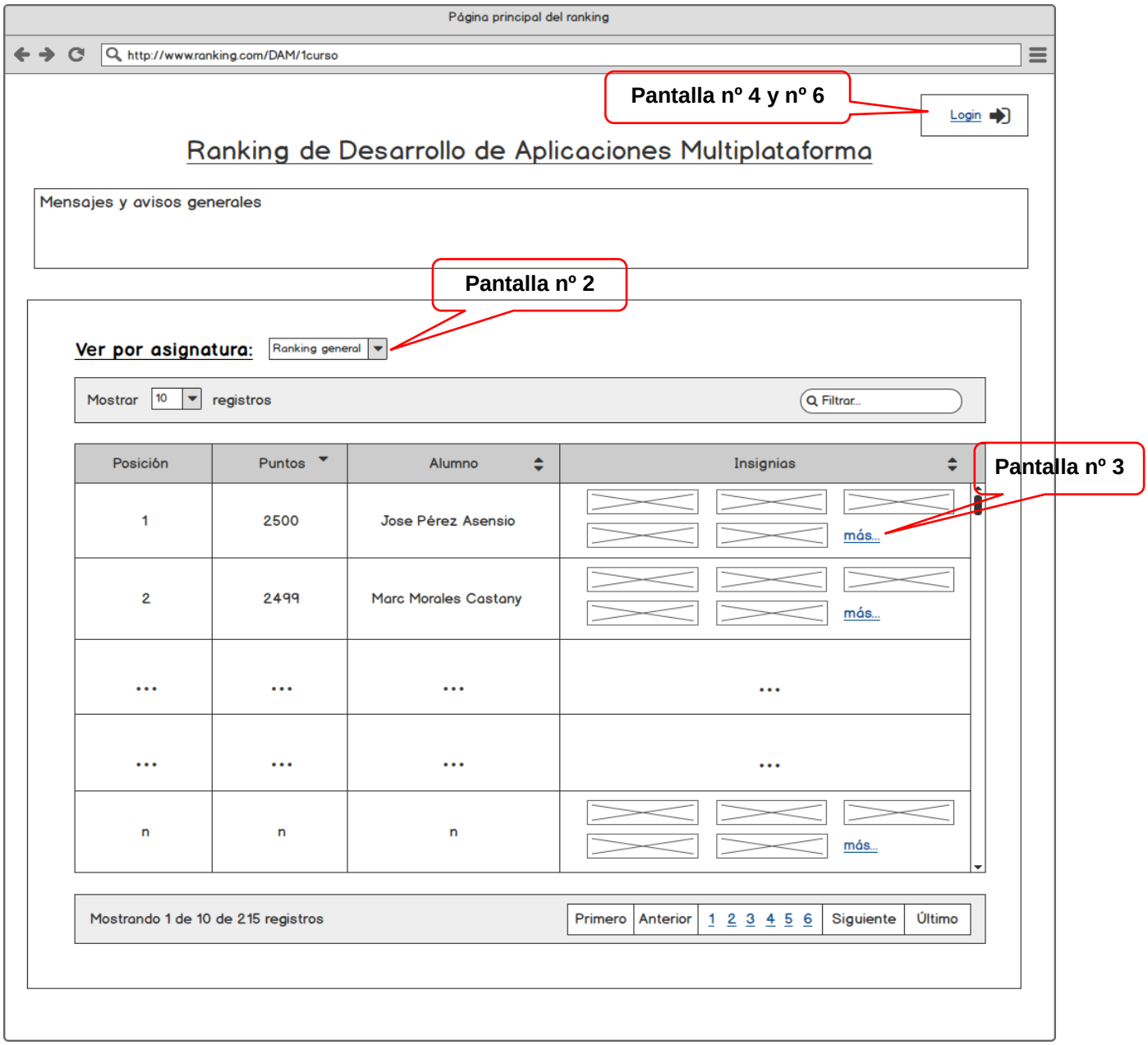
Anexo 1 - Interfaces de la plataforma de gamificación

