

## ANNEX I

### HEXAD Gamification User Types Questionnaire

Recommended scale: 7-point Likert scale from 1 = "strongly disagree" to 7 = "strongly agree".

To calculate how representative each user type is for a user, the user type scores for all items relating to the same type are to be added up with the maximum score per type being 35 (100%).

<b>Nr.</b>	<b>User type</b>	<b>Item</b>
1	<i>Socializer</i>	Interacting with others is important to me.
2	<i>Philanthropist</i>	It makes me happy if I am able to help others.
3	<i>Free Spirit</i>	It is important to me to follow my own path.
4	<i>Socializer</i>	I like being part of a team.
5	<i>Disruptor</i>	I like to provoke.
6	<i>Achiever</i>	I am very ambitious.
7	<i>Player</i>	I like competitions where a prize can be won.
8	<i>Socializer</i>	It is important to me to feel like I am part of a community.
9	<i>Free Spirit</i>	I often let my curiosity guide me.
10	<i>Philanthropist</i>	I feel good taking on the role of a mentor.
11	<i>Disruptor</i>	I like to question the status quo.
12	<i>Socializer</i>	It is more fun to be with others than by myself.
13	<i>Player</i>	Rewards are a great way to motivate me.
14	<i>Free Spirit</i>	I like to try new things.
15	<i>Achiever</i>	I like defeating obstacles.
16	<i>Player</i>	I look out for my own interests.
17	<i>Philanthropist</i>	I like helping others to orient themselves in new situations.
18	<i>Disruptor</i>	I see myself as a rebel.
19	<i>Socializer</i>	I enjoy group activities.
20	<i>Achiever</i>	It is important to me to always carry out my tasks completely.
21	<i>Free Spirit</i>	I prefer setting my own goals.
22	<i>Disruptor</i>	I dislike following rules.
23	<i>Philanthropist</i>	I like sharing my knowledge.
24	<i>Achiever</i>	It is difficult for me to let go of a problem before I have found a solution.
25	<i>Player</i>	Return of investment is important to me.
26	<i>Free Spirit</i>	Being independent is important to me.
27	<i>Achiever</i>	I like mastering difficult tasks.
28	<i>Philanthropist</i>	The well-being of others is important to me.
29	<i>Disruptor</i>	I like to take changing things into my own hands.
30	<i>Player</i>	If the reward is sufficient I will put in the effort.

*The user type column is provided for reference only and is not meant to be included into the questionnaire presented to users.*

## ANNEX II

Selecció de metodologies didàctiques actives i l'avaluació (elaboració pròpia)

METODOLOGIES DIDÀCTIQUES (Actives)	
Model acadèmic	Estratègies tradicionals basades en la transmissió de conceptes a partir de la difusió dels continguts de forma lineal (index). L'ensenyament teòric es complementa amb exercicis i activitats, però l'avaluació sumativa sobre el grau de coneixement dels temes a estudiar defineixen la qualificació final.
Aprenentatge basat en projectes (ABP) ( <i>Project based Learning, PBL</i> )	Mètode interactiu d'aprenentatge fonamentat en la resolució de problemes per mitjà del desenvolupament projectual, amb l'objectiu arribar a uns resultats teòrics o pràctics.
Aprenentatge cooperatiu (AC)	Situació d'aprenentatge en la que els objectius dels participants estan estretament vinculats, de tal manera que cadascun d'ells "només pot assolir els seus objectius si i només si els demés poden assolir els seus" (Johnson i Johnson, 1999). Cal que tant el docent com els discent disposin de les competències necessàries per treballar de forma conjunta ( <a href="#">Kagan, 1999</a> ) És habitual la utilització de diferents variant de la estratègia didàctica coneguda com el puzzle ( <a href="#">Aronson, 2000</a> ).
Anàlisi d'Objectes	Metodologia associada al coneixement tecnològic que consisteix en observar i manipular un objecte a partir d'unes pautes ben definides. A partir de l'activitat mental, manipulativa i sensitiva, el fet experiencial de l'alumne permet a l'alumne apropiat-se del coneixement a través d'un procés analític-deductiu.
Aprenentatge Servei	Estratègia didàctica basada en propostes de treball cooperatiu i col·laboratiu que, emprant el llenguatge i els coneixements de les disciplines que integren el pla docent, desenvolupen en l'estudiant competències que li permetran entendre millor la realitat social, econòmica, mediambiental, mediàtica, cultural i personal que afecta als membre d'una comunitat (Lleixà-Fortuño, Catalunya, 2015).
Classe inversa. ( <i>flipped classroom o blended learning</i> )	Estableix el rang de possibilitats que ofereix la combinació d'Internet i de recursos digitals a una classe, requerint sempre la semi-presencialitat de professor i alumnes (Friesen, 2012). És un model pedagògic que transfeix a fora de l'aula el treball de determinats procediments d'aprenentatge. L'objectiu es disposar el temps de presencialitat a l'aula per desenvolupar les habilitats de pensament superior com les d'aplicació, anàlisi, avaluació i creació. (revisió de taxonomia de Bloom, 2001)
Basat en jocs	Metodologia activa que mitjançant estratègies de joc permeten desenvolupar la creativitat des de la lògica, la imaginació i la producció de idees (joc creatiu) o per millorar aspectes conductuals i motivacionals del grup des de una variant més competitiva i professionalitzadora del joc (jocs didàctics).

AVALUACIÓ	
Avaluació inicial	Acostumen a ser individuals per valorar els coneixements previs dels participants que determinaran l'exigència avaluativa. Els criteris d'aquesta avaluació poden ser actitudinals.
Avaluació formativa	Basada en una planificació acurada del disseny de la proposta formativa, que estableixi la presa de registres d'avaluació eficients i representatius del progrés i gestió dels errors dels participants de forma individual i grupal.
Avaluació sumativa	Qualificació individual al finalitzar la proposta, que resultarà dels registres de les qualificacions individuals formatives i i, si les activitats s'han realitzat cooperativa i/o col·laborativament, ponderació de les qualificacions grupals

[http://loep.global.dit.upm.es/LOR1.5\\_Manual\\_es.pdf](http://loep.global.dit.upm.es/LOR1.5_Manual_es.pdf)

[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/126551/1/DIA\\_Heodar.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/126551/1/DIA_Heodar.pdf)