

Forma de aplicación

Propósito: La dinámica se utilizó para realizar una evaluación general del dominio de los conocimientos de la materia a través del diseño de reactivos de evaluación que permiten que los estudiantes reten su nivel de dominio y comprensión del tema.

Este tipo de evaluación tiene como propósito que los estudiantes revisen los materiales de consulta para recordar y comprender la información; de igual modo, permite que los estudiantes aprendan a discriminar la información y como docente te permite conocer cuál es el nivel de dominio que tiene el estudiante respecto al tema.

Materiales:

- Plataforma de Zoom habilitada con las funciones de compartir pantalla
- Un dado virtual o físico
- Ruleta aleatoria en línea para lanzarles a tus estudiantes al azar un instrumento evaluativo
- Tablero de Carrera a la Meta
- Fichas para avanzar en el tablero de Carrera a la meta

La secuencia que se siguió para la implementación:

1. Previo a la implementación, el docente diseñó pruebas que cumplieran con las siguientes características: validez, confiabilidad, objetividad, discriminación, integralidad y facilidad.

Recomendaciones:

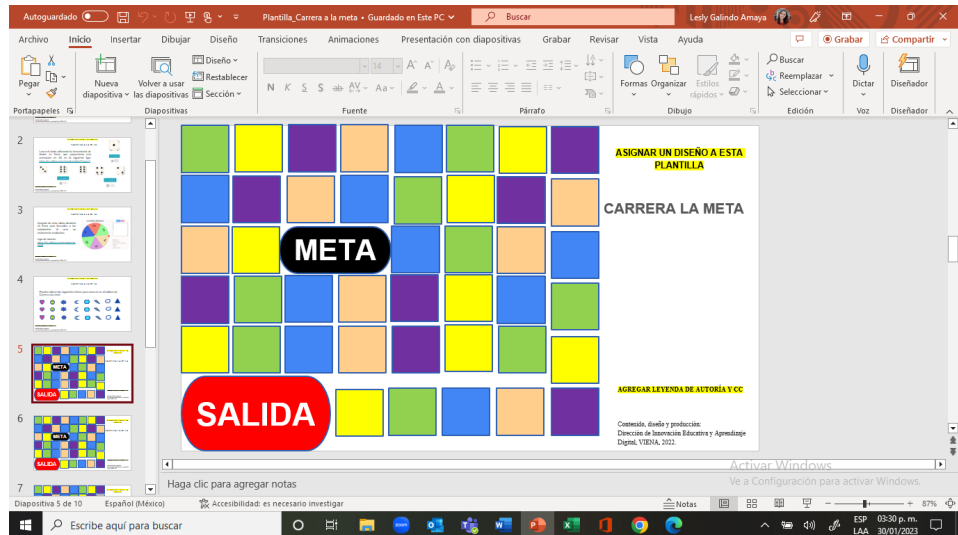
- Puedes consultar un ejemplo en el **Anexo 1**.
 - Si quieres aprender sobre el proceso de diseño de las pruebas objetivas y de desarrollo te sugerimos que consultes el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=IEJf2XfNXtA>
2. En segundo momento, el profesor formó siete equipos de cuatro integrantes previo a la sesión que se realizó en la plataforma de Zoom y se les avisó a los estudiantes a qué equipo pertenecían.
 3. Luego, se llevó a cabo la sesión para la actividad lúdica en la plataforma de Zoom y se les indicaron las instrucciones a los estudiantes; en las cuales básicamente el juego de la actividad consistía en:
 - Reconocer a su equipo para asignarles un nombre y escoger una ficha para jugar en el tablero.
 - Un miembro del equipo tiró el dado digital (compartiendo pantalla para que todos pudieran ver el resultado) para asignar los turnos para responder los reactivos de la carrera.
 - Una vez que ya estaban establecidos los turnos para jugar las siete fichas de cada equipo se posicionaron en el lugar de salida.
 - Luego uno de los cuatro miembros del equipo iba teniendo su turno para tirar el dado digital (compartiendo su pantalla) y los puntos que salían en el dado correspondían a los lugares que podía avanzar dentro del tablero siempre y cuando contestara de forma correcta el reactivo que el profesor solicitaba, establecido en su diseño de pruebas de evaluación.
 4. Durante el juego de carrera a la meta para hacer la evaluación, estaba permitido que entre los miembros del equipo se pudieran apoyar. Sin embargo, también se podía jugar sin recibir apoyo de los integrantes del equipo (esto te permitía que el avance en el tablero fuera más lento y por ende, había una mayor oportunidad de generar reactivos).
 5. El equipo que lograba llegar a la meta primero resultaba ganador del juego.
 6. La actividad se realizó durante la sesión sincrónica en la plataforma de Zoom durante 1 hora.

