

SEXTA CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

INFORME FINAL

I. Identificación general del proyecto

- 1.1. Nombre del proyecto:
Experiencia en el uso de gamificación por la Comunidad de Aprendizaje Administración de Empresas como estrategia de enseñanza aprendizaje innovadora.
Código: VI-MPG -9-2021
- 1.2. Autores:
 - Vilma Rosa Ávila Velásquez
 - Rubén Huevo Aguiluz
 - Wilmer Omar Ríos Valladares
 - María Lourdes Meléndez Mejía
 - Edelia Guillermina Núñez Barahona (Coordinadora)
- 1.3. Facultad y Departamento académico:
Ciencias Económicas, Dpto. Econoadministrativo
- 1.4. Asignatura o área del conocimiento a la que está dirigida:
Área del conocimiento Econoadministrativo
- 1.5. Línea temática a la que pertenece el proyecto:
Innovación tecnológica

II. Resumen

La Comunidad de aprendizaje de la carrera o del área de Administración de empresas del CURC tiene como propósito el aprendizaje continuo y la implementación de estrategias de enseñanza innovadoras mediante el uso de herramientas para el aprendizaje de gamificación, se acordó desarrollar en el II y III PAC 2021 por cada docente, que permita al docente y a los estudiantes elevar su nivel de motivación, comprensión y compromiso.

Los docentes desarrollaron su temática de manera organizada, incluyente, participativa, actualizada y motivadora, la actitud del estudiante cambió de pasiva a una activa mostrando mucho interés comentando que se les subió su nivel de adrenalina. La clave fue que el docente planteará su objetivo claro, estableciera reglas del juego, trazara un reto específico, normas y un sistema de recompensa. Algunos profesores trazaron niveles de dificultad en el juego. Las herramientas utilizadas fueron Genially, Kahoot y Padlet.

Palabras Clave

Comunidad de aprendizaje, gamificación, herramientas tecnológicas, aprendizaje interactivo, motivación.

III. Introducción

Después del Seminario Titulado Seminario en febrero 2021 para Comunidades de Aprendizaje de la UNAH, se practicó a cada integrante un instrumento para identificar las fortalezas y áreas de mejora en el docente, un punto débil en común fue la falta de humor y dominio de tecnologías innovadoras para el aprendizaje; lo anterior es un problema, porque el docente se enfoca solamente en cumplimiento de contenido sin darle mayor importancia a la estrategia metodológica que eleven nivel de motivación de los estudiantes y se obtengan así el aprendizaje de competencias específicas de su carrera.

Con herramientas de gamificación aplicadas el ambiente del espacio de aprendizaje se torna más dinámico, gozoso, participativo e innovador, permitiendo a los estudiantes un aprendizaje significativo.

En las universidades por experiencias propias, se observa que buena parte de los docentes son serios y enfocados en cubrir la sistematización didáctica, lo anterior no le afecta directamente, pues es responsable y cumple con su programación; sin embargo esta Comunidades de aprendizaje a través de encuentros de formación comprendió que se debe ser consciente de las fortalezas y puntos a mejorar para lograr ambientes armoniosos; de ahí la necesidad de la capacitación en Gamificación para ser un educador Innovador, que haga al estudiante más activo en su rol.

El proyecto de Gamificación por la comunidad de aprendizaje inició con un proceso de formación, seguido por la planificación de las herramientas tecnológicas y pedagógicas y su ejecución por parte de cinco docentes en uno de sus espacios de aprendizaje, haciendo uso de diversas herramientas logrando así un ambiente de aprendizaje participativos, dinámicos y divertidos.

IV. Desarrollo del proyecto

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas. Ha adquirido una enorme popularidad en entornos digitales y educativos, tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Educaciontrespuntocero, 2019).

Muchas universidades con la finalidad de aumentar su nivel de motivación mostrado en la asistencia y mejora en la participación se proponen integrar en el modelo pedagógico de esta con estrategias gamificadas, ya que favorecen la motivación al premiar las acciones que realizan, al incluir elementos concretos del juego a las actividades tradicionales y disminuir su esfuerzo cognitivo (Universidad de Alicante, 2020)

Muchas son las universidades que están implementan la Gamificación, un ejemplo claro es la Universidad de La Sabana en ella se efectuó en tres momentos este proceso, primero fue la presentación de las características, segundo la exploración de la plataforma de registro y seguimiento, tercero fue el canje de puntos de cada jugador. Al finalizar los estudiantes respondieron un cuestionario ad hoc para valorar su impacto, los resultados muestran un alto nivel de aceptación de la estrategia en motivación para el aprendizaje y favorecer el desarrollo de contenidos temáticos en el aula (Corchuelo Rodriguez, 2018).

Los resultados demuestran el interés creciente de la comunidad científica por plantear trabajos sobre gamificación en Educación Superior, destaca el aumento de la motivación, el interés y la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de competencias necesarias para su desarrollo profesional (Pegalajar Palomino, 2021).

Etapa de diseño:

Cada docente del proyecto identifico y seleccionó el tema en el aplicaría la gamificación lo preparó y planificó a través de la metodología basado en competencias

Se preparó la herramienta con la ayuda de los videos de los talleres impartidos por la DIE, de acuerdo con el tema, grupo de estudiantes, espacio de aprendizaje y tiempo disponible en la clase sincrónica.

Fase de capacitación y entrenamiento a lo interno de la Comunidad de aprendizaje y de la Dirección de Innovación en tres momentos primero entre la comunidad, luego el Ingeniero Andrade de la DIE sobre la gamificación en sí y luego sobre el uso de herramientas en específico de gamificación **(Ver anexo 1)**.

Se desarrolló las reglas del juego por cada herramienta de gamificación y el instrumento con el que se evaluará la efectividad de la gamificación **(Ver anexo 2)**.

Etapa de Implementación:

Se entregó y explicó primeramente a los estudiantes el tema, con mucha precisión las reglas del juego, la herramienta en sí y el instrumento a evaluar. Se aplicó las herramientas, en cada docente algunos aplicaron tres, otros dos y algunos solo una **(ver anexo 3)**

Etapa de evaluación:

Se evaluó la forma de impartir la clase, si le causó motivación la herramienta y si consideró que cada una de las herramientas consideran como una forma de innovación por parte del docente **(Ver instrumento en anexo 4)**.

V. Resultados y/o hallazgos

Resultados tangibles

- a. Profesora Lourdes Meléndez aplicó la herramienta de gamificación Kahoot en la carrera Administración y Generación de Empresas, en el espacio de aprendizaje AGE133- Metodología de la Investigación Aplicada a la Administración con 47 estudiantes matriculados en el mes de septiembre.

- b. Máster Vilma Rosa Ávila aplicó la herramienta de gamificación Kahoot en el espacio de Aprendizaje de la carrera Administración y Generación de Empresas llamado Desarrollo del Capital Humano con 36 estudiantes en el mes de septiembre.
- c. La docente Edelia Guillermina Núñez Barahona aplicó la herramienta de gamificación Kahoot en el espacio de Aprendizaje Negociación y Habilidades Directivas de la carrera Administración y Generación de Empresas a 24 estudiantes, Padlet (24 estudiantes) y Genially a (23 estudiantes) a la asignatura Generación de negocio de la misma carrera
- d. El profesor Wilmer Omar Ríos aplicó la herramienta de gamificación Kahoot en el espacio de Aprendizaje Estadística Administrativa de la carrera Administración y Generación de Empresas, a 54 estudiantes matriculados.
- e. Profesor Rubén Huezco la herramienta Geneally a la clase de la carrera Administración y Generación de Empresas Mercadotecnia Internacional.

Resultados intangibles

Se presentó a los participantes del proceso un instrumento para evaluar la aplicación de las herramientas desde que impartió el tema hasta la gamificación. El 100% contestó que los profesores entregaron una introducción y objetivos del tema a desarrollar. El 98% aproximadamente opina que el docente consiguió llamar su atención durante la clase y que su interés y motivación ha aumentado por el uso de la gamificación. Todos consideraron que la herramienta aplicada por el profesor fue de mucho beneficio y que él es una estrategia innovadora. Todos están de acuerdo que el uso de la gamificación es una forma que se aplica la teoría de una forma diferente y divertida para alcanzar los objetivos.

