

Caso Juan

CONCURSO

Juan es un profesor de historia de sexto de primaria. Como parte de las actividades de la materia, realizó un concurso de preguntas a manera de evaluación, al final de cada bloque del curso.

El concurso fue una adaptación del conocido programa ¿Quién quiere ser millonario?, en donde cada participante responde 15 preguntas de manera individual; las preguntas tienen 4 opciones de respuesta y, tal como en el programa original, su concurso tiene tres comodines para utilizarlos cuando no se esté totalmente convencido de las respuestas. Las opciones son: pedir ayuda a algún compañero, pedir ayuda del público en general y descartar opciones (quedando solo dos opciones de respuesta).



El público era integrado por los compañeros de la clase, además, para diferenciar esta actividad de las anteriores, el profesor acomodó y decoró el salón como si se tratara del programa de televisión. Los estudiantes pasaban uno por uno a responder diversas preguntas sobre el bloque. Cada pregunta se elegía de manera aleatoria, por lo que se podían repetir entre los compañeros. El profesor comenzó a realizar esta actividad debido a que leyó que los estudiantes pueden aprender más fácilmente a base de juegos y que, a su vez, pueden aprender de otros estudiantes.

A partir de la lectura del caso anterior, responde los siguientes cuestionamientos:

1. El caso anterior, ¿es un ejemplo de gamificación o aprendizaje basado en juegos?
2. ¿Por qué? (justifica la respuesta anterior)
3. ¿En qué ambiente de aprendizaje se llevó a cabo? (justifica tu respuesta)
4. De acuerdo a lo planteado en el caso, identifica con qué teoría explicativa de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos está relacionada.
5. ¿Por qué? (justifica la respuesta anterior)



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

UDGVIRTUAL