Para la actividad se utilizó la **Plantilla_CarreraalaMeta**, a continuación, se muestra un ejemplo de la actividad.

Anexo

- Anexo 1 | Juego de carrera a la meta

Tablero de actividad lúdica: Plantilla_Carrera a la meta



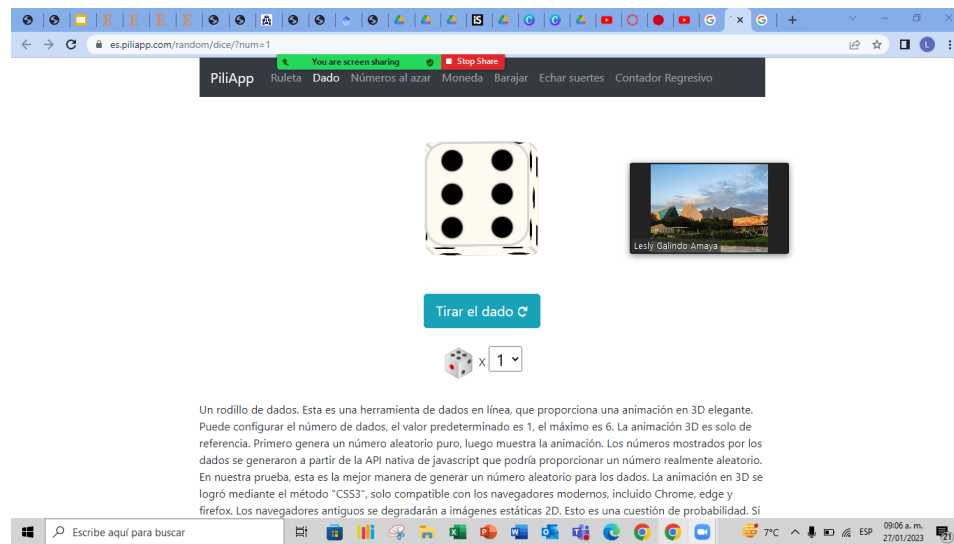
El docente diseñó pruebas de evaluación en función de su contenido que cumplieran con las siguientes características: validez, confiabilidad, objetividad, discriminación, integralidad y facilidad.

El profesor formó siete equipos de cuatro integrantes previo a la sesión que se realizó en la plataforma de Zoom y se les avisó a los estudiantes a qué equipo pertenecían.