VI. Conclusiones

- 1) Se aplicaron herramientas metodológicas e innovadoras y divertidas en algunos temas de los espacios de aprendizaje de los docentes que integran la Comunidad de Aprendizaje del CURC, obteniendo como resultado un nivel de motivación y entusiasmo de los estudiantes desde el desarrollo del tema hasta la aplicación de las herramientas. Las técnicas de Gamificación más utilizadas por los profesores fueron Kahoot, Genially y Padlet.
- 2) Prevalció el apoyo entre los docentes de la comunidad de aprendizaje respondiendo dudas, dándose capacitación y motivación entre sí; siendo uno de los puntos que favorece a los miembros de una comunidad de aprendizaje. Se reconoce que la innovación no siempre es fácil, implica salir de la zona de confort a la que el ser humano se adapta y de la cual no quiere salir. Para la mayoría implicó retos por diversas razones como problemas de salud, problemas de conectividad, falta de tiempo ante tanto trabajo por las otras responsabilidades del profesor y vencer el hecho que la Innovación es poco estimulada y premiada.
- 3) Se agradece el apoyo absoluto e incondicional de la Dirección de Innovación Educativa, se reconoce su aporte en el sentido de brindar la capacitación y entrenamiento en dos momentos, el primero consistió en explicar a la Comunidad la importancia de la Innovación y específicamente de la Gamificación en los entornos ahora virtuales, el segundo momento

fue el taller de cada una de las herramientas que más se utilizan para la Gamificación de los entornos de educación virtual.

VII. Referencias bibliográficas

- 1) Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTEC*.
- 2) Educacionrespuntocero. (19 de Agosto de 2019). *Educacionrespuntocero.com*. Obtenido de Educacionrespuntocero.com: <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- 3) Pegalajar Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación educativa*.
- 4) Universidad de Alicante. (2020). La docencia en la Enseñanza Superior. Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas. *La docencia en la Enseñanza Superior*, 1162.

VIII. ANEXOS

ANEXO 1 FASE DE CAPACITACION A LA COMUNIDAD DE PARTE DE LA DIRECCION DE INNOVACION

CAPACITACION SOBRE GAMIFICACION

The screenshot shows a Zoom meeting interface. At the top, there are participant names: Edella de Fial..., Alan Andrade, Ruben Huezo, Wilmer Rios, alma sagrario v..., and alma sagrario v... The main content is a presentation slide titled "Escuela de Cocina: Gamificación acompañado de una metodología activa motivadora". The slide includes a logo for "10 años DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 2008-2018". Below the title, there is a section titled "Consideraciones" with two columns of text and images. The left column discusses the effectiveness of educational innovation and mentions Professor Ángel Fidalgo. The right column compares a traditional class session with an innovative one, highlighting that the innovative session offers greater learning and additional competencies. The Zoom interface at the bottom shows various controls like "Grabando", "Participantes", "Chat", "Compartir pantalla", "Grabar", and "Reacciones". The system tray at the bottom right shows the time as 3:24 p.m. on 8/6/2021.

Zoom Reunión Usted está viendo la pantalla de Alan Andrade Ver Opciones

Edella de Fial... Alan Andrade Ruben Huezo Wilmer Rios alma sagrario v... alma sagrario v...

Grabando

Escuela de Cocina: Gamificación acompañado de una metodología activa motivadora

10 años DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 2008-2018

Consideraciones

Toda innovación educativa que se aplica debe ser eficaz, para comprobarlo puede valerse de los indicadores seleccionados.

Como explica el profesor Ángel Fidalgo, la duración de una sesión de clase sin la implementación de la innovación debe de tener la misma duración que la de una sesión con innovación educativa, pero con un aprendizaje mayor, o igual aprendizaje, pero con competencias adicionales.

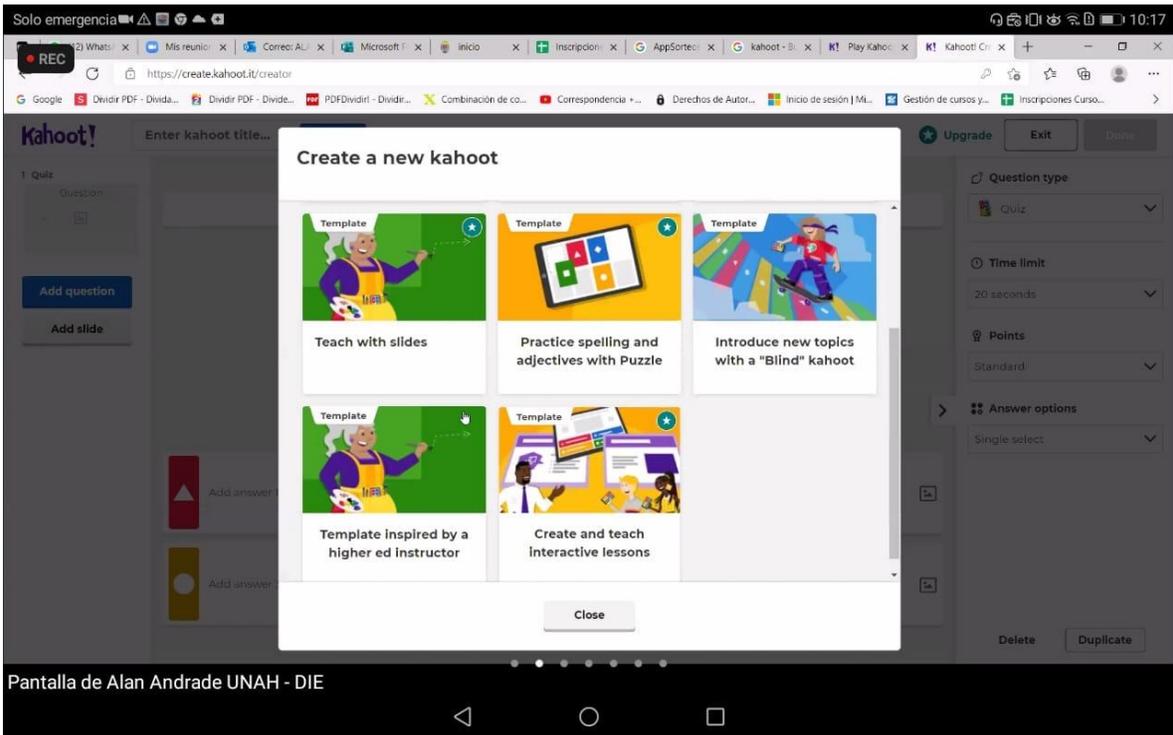
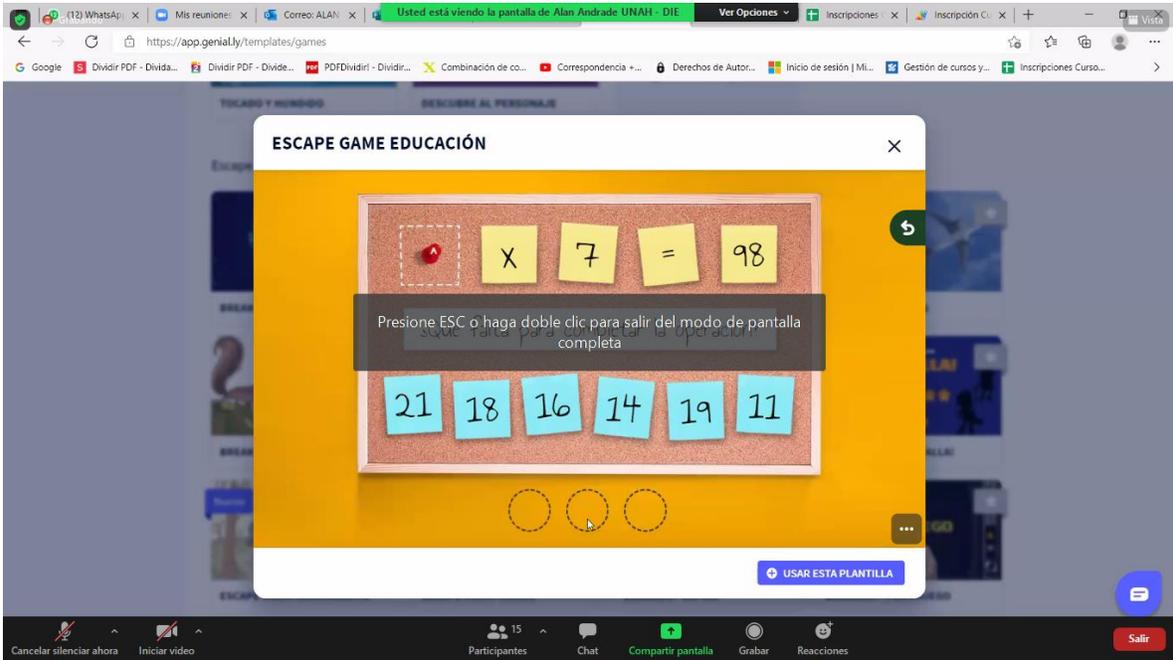
Sesión de clase sin innovación
•Duración: nh