Parte pública

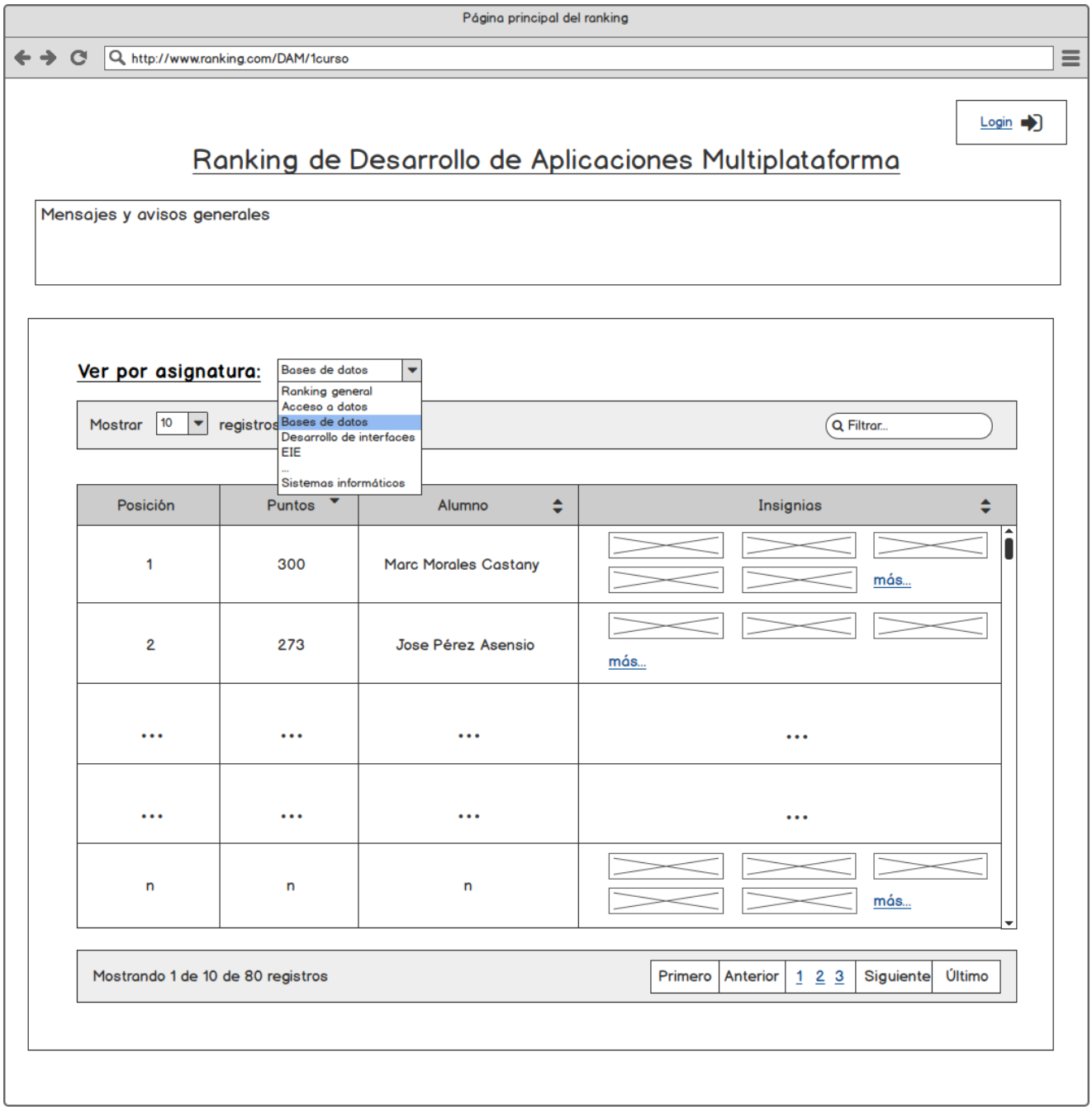
Pantalla Nº 1

La siguiente imagen, muestra la pantalla principal del ranking del ciclo formativo. Arriba a la derecha, está el acceso para registrarse o validarse en el sistema (**pantalla nº 4**). Entre el título de la página y el ranking, hay un banner que muestra distintos mensajes y/o avisos. En el apartado "**Ver por asignatura**" se muestra, por defecto, el ranking general de todos los alumnos. Si abrimos el desplegable, podremos filtrar el ranking por una asignatura en concreto (**pantalla nº 2**). El orden establecido para ordenar la clasificación es: **Puntos > Nº de insignias > Nombre del alumno**.



