



Caja de herramientas pedagógicas

Consejos educativos

¿Cómo garantizar los beneficios pedagógicos de las tareas gamificadas?

Objetivo:

Para que las aventuras de tarea sean de naturaleza pedagógica/educativa, los maestros deben tener en cuenta algunas cosas:

1. ¿Cuáles son las metas y objetivos de aprendizaje previstos para la adquisición de habilidades interpersonales?
2. ¿Bajo qué circunstancias tendrá lugar el proceso de aprendizaje?

Varios beneficios pedagógicos:

La relación con los objetivos de aprendizaje se considera crucial para solidificar el conocimiento de los alumnos a medida que revisan el contenido del curso. El objetivo del maestro es usar el contexto de la historia para resaltar los conocimientos y habilidades necesarios para lograr los objetivos pedagógicos. Es importante que los maestros se concentren en su plan de estudios o plan de estudios y combinen temas lingüísticos con áreas temáticas, como STEAM.

A través de la lectura de las aventuras de tarea, los estudiantes también practican nuevo vocabulario, gramática y sintaxis. El objetivo del docente es explorar en la

escritura de sus cuentos, cómo se pueden potenciar algunas habilidades lingüísticas.

Después de Escape Room, los maestros pueden evaluar las habilidades blandas de los estudiantes, que pueden incluir los atributos personales, los rasgos de personalidad y la gestión del tiempo que se necesitan para resolver la aventura.

Las habilidades blandas que se pueden probar son: comunicación, pensamiento creativo, gestión del tiempo, motivación y resolución de problemas.

El tema abordado en la aventura de los deberes permite a los profesores especificar los conocimientos que esperan que sus alumnos adquieran al final de la experiencia.

¿Cómo realizar una prueba pedagógica para tu aventura de tarea?

- ¿Está claro el tema de tu historia?
- ¿Es el tema de su narración lo suficientemente motivador para los estudiantes?
- ¿El vocabulario y la terminología están relacionados con el tema que se debe utilizar?
- ¿La historia en su conjunto incluye un propósito claro que fomente el pensamiento crítico? Por ejemplo: ¿Qué quiere que los estudiantes exploren/entiendan o aprendan está claro?
- ¿La aventura de la tarea incluye el uso de habilidades de pensamiento crítico, resiliente y creativo y/o conocimientos y habilidades prominentes para el campo de la materia?

La retroalimentación se da en relación con los objetivos de aprendizaje, y es la parte más importante de la prueba pedagógica.

Para llegar más lejos:

Demir, E. K. (2021). The Role of Social Capital for Teacher Professional Learning and Student Achievement: A Systematic Literature Review, [Online]. Available at:

<https://www.sciencedirect.com/journal/educational-research-review>.

Doyle, A. (2020). What are Soft Skills? Definition and Examples of Soft Skills, [Online].

Available at: <https://www.thebalancecareers.com/what-are-soft-skills-2060852>.