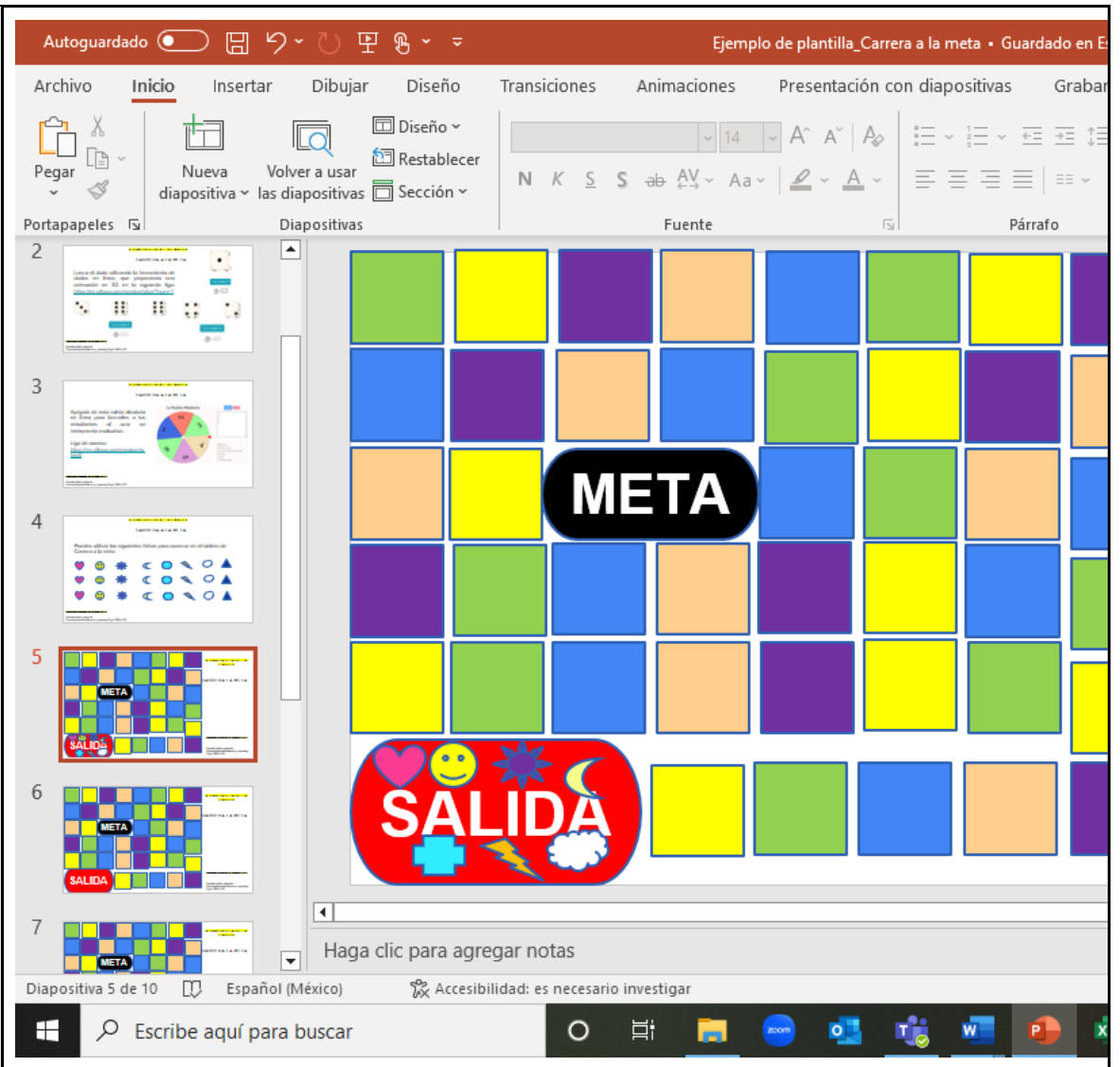
La actividad se realiza en la plataforma de Zoom. Verifica que tengas habilitadas funciones como Share screen, Breakout Rooms, Reactions y Whiteboards.

Cuando estés con tus estudiantes, presenta la actividad lúdica como un instrumento de evaluación que te permitirá conocer el dominio y comprensión de los conocimientos a través de diferentes reactivos (utiliza la Plantilla_Carrera a la meta). No olvides presentar una introducción pequeña del o los temas seleccionados, las reglas básicas de la actividad, indica a qué equipo pertenece cada uno de los estudiantes, pónganse de acuerdo para saber qué equipo será el primero en lanzar el dado y establece acuerdos con ellos.

Un miembro del equipo tiró el dado digital (compartiendo pantalla para que todos pudieran ver el resultado) para asignar los turnos de responder los reactivos de la carrera. Recuerda prestar el Host de Zoom cuando sea necesario (o los estudiantes quieran tirar el dado, recuerda que si ellos lo hacen es más emocionante).



Una vez que ya estaban establecidos los turnos para jugar, las siete fichas de cada equipo se posicionaron en el lugar de salida.



The screenshot shows a Microsoft PowerPoint presentation titled "Ejemplo de plantilla_Carrera a la meta". The interface includes a ribbon with tabs for "Inicio", "Insertar", "Dibujar", "Diseño", "Transiciones", "Animaciones", "Presentación con diapositivas", and "Grabar". The "Inicio" tab is active, showing options like "Nueva diapositiva", "Volver a usar las diapositivas", "Restablecer", and "Sección".