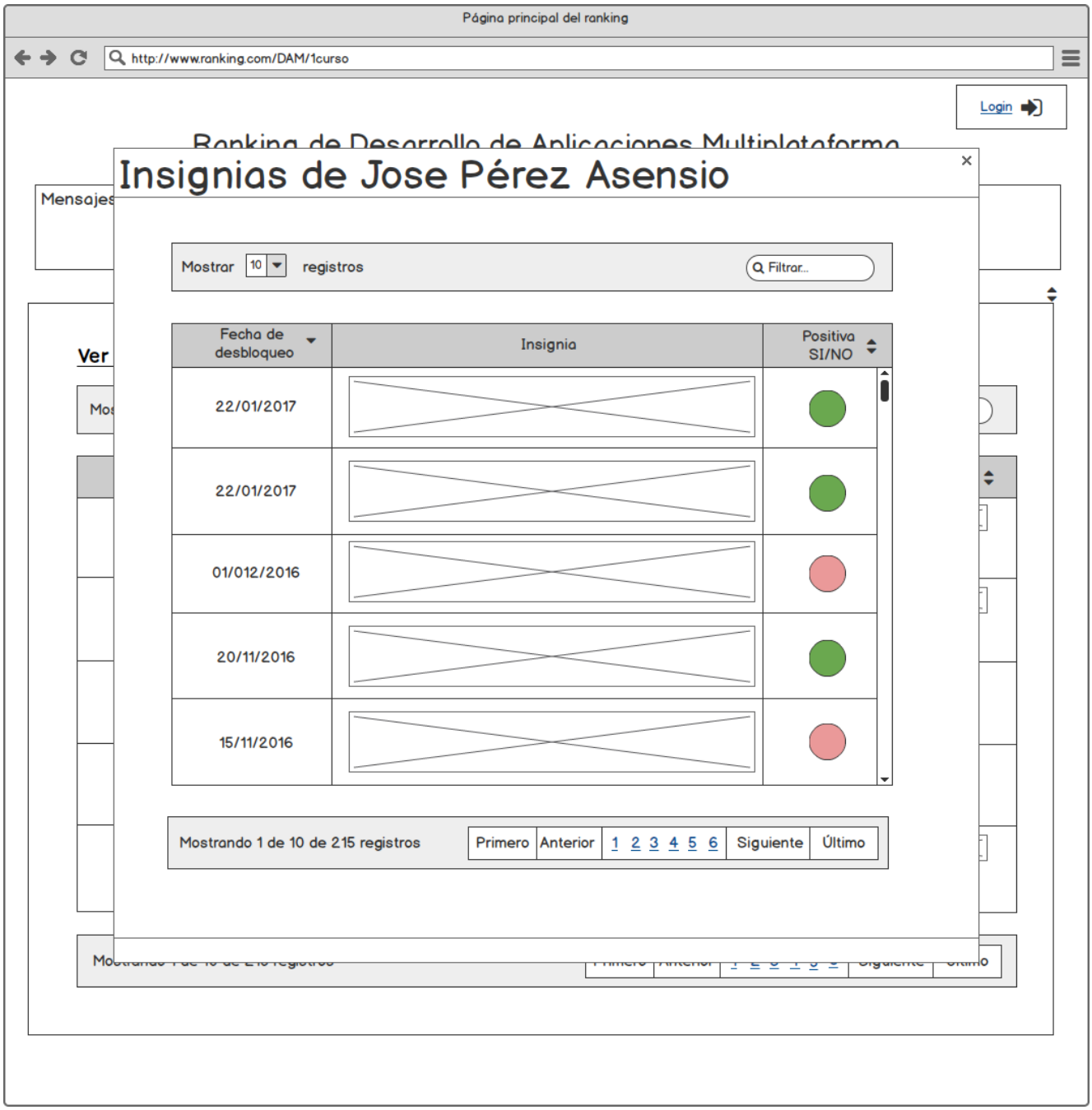
Pantalla Nº 2

En esta pantalla, se ha filtrado el ranking por la asignatura “**Base de datos**”. Una vez seleccionada la asignatura, se muestra la clasificación de los alumnos pertenecientes a esta.



