelo en el suelo. El mismo culpable podría haberlo dejado. Pero ¿qué puede hacer? Parece poco para seguir. Tal vez puedas ayudarlo a entender...