The main slide displays a 7x7 grid of colored squares (green, yellow, purple, orange, blue, green, yellow). A black oval with the word "META" is positioned in the center of the grid. A red oval with the word "SALIDA" and various icons (heart, smiley, star, moon, lightning, cloud) is positioned at the bottom left of the grid. The slide number "5" is visible in the bottom left corner of the slide area.

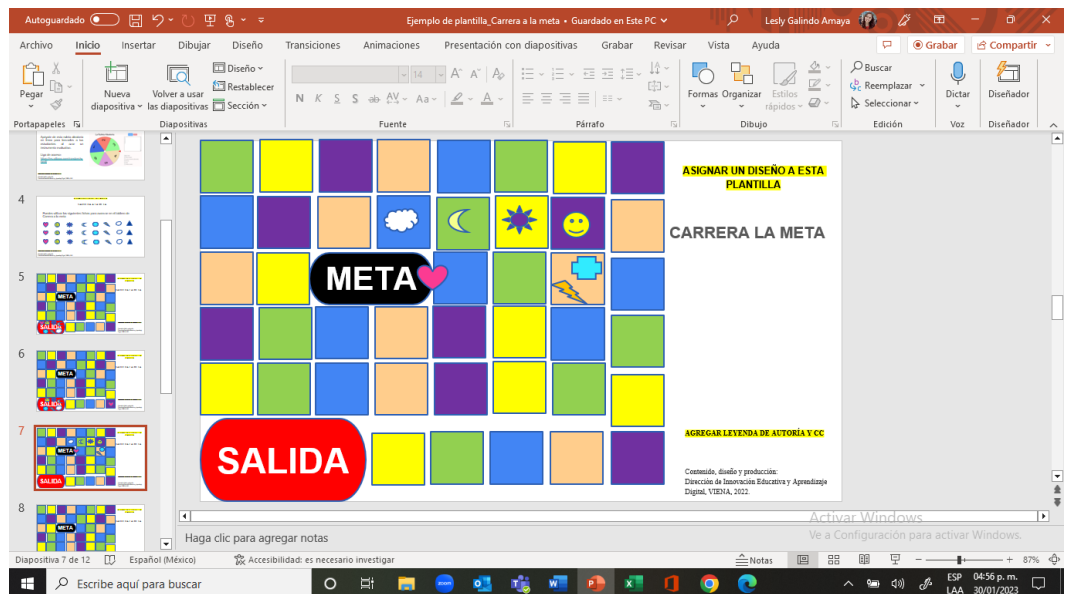
The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the search bar "Escribe aquí para buscar" and several application icons (Zoom, Office, Word, PowerPoint, etc.).

Luego uno de los cuatro miembros del equipo iba teniendo su turno para tirar el dado digital (compartiendo su pantalla) y los puntos que salían en el dado correspondían a los lugares que podía avanzar dentro del tablero siempre y cuando contestara de forma correcta el reactivo que el profesor solicitaba, establecido en su diseño de pruebas de evaluación.

Un rodillo de dados. Esta es una herramienta de dados en línea, que proporciona una animación en 3D elegante. Puede configurar el número de dados, el valor predeterminado es 1, el máximo es 6. La animación 3D es solo de referencia. Primero genera un número aleatorio puro, luego muestra la animación. Los números mostrados por los dados se generaron a partir de la API nativa de javascript que podría proporcionar un número realmente aleatorio. En nuestra prueba, esta es la mejor manera de generar un número aleatorio para los dados. La animación en 3D se logró mediante el método "CSS3", solo compatible con los navegadores modernos, incluido Chrome, edge y firefox. Los navegadores antiguos se degradarán a imágenes estáticas 2D. Esto es una cuestión de probabilidad. Si

Durante el juego de carrera a la meta para hacer la evaluación, estaba permitido que entre los miembros del equipo se pudieran apoyar.

El equipo que lograba llegar a la meta primero resultaba ganador del juego.



Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). *17-ejemplo-carrera-a-la-meta* [Documento PDF]. Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



Usted es libre de:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar: Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

Compartir Igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales: No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>