Pantalla Nº 3

Cuando clicamos en el enlace "**más…**" del campo "**Insignias**" del ranking, se abre una ventana emergente mostrando todas las insignias del alumno seleccionado. Esta información depende del filtro de la **pantalla nº 1 y nº 2**, es decir, si filtramos por ranking general se muestran **todas** las insignias del alumno (todas las asignaturas). Por el contrario, si se filtra por asignatura, se muestran solo las insignias que el alumno ha ganado para esa materia en concreto. La información que se muestra es: la fecha cuando se desbloqueó la insignia, la imagen de la insignia y si esta es de índole positiva o no. La información está ordenada por el siguiente criterio: **Fecha de desbloqueo > Positiva SI > Positiva NO.**



Parte privada

Alumnos

Pantalla Nº 4

A esta pantalla se accede una vez hemos ingresado las credenciales mediante el enlace "**Login**" de la pantalla principal (**pantalla nº 1**). Arriba a la derecha, podemos cerrar la sesión del usuario (clicando sobre el nombre) y a la izquierda, podremos subir una imagen para nuestro perfil. En la parte central, se muestra le nombre completo del estudiante y su rol (alumno). En la sección "**Información del ranking**" se muestra, por defecto, la información de la posición y los puntos del alumno en el ranking general. En la sección "**Información de las insignias**", por defecto, se muestran todas las insignias que el alumno ha obtenido hasta ahora en **todas** las asignaturas. En ambas secciones, también se puede filtrar por una asignatura en concreto (**pantalla nº 5**).