Sesión de clase con innovación educativa
•Duración = nh
•Mayor aprendizaje
•Igual aprendizaje pero con competencias adicionales

Cancelar silenciar ahora Iniciar vídeo Participantes (Alt+U) Chat Compartir pantalla Grabar Reacciones Salir

Escribe aquí para buscar 3:24 p.m. 8/6/2021

CAPACITACION EN EL USO DE HERRAMIENTAS PARA LA GAMIFICACION



ANEXO 2 INSTRUCCIONES Y REGLAS DEL JUEGO DE UN PROFESOR, PERO REALIZADOS POR TODOS DE ACUERDO CON LA HERRAMIENTA UTILIZADA Y CRITERIOS PERSONALES DE PREMIACION

GAMIFICACION CON LA HERRAMIENTA GENIALLY

Objetivo general

Desarrollar el tema Modelo de Negocio del espacio de Aprendizaje Generación de Negocio de la carrera Generación y administración de empresas, en el III parcial del II PAC, mediante el uso de la metodología de Gamificación de la herramienta Genially como estrategia de enseñanza aprendizaje Innovadora que permita al docente y a los estudiantes elevar su nivel de motivación, comprensión y compromiso.

Objetivos específicos

1. Entrega del tema a través de una herramienta en la que se explique ampliamente el mismo.
2. Desarrollo del juego a través de Genially
3. Desarrollo de las reglas del juego para la gamificación
4. Desarrollo del sistema de premiación
5. Evaluación de los resultados

Reglas del juego

1. Solo participaran estudiantes de la clase que están conectados en la misma a la hora convocada por el docente
2. Se le dará la oportunidad de participar al que después de lanzado el reto levante la mano
3. Solo tiene una oportunidad
4. Se le dará al que levantó en segundo momento la mano o en su defecto se usará el chat
5. Las asignaciones y valores son administrados por el docente
6. Para dar oportunidad a todos solo se puede participar una vez se de acuerdo con el número de participantes se tomarán las dos primeras respuestas

Premiación

1. Respuesta correcta del estudiante se le asignará en su calificación en el parcial de su preferencia tres puntos oros y extras premiando la asistencia y constancia en el trayecto del periodo académico.

GAMIFICACION CON LA HERRAMIENTA PADLET

Objetivo general

Desarrollar el tema Modelo de Negocio del espacio de Aprendizaje Generación de Negocio de la carrera Generación y administración de empresas, en el III parcial del II PAC, mediante el uso de la metodología de Gamificación de la herramienta Padlet como estrategia de enseñanza aprendizaje Innovadora que permita al docente y a los estudiantes elevar su nivel de motivación, comprensión y compromiso.

Objetivos específicos

1. Elaboración de un muro con el tema asignado por el docente
2. Entrega de la URL por el docente
3. Desarrollo y entrega de las reglas del juego
4. Desarrollo y entrega del sistema de premiación

Reglas del juego

1. Participaran todos los estudiantes de la clase de forma grupal
2. Cada estudiante debe tener una oportunidad de participar o aportar en el muro
3. Solo tiene una oportunidad
4. Se premiará al grupo cuyo muro es Creativo, original y que demuestra empoderamiento del tema
5. Cada grupo tiene el mismo tiempo por lo que la fecha y hora para su participación se avisara con tiempo
6. Para dar oportunidad a todos en el grupo solo se puede participar una vez y debe registrar su nombre el aparte

Premiación

1. La participación es parte de los acumulativos del III Parcial.
2. Grupo ganador tendrán tres puntos oros extras en su unidad de preferencia.

GAMIFICACION CON LA HERRAMIENTA KAHOOT

Objetivo general

Desarrollo y evaluación del tema “El arte de negociar” del espacio de Aprendizaje Negociación y habilidades Directivas, de la carrera Generación y administración de empresas, en el III parcial del II PAC 2021, mediante el uso de la metodología de Gamificación de la herramienta Kahoot como estrategia de enseñanza aprendizaje Innovadora que permita al docente y a los estudiantes elevar su nivel de motivación, comprensión y compromiso.

Objetivos específicos

1. Entrega del tema a través de una herramienta en la que se explique ampliamente el mismo como es Genially
2. Desarrollo del juego a través de Kahoot
3. Desarrollo de las reglas del juego para la gamificación
4. Desarrollo del sistema de premiación
5. Evaluación de los resultados

Reglas del juego

1. Solo participaran estudiantes de la clase que están conectados en la misma a la hora convocada por el docente el cual entregará el PIN que los introducirá al juego
2. Se le dará la oportunidad de participar al que después de lanzado el reto conteste cada interrogante del Kahoot, este se cerrará inmediatamente comenzado el desafío, serán 10 grupos, integrado de acuerdo con el número de conectados a la clase. Cada grupo dará un nombre amigable a su equipo
3. Solo tiene una oportunidad cada interrogante y un máximo de 10 segundos para contestar
4. Las asignaciones y valores son administrados por el docente
5. Los puntos de les asignarán después de realizar la retroalimentación del uso de la herramienta subido en la plataforma, en la unidad de su conveniencia.

Premiación

1. Premiando al grupo ganador con 5 puntos oro, segundo lugar 3 y tercer lugar 2.

ANEXO 3. EVIENCIAS DE LA APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACION

A. RUBEN HUEZO AGUILUZ



PREGUNTAS PARA PRESENTACIÓN GENIALLY

Teoría propuesta por Adán Smith

Incorrecto Relativismo

Incorrecto Teológica

Correctos Sentimientos morales

Los indicadores de salud, educación y seguridad corresponden a la variable

Incorrecta Ambiental

Incorrecta Tecnológico

Correcto Social

El segundo paso del plan de marketing internacional

Incorrecto Mercado

Incorrecto Producto

Correcta Evaluación de riesgos

Líder en costos, en profundidad y en superficie, corresponden Estrategia

Incorrecta Adaptación

Incorrecta Estandarización

Correcta Competitiva.

Constituye el principal foro gubernamental político, jurídico y social del hemisferio

Incorrecto Organización Mundial del Comercio

Incorrecto Organización Mundial del Café

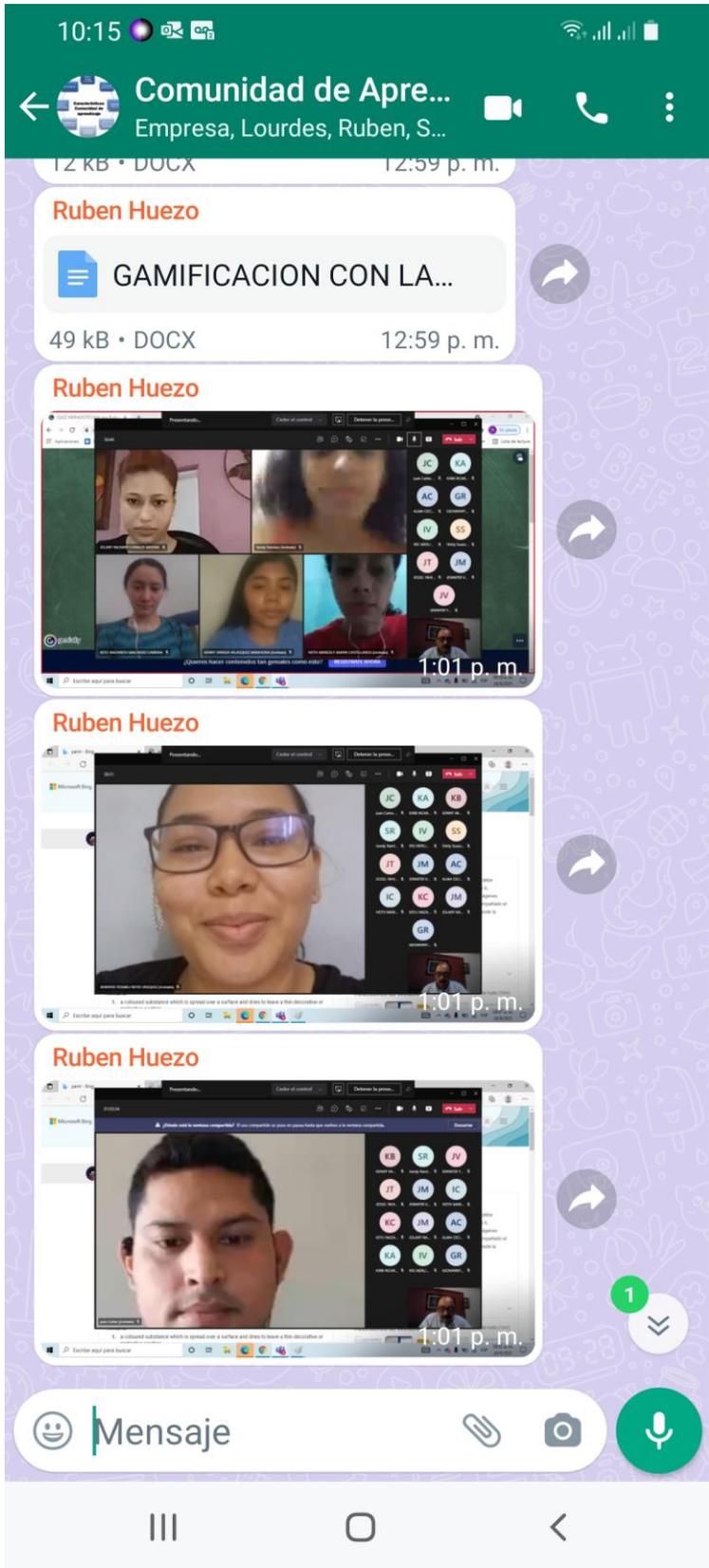
Correcto Organización de los Estados Americanos

Sus principios son: la solidaridad, la complementariedad, la justicia y la cooperación.

Incorrecto Banco Interamericano de Desarrollo

Incorrecto Organización Mundial de la Salud

Correcto Alianza Bolivariana de los Pueblos de Nuestra América



LOURDES MELENDEZ

GAMIFICACION CON LA HERRAMIENTA KAHOOT

Objetivo general

Empoderar a los estudiantes en cuanto a lo abordado por medio de un repaso del tema 'Introducción a la Investigación" del espacio de Aprendizaje Metodología de la Investigación Aplicada a la Administración, de la carrera Generación y administración de empresas, en el I parcial del III PAC 2021, mediante el uso de la metodología de Gamificación de la herramienta Kahoot como estrategia de enseñanza aprendizaje Innovadora que permita al docente y a los estudiantes elevar su nivel de motivación, comprensión y compromiso.

Objetivos específicos

Identificar nivel de asimilación del tema facilitado a través de una clase magistral

1. Desarrollar el juego a través de Kahoot
2. Motivar a los estudiantes por medio de la gamificación
3. Evaluar los resultados
4. Comparar facilidad de aprendizaje por medio del uso de la gamificación.

Reglas del juego

1. Solo participarán estudiantes de la clase que están conectados a la clase,
2. Participarán por segmentos en grupos de 10 personas
3. Solo tiene una oportunidad cada interrogante y un máximo de 20 segundos para contestar
4. Las asignaciones y valores son administrados por el docente
5. Premiación al primer lugar.

Premiación

1. Aplauso virtual

Preguntas

1. Es encontrar una respuesta o solución a un problema por medio del uso del método científico.

R// La Investigación Científica

2. Es quien pone todo su conocimiento, tiempo para investigar.

R// El Investigador/Investigadora

3. En la investigación hacemos uso del método científico.

R// Verdadero

4. ¿Al investigar trabajamos con toda la población o con una muestra?

R// Dependerá del tema, delimitación y población.

5. ¿Qué se mide en una investigación?

R// Las variables

6. Las muestras son importantes en una investigación

R// Si son importantes y van acorde al tema de investigación

7. En las hipótesis van las variables de investigación

R// Verdadero

8. Conjunto de técnicas y métodos que se utilizan para alcanzar tal conocimiento.

R// Ciencia

9. El enfoque mixto es:

R// Combinación de los enfoques cuantitativo y cualitativo.

Es quien pone todo su conocimiento, tiempo para investigar.

0 2 1 0

Mostrar contenido

Finalizar juego

El Estudiante ✕

Las unidades de investigación ✕

El Investigador/investigadora ✓

La Universidad ✕

Es quien pone todo su conocimiento, tiempo para investigar.

9



Omitir

10
Respuestas

▲ El Estudiante

◆ Las unidades de investigación

● El Investigador/investigadora

■ La Universidad

MARIA M

2/9

kahoot.it PIN de juego: 2533565

- LB
- ER
- NF
- EB
- MC
- AF
- MS
- NR
- AM
- DT
- SE

Navigation icons: chat, group, share, mute, microphone, headphones, and a red call button.

GAMIFICACION CON LA HERRAMIENTA KAHOOT

Objetivos específicos

1. Evaluar el tema cálculo de la muestra a través de la herramienta Kahoot en un ámbito de competencia
2. Desarrollo de las reglas del juego para la gamificación
3. Desarrollo del sistema de premiación y recompensa.
4. Evaluación de los resultados

Reglas del juego

1. Solo participaran estudiantes de la clase que están conectados a la hora convocada por el docente (con participar en la actividad tendrá derecho al valor acumulativo destinado a la asignación de la tercera unidad).
2. Se conformaran 8 grupos entre 4 y 7 estudiantes. (el nombre del grupo será el de un país).
3. Los grupos se agruparan con dos equipos (ver anexos).
4. A cada grupo se le asignara 3 preguntas sobre el tema (la primera y la segunda tendrá un valor de 1,000 puntos cada una, la tercera pregunta tiene un valor doble).
5. Las preguntas dentro de los grupos tendrán los siguientes tiempos: pregunta 1:30segundos, pregunta 2: 30 segundos y pregunta 3: 20 segundos. Las preguntas en

la fase semifinal: pregunta 1 y 2: Dos minutos y pregunta 3: 90 segundos, Tercer lugar 30 segundos las 3 preguntas y la Final pregunta 1 y 2: 60 segundos y la tercera pregunta: 240 segundos.

6. De cada grupo avanzara el primer lugar de cada grupo a la fase de SEMIFINAL.
7. Los cruces de semifinal son los siguientes:
 - Ganador grupo "A" VRS Ganador grupo "C"- SEMIFINAL 1.
 - Ganador grupo "B" VRS Ganador grupo "D"- SEMIFINAL 2.
8. La final se realizara entre Ganador SEMIFINAL # 1 Y Ganador SEMIFINAL # 2.
9. Partido tercer lugar: Perdedor SEMIFINAL # 1 VRS Perdedor SEMIFINAL # 2.
10. La competencia será gestionada mediante un calendario de juegos (Adjunto calendario en anexos).
11. El coordinador de cada grupo ingresara con el pin de acceso y los demás integrantes del equipo deberán apoyar en la solución de las preguntas propuestas.
12. Está permitido apoyar a su equipo por medio del chat de la reunión (mensajes, emoji) Mensajes y emojis dentro del marco del respeto.
13. Activar la cámara durante la competencia (Si la señal de internet lo permite).

Prohibiciones.

1. No es permitido que otro miembro del equipo ingrese a la competencia con el

la fase semifinal: pregunta 1 y 2: Dos minutos y pregunta 3: 90 segundos, Tercer lugar 30 segundos las 3 preguntas y la Final pregunta 1 y 2: 60 segundos y la tercera pregunta: 240 segundos.

6. De cada grupo avanzara el primer lugar de cada grupo a la fase de SEMIFINAL.
7. Los cruces de semifinal son los siguientes:
 - Ganador grupo "A" VRS Ganador grupo "C"- SEMIFINAL 1.
 - Ganador grupo "B" VRS Ganador grupo "D"- SEMIFINAL 2.
8. La final se realizara entre Ganador SEMIFINAL # 1 Y Ganador SEMIFINAL # 2.
9. Partido tercer lugar: Perdedor SEMIFINAL # 1 VRS Perdedor SEMIFINAL # 2.
10. La competencia será gestionada mediante un calendario de juegos (Adjunto calendario en anexos).
11. El coordinador de cada grupo ingresara con el pin de acceso y los demás integrantes del equipo deberán apoyar en la solución de las preguntas propuestas.
12. Está permitido apoyar a su equipo por medio del chat de la reunión (mensajes, emoji) Mensajes y emojis dentro del marco del respeto.
13. Activar la cámara durante la competencia (Si la señal de internet lo permite).

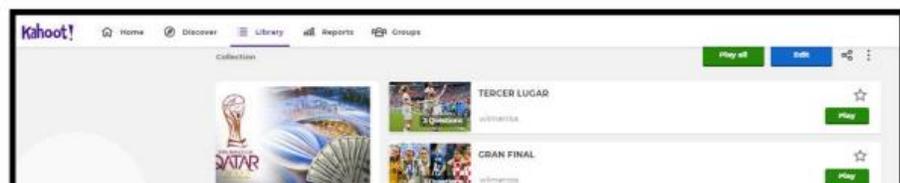
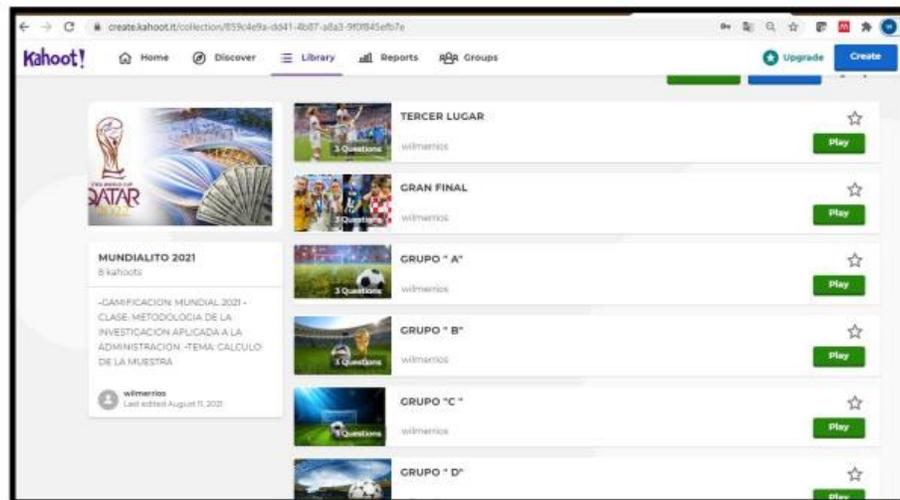
Prohibiciones.

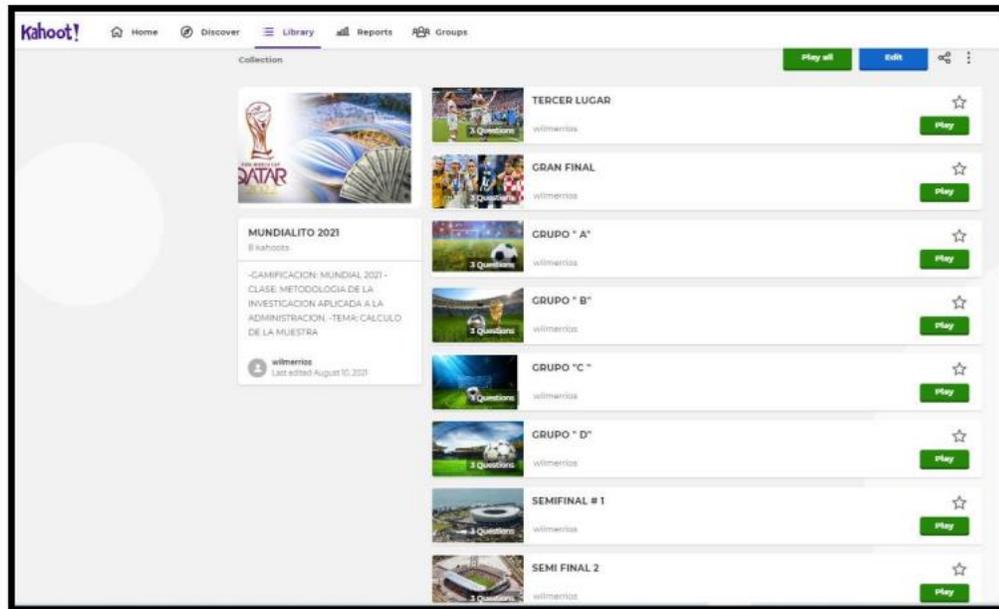
1. No es permitido que otro miembro del equipo ingrese a la competencia con el

CALENDARIO DE JUEGO.

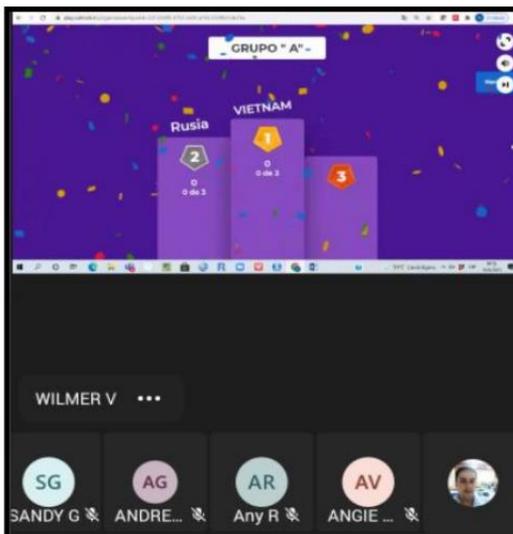


ESTRUCTURA DEL JUEGO EN KAHOOT





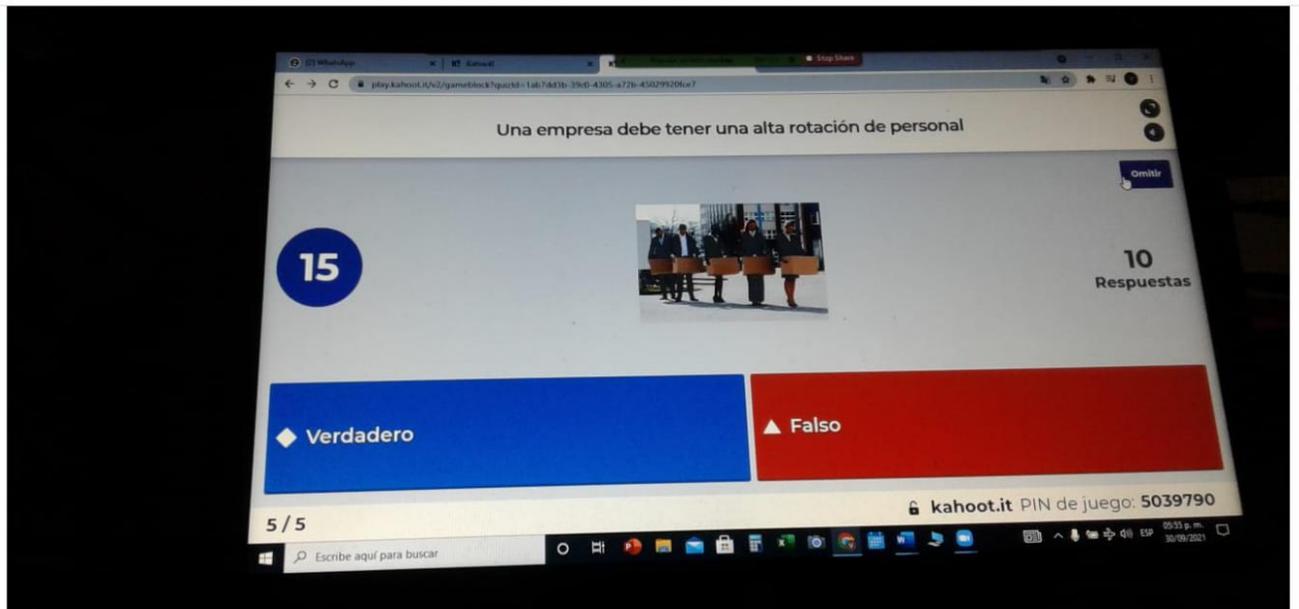
EVIDENCIAS

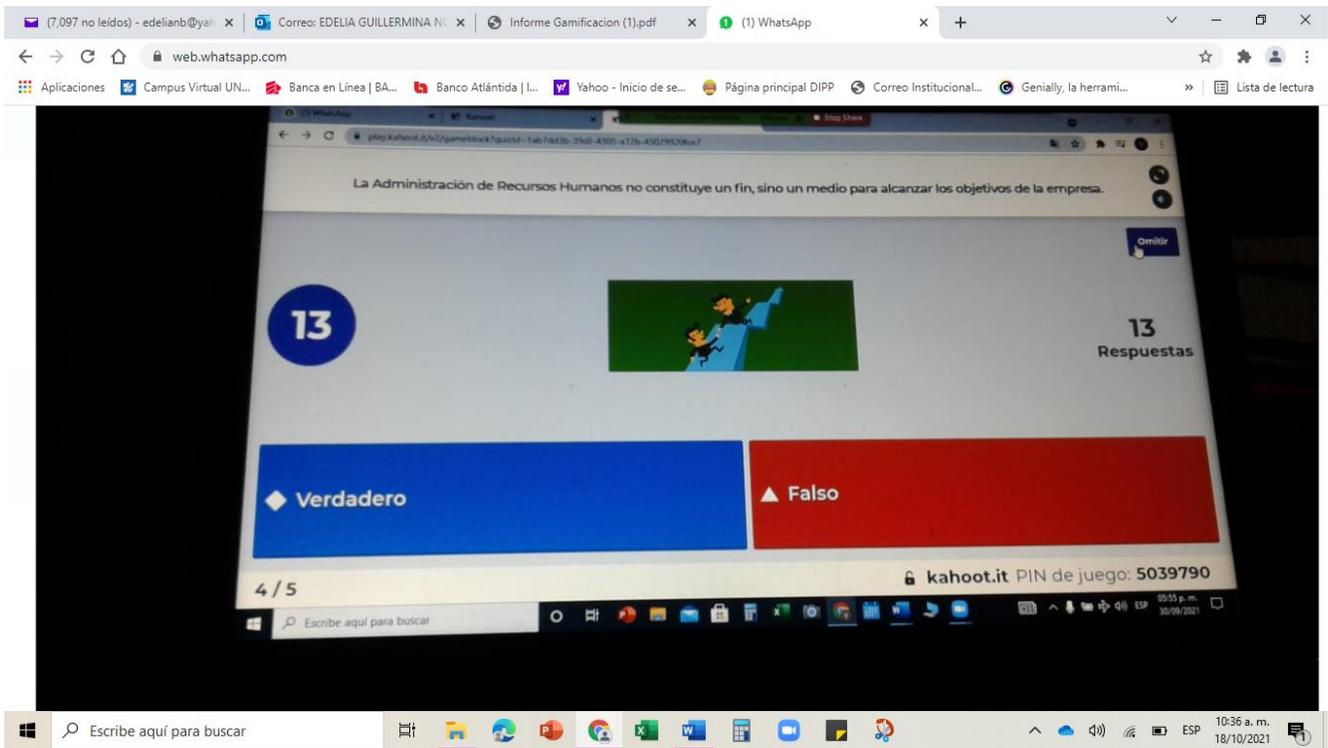
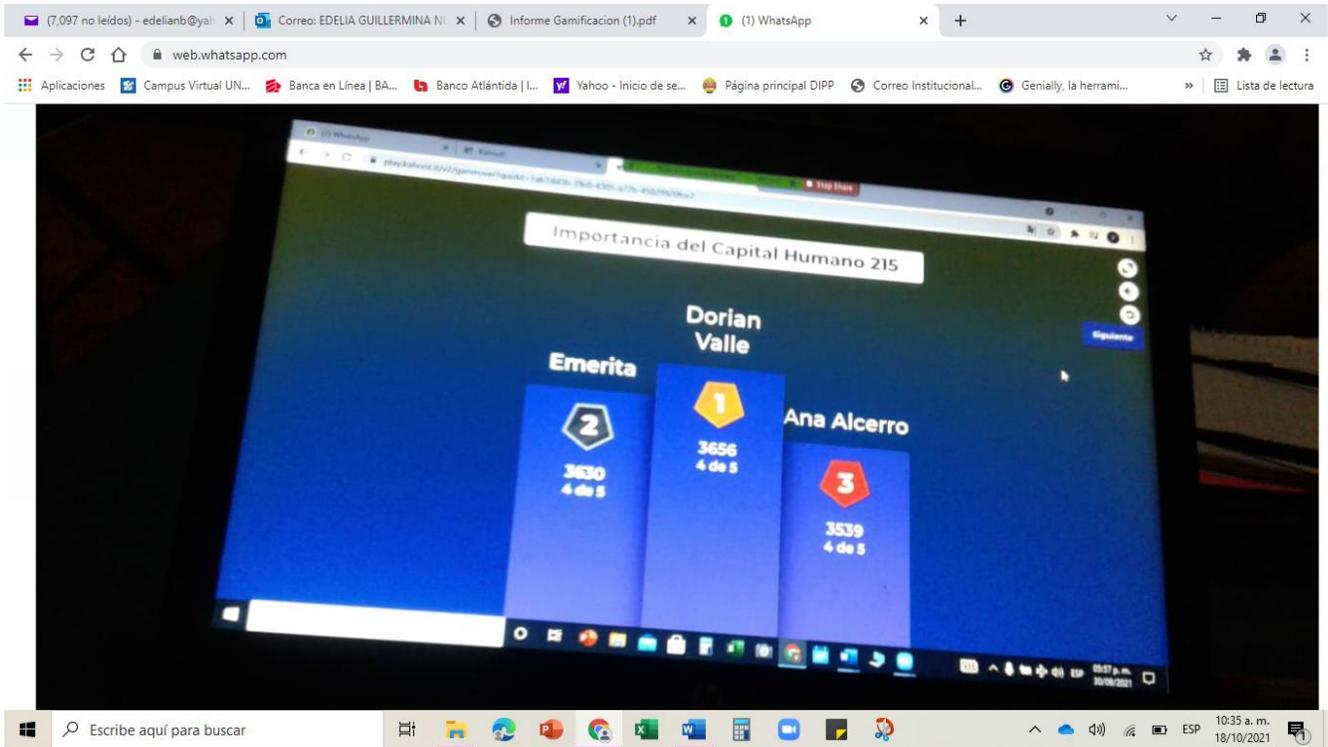


VILMA AVILA

The screenshot shows a WhatsApp chat interface on a web browser. The chat is with 'Vilma Avila' and shows a timestamp of '30/9/2021 a la(s) 7:22 p. m.'. The main content is a video call window from Zoom. The Zoom window displays a presentation slide with a white border on an orange background. The text on the slide reads 'IMPORTANCIA DEL CAPITAL HUMANO'. A small video thumbnail of Vilma Avila is visible in the bottom right corner of the Zoom window. The Windows taskbar is visible at the bottom, showing the search bar, taskbar icons, and system tray with the date '18/10/2021' and time '10:33 a. m.'.

The screenshot shows the contact list in a WhatsApp chat. The contacts are listed with their names and profile pictures. The contacts are: Vilma Avila (Anfitrión), Acsa Jimenez, Alix Murillo, Ana Alcerro, Bessy Romero, Bessy Romero, Cristy Suazo, David Rivera, Dilean Guerrero, Dorian Valle, Edna, Jefferzon Morales, and Kristel Navarro. The Windows taskbar is visible at the bottom, showing the search bar, taskbar icons, and system tray with the date '18/10/2021' and time '10:34 a. m.'.





EDELIA NUÑEZ

The image shows a screenshot of a Genially presentation slide. The slide has a dark blue background with white and pink text and graphics. On the left, a white box contains the text: "Recordar que casi nadie es de manera espontánea un buen negociador de ahí la importancia de la preparación y habilidades al negociar". The main title is "PRINCIPIOS EN LA NEGOCIACIÓN LABORATIVA" written in a chalk-like font. Below the title, it says "TODOS LOS DÍAS NEGOCIAMOS". There are decorative elements like a blue number '1', a pink number '3', and a pink arrow. At the bottom, there is a blue button that says "REGÍSTRATE AHORA" and a small video window showing a person's face. The browser's address bar shows the URL: "view.genial.ly/6112ab76424c9e0d97557065/presentation-arte-de-negociar". The Windows taskbar at the bottom shows the time as 7:37 a.m. on 12/8/2021.

Recordar que casi nadie es de manera espontánea un buen negociador de ahí la importancia de la preparación y habilidades al negociar

PRINCIPIOS EN LA NEGOCIACIÓN LABORATIVA

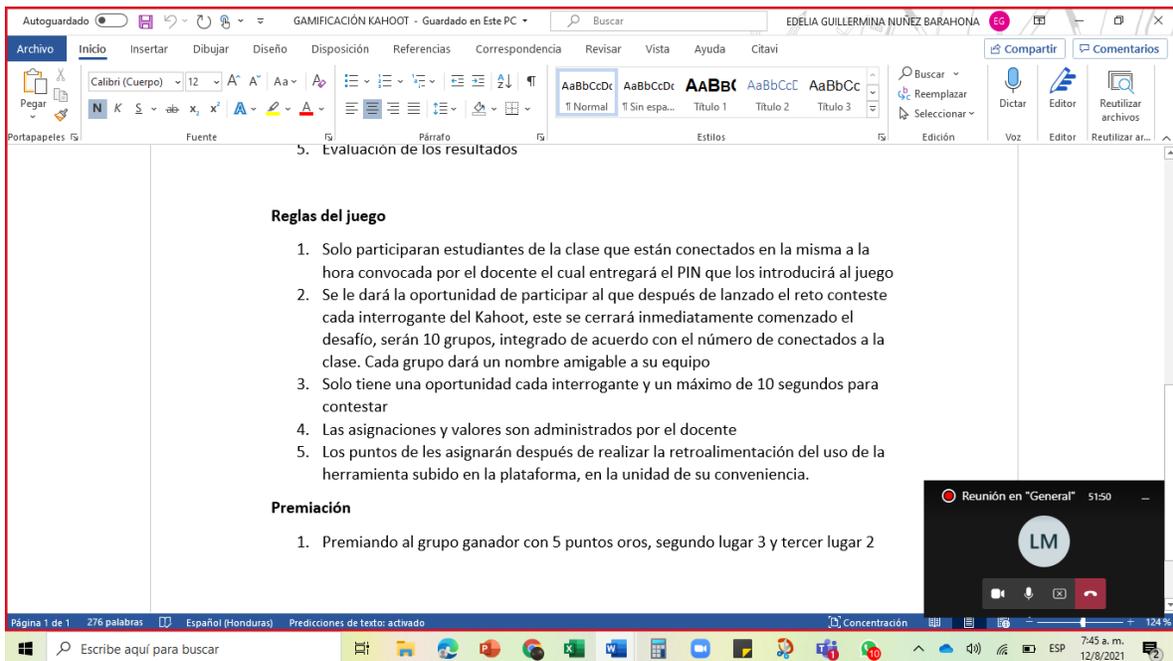
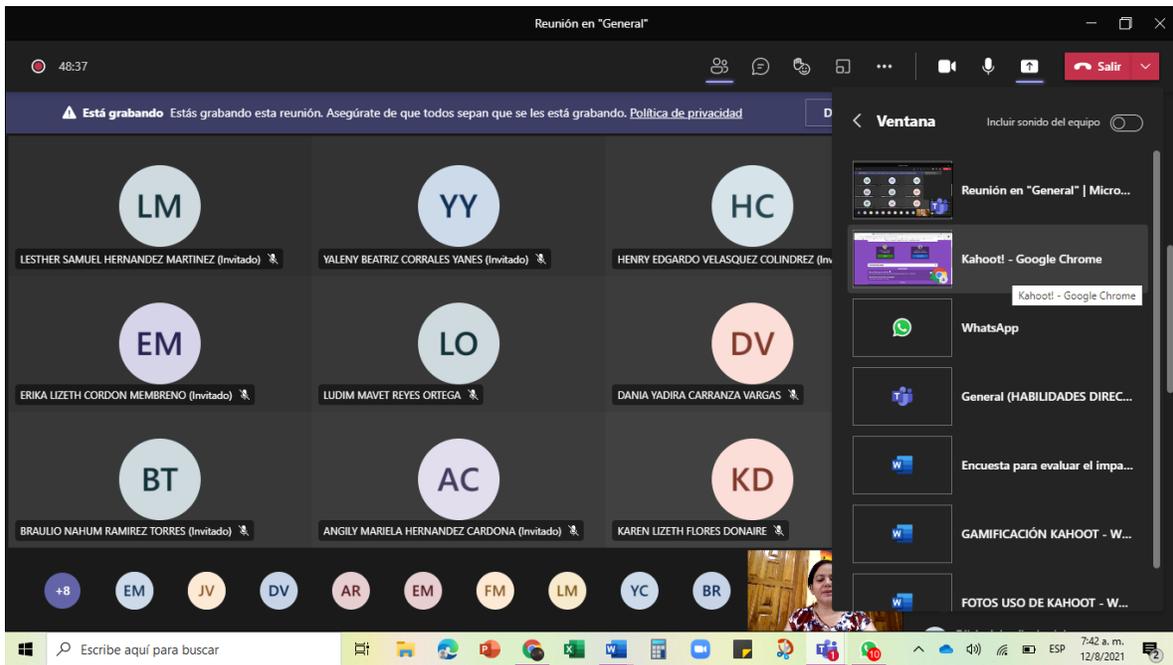
TODOS LOS DÍAS NEGOCIAMOS

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? REGÍSTRATE AHORA

Reunión en "General" 43:04

Escribe aquí para buscar

7:37 a. m. 12/8/2021



Autoguardado Presentando... Ceder el control Detener la prese... LUÑEZ BARAHONA

Archivo Inicio Insertar Dibujar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda Citas

Calibri (Cuerpo) 11 A⁺ A⁻ Fuente Párrafo Estilos Edición

ENCUESTA PARA EVALUAR EL IMPACTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

Objetivo

Recabar información acerca de la nueva herramienta de Gamificación Kahoot que permita realizar los ajustes respectivos a las presentaciones y por ende en el proceso enseñanza aprendizaje

Nombre del estudiante _____ # _____

Espacio de aprendizaje _____ Carrera _____

Nombre del Docente _____

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
1.El profesor nos dio una introducción y objetivos del tema a desarrollar		
2. Me gusta las herramientas de gamificación como Kahoot		
3.El profesor consigue mantener mi atención durante y después de la clase		
4. Mi interés y motivación por el tema ha aumentado		

Página 1 de 1 161 palabras Español (Honduras) Predicciones de texto: activado Concentración

Reunión en "General" 52:52 LM

K! Kahoot! Correo: EDELIA GUILLERMINA N... grabaciones herramientas gamifi... +

play.kahoot.it/v2/?quizId=44cebabe-8a88-4e3a-bf39-294d38388e80

Aplicaciones Campus Virtual UN... Banca en Línea | BA... Genially, la herrami... K! Kahoot! Banco Atlántida | L... Correo Institucional... Página principal DIPP Lista de lectura

ES

Kahoot! BASIC

Juega juegos en vivo con hasta 10 Jugadores

EL ARTE DE NEGOCIAR, HABILIDADES

Jugador vs. Jugador
1:1 Dispositivos
Clásico

Equipo vs. Equipo
Dispositivo compartido
Modo equipo

Opciones de juego

Recomendado

Aprendizaje personalizado

Reunión en "General" 54:13 LM

7:48 a. m. 12/8/2021

Kahoot! | Correo: EDELIA GUILLERMINA N... | grabaciones herramientas gamifi... | +

play.kahoot.it/v2/?quizId=44cebabe-8a88-4e3a-bf39-294d38388e80

Aplicaciones | Campus Virtual UN... | Banca en Línea | BA... | Genially, la herrami... | Kahoot! | Banco Atlántida | L... | Correo Institucional... | Página principal DIPP | >> | Lista de lectura

Opciones de juego

Recomendado

Aprendizaje personalizado NO
Permite a los jugadores practicar preguntas difíciles después del juego en vivo. [Ver detalles](#)

Generador de nombres amigables SÍ
Evita nombres inapropiados en el juego

General

Mostrar preguntas y respuestas en los dispositivos de los jugadores SÍ
Para realizar videoconferencias y mejorar la accesibilidad

Música de espera Aventura(Elección del creador)

Orden de preguntas al azar

Orden de respuestas al azar

Mostrar instrucciones de introducción minimizadas

Reunión en "General" 58:12

Escribe aquí para buscar

7:52 a. m. 12/8/2021

Kahoot! | Correo: EDELIA GUILLERMINA N... | grabaciones herramientas gamifi... | +

play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=44cebabe-8a88-4e3a-bf39-294d38388e80

Aplicaciones | Campus Virtual UN... | Banca en Línea | BA... | Genially, la herrami... | Kahoot! | Banco Atlántida | L... | Correo Institucional... | Página principal DIPP | >> | Lista de lectura

ES

Únete en www.kahoot.it o con la app de Kahoot!

PIN de juego: 966 3904

Kahoot! **Empezar**

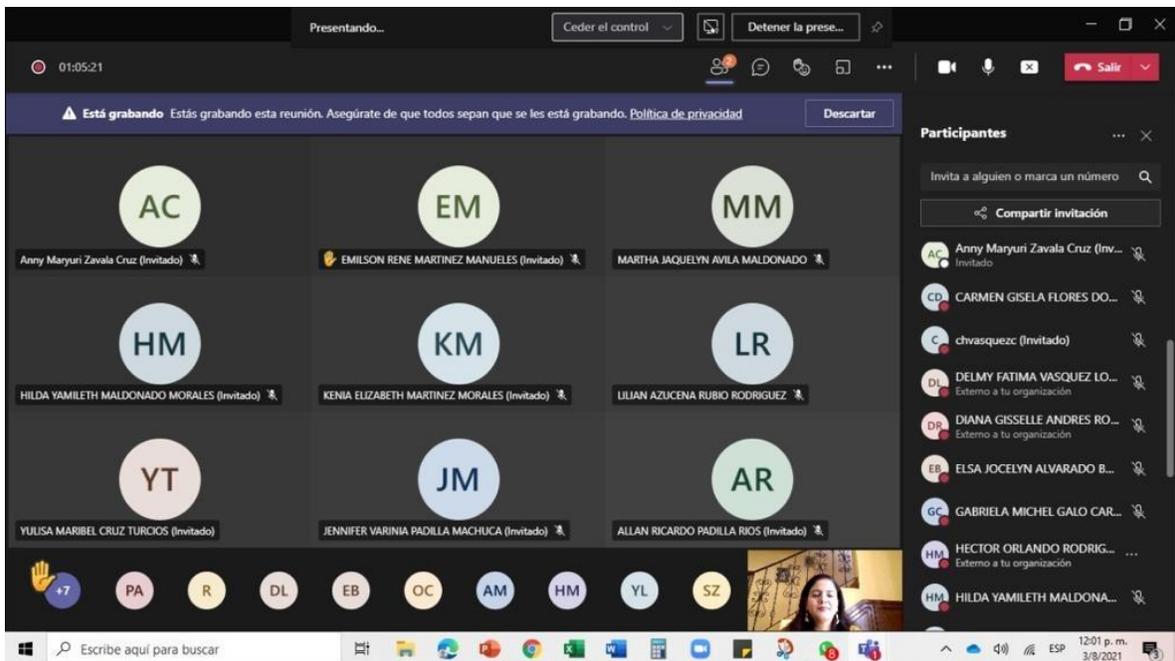
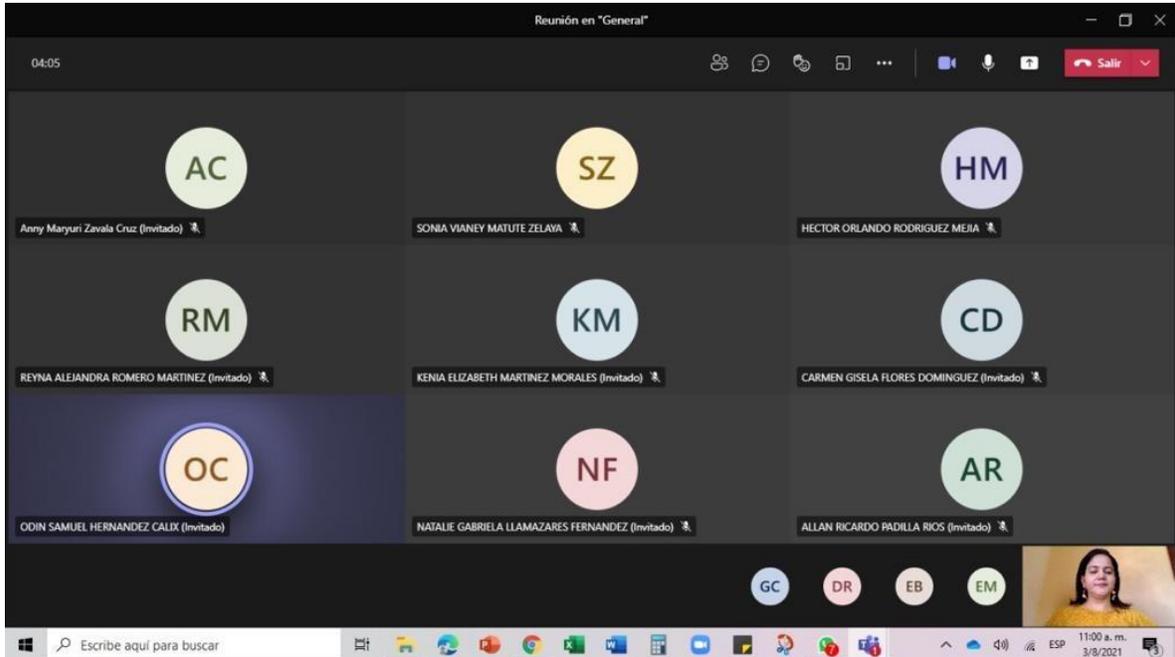
Esperando a los jugadores...