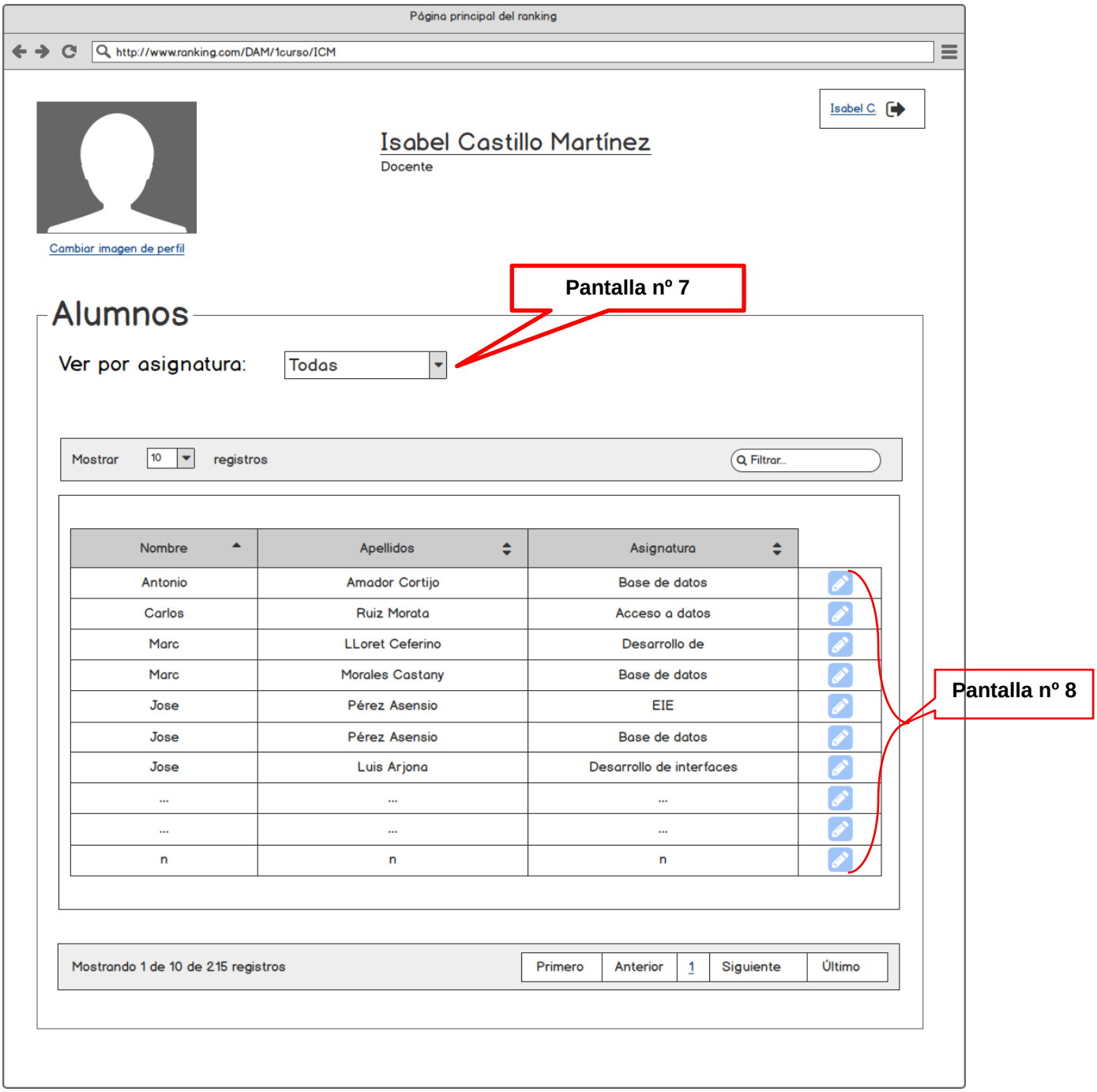
Pantalla Nº 5

En la sección "**Información del ranking**" si seleccionamos la asignatura "**Desarrollo de interfaces**" del desplegable, se actualiza la posición y los puntos de ese alumno para esa asignatura en concreto. De la misma manera, si hacemos lo mismo en la sección "**Información de las insignias**", se muestran las insignias conseguidas por el alumno para esa asignatura en concreto, en este caso "**Bases de datos**".

Profesores

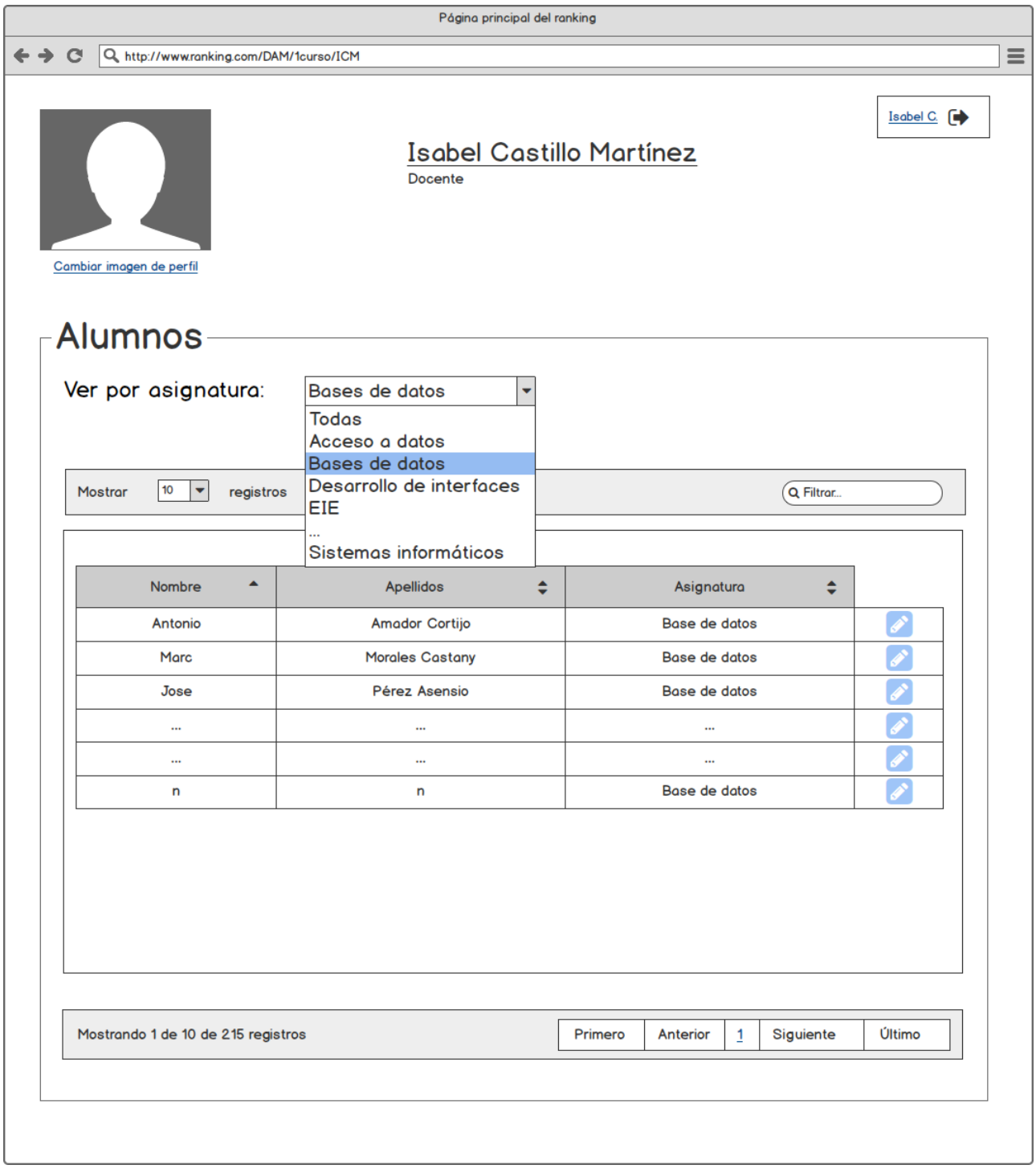
Pantalla Nº 6

A esta pantalla se accede una vez hemos ingresado las credenciales mediante el enlace "**Login**" de la pantalla principal (**pantalla nº 1**). Arriba a la derecha, podemos cerrar la sesión del usuario (clicando sobre el nombre) y a la izquierda, podremos subir una imagen para nuestro perfil. En la parte central, se muestra el nombre completo del profesor/a y su rol (docente). En la sección "**Alumnos**", en el apartado "**Ver por asignatura**" se muestra, por defecto, todos los alumnos que ese docente tiene asignado para **todas** las asignaturas que imparte. Si abrimos el desplegable, podremos filtrar los alumnos por una asignatura en concreto (**pantalla nº 7**). La información que se muestra en la tabla es: Nombre del alumno, apellidos, la asignatura a la cual pertenece el alumno y, por último, un botón para editar (lápiz) información del alumno (**pantalla nº 8**). La tabla está ordenada por el siguiente criterio: **Nombre > Apellidos > Asignatura**.



Pantalla Nº 7

En la sección "**Ver por asignatura**", si seleccionamos una asignatura en concreto del desplegable (en este caso "**Base de datos**"), se listan todos los alumnos de esa materia en concreto.

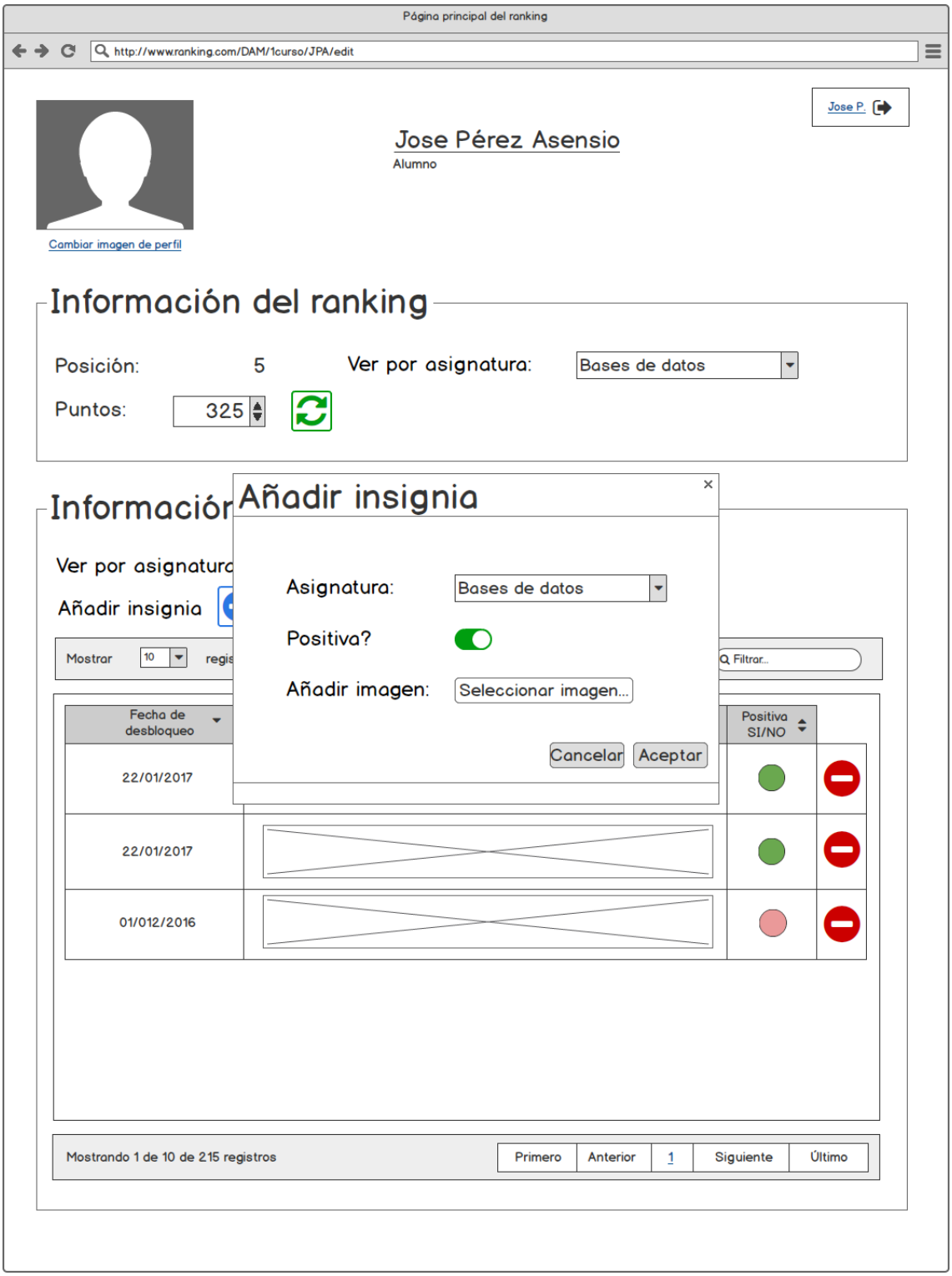


Pantalla Nº 8

A esta pantalla se accede al pulsar el botón "**editar**" de las **pantallas nº6** o **nº 7**. Una vez hemos pulsado el botón, accedemos al perfil del alumno seleccionado para poder modificar añadir y eliminar cierta información. El funcionamiento de los desplegables es el mismo que el de la página privada del alumno (**pantalla nº 4**), a excepción que solo se mostrarán aquellas asignaturas que pertenezcan al docente. La asignatura seleccionada por defecto en los desplegables, será la que se ha seleccionado para editar en las **pantallas nº6** o **nº 7**. En la sección "**Información del ranking**" podemos modificar los puntos de una asignatura en concreto usando el control situado al lado de la etiqueta "**Puntos**". Una vez modificados, pulsamos el botón actualizar (símbolo de color verde) para guardar los cambios. En la sección "**Información de las insignias**", podemos añadir una nueva insignia si pulsamos el botón situado al lado de la etiqueta "**Añadir insignia**". Si lo pulsamos, se abre una pantalla emergente para dar de alta una nueva insignia (**pantalla nº 9**). Finalmente, podemos eliminar las insignias pulsando sobre los botones rojos situados al lado de la tabla.

Pantalla Nº 9

La pantalla emergente para añadir una nueva insignia se muestra al pulsar el botón "**Añadir insignia**" de la **pantalla nº 8**. En el apartado "**Asignatura**" seleccionamos, mediante el desplegable, aquella asignatura (de las que imparte el docente) a la cual pertenecerá esa insignia. Mediante el selector situado al lado de la etiqueta "**¿Positiva?**" indicamos si la insignia es de índole positiva o negativa. Finalmente, mediante el botón "**Seleccionar imagen…**" añadimos la imagen de la insignia. Para darla de alta, pulsamos el botón "**Aceptar**" o bien pulsamos el botón "**Cancelar**" para anular la operación.



NOTA: Todos los desplegables vistos en las diferentes pantallas, están ordenados de menor a mayor.

Anexo 2 - Encuesta para los alumnos sobre la idea de gamificación en el aula

Imagínate que se hiciera un ranking para todos los alumnos que cursan un ciclo formativo. Este ranking se crearía a partir de puntos que hayas ido ganando gracias a la realización de diversos ejercicios planteados por tus profesores.

A parte de estos puntos, cuando logres realizar ciertas hazañas se “desbloquearán” diferentes insignias que podrás lucir públicamente.

El ranking podrá verse de dos formas distintas. Una a nivel general (ciclo formativo) y otra, con más detalle, a nivel de asignaturas (MPs). En las dos formas se mostrarán tanto los puntos que has ido ganado hasta ahora como las insignias que has ido obteniendo.

Con esta idea en la cabeza, te formulo las siguientes preguntas:

¿Te gusta la idea propuesta? (SI/NO y el porqué)

¿Te gusta jugar a videojuegos? (SI/NO y el porqué)

Con qué tipo de jugador piensas que te sientes más identificado:

Triunfador: Me gusta superar los objetivos marcados en el juego. Me gusta conseguir diferentes logros (trofeos, medallas, insignias, etc.)

Explorador: Me gusta descubrir y aprender cosas nuevas o desconocidas del sistema. Me siento orgulloso de mi conocimiento del juego, especialmente si los nuevos jugadores me preguntan sobre él. Me gustan los logros ocultos.

Sociable: Me gusta compartir cosas con los demás. Me gustan las listas de amigos, chats y noticias.

Ambicioso: Me gusta posicionarme el primero, quedar por encima de las demás. Me gustan los rankings y las clasificaciones.

¿Piensas que debería haber un premio final al acabar el curso? Independientemente de tu respuesta, indica el porqué. En caso afirmativo, escribe qué tipo de premio te gustaría.

¿Te frustra o te entristece la idea de quedar en las últimas posiciones del ranking? (SI/NO y el porqué).

Enlace para alumnos de primer año: https://goo.gl/forms/JQu7TsTrjOeRdZWI3

Enlace para alumnos de segundo año: https://goo.gl/forms/EFCvcKv06b8Bq2RA3

Anexo 3 - Entrevista sobre el SW “Jutge”

Entrevista a la docente de la asignatura de programación del ciclo formativo de desarrollo de aplicaciones multiplataforma.
Por Marc Morales Castany.

Durante la realización de las prácticas en el curso 2016-2017, he tenido la oportunidad de hablar con la profesora encargada de la asignatura de programación y poder preguntarle que ha supuesto para ella introducir el SW “Jutge” en el aula y si ha visto algún cambio significativo. Las preguntas han sido las siguientes:

¿Cuándo se empezó a utilizar el "Jutge"?

Empecé a utilizarlo el año pasado a partir de Marzo del 2015 aunque no tuvo mucho éxito, ya que era a finales de curso y muchos de los alumnos no lo utilizaron por este motivo. Además también decían que "era una mierda porque siempre daba error". Los alumnos que sí lo utilizaron, en cambio, sí les gustó. A parte del año pasado, también lo he utilizado este curso escolar (2016-2017) desde el inicio. Recomiendo que si se implanta una herramienta de este tipo, se haga desde principio de curso para que los alumnos se acostumbren al sistema.

¿Cuál ha sido el objetivo de utilizar el “Jutge”?

Los objetivos han sido muy diversos. Controlar la actividad de cada estudiante, averiguar qué alumnos tienen problemas, fomentar la competitividad, aunque esto último hay que mirar qué porcentaje de alumnos les va bien y cuáles no. Si el porcentaje de noes es muy alto entonces el año que viene lo sacaré.

¿Qué haces con los alumnos que están, normalmente, en las posiciones más bajas de la clasificación?

Las posiciones bajas, no quieren decir que los alumnos sean mejores o peores que otros, sino que el tiempo en que han tardado a hacer un ejercicio es mayor que el de sus compañeros (la clasificación se hace partir del tiempo).

Has hablado de fomentar la competitividad, qué pasa si un alumno no quiere explicar a otro cómo se hace un ejercicio por miedo a disminuir su posición en la clasificación, ¿esto está bien?

Si, esto está bien, ya que es lo que busco en mi asignatura. Quiero que los alumnos hagan los ejercicios por cuenta propia, sin ayuda de nadie, aunque al final la realidad no es así. El problema es que uno lo hace y lo va explicando a los demás y no es lo que busco en mi asignatura, quizás en otras asignaturas se busca todo lo contrario, pero aquí no.

Dime cosas positivas que te ha aportado el "Jutge".

La verdad es que, a pesar de todo, me ha aportado cosas muy positivas. Por ejemplo, me sirve para ver el avance de los alumnos, detectar quién tiene problemas, ver el ritmo de la clase (cuántas prácticas han entregado, etc.), también me permite mirar que las prácticas no se hagan de cualquier manera (gracias a que yo pongo el juego de pruebas para corregir), concienciar al alumnado de cómo va respecto a la clase y finalmente, sacarme trabajo para corregir.

Dime cosas negativas que hayas observado con el "Jutge".

Cómo cosas negativas, he visto que la gente se desmotiva por estar siempre en las posiciones más bajas, también he observado que los alumnos utilizan la herramienta para comprobar si la solución está bien o mal y no piensan el por qué (aunque esto lo puedo configurar desde las opciones del “Jutge”), también he visto que la herramienta es demasiado rígida en el sentido que no tiene en cuenta la diversidad. La clase tiene niveles diversos tanto de aprendizaje como de otros ámbitos y estaría bien hacer un “Jutge” por cada nivel o hacer agrupaciones.

La entrevista finaliza con un comentario de la entrevistada remarcando que, aun viendo los aspectos negativos de la herramienta, le pesan más los positivos y, por lo tanto, continuará su utilización durante el siguiente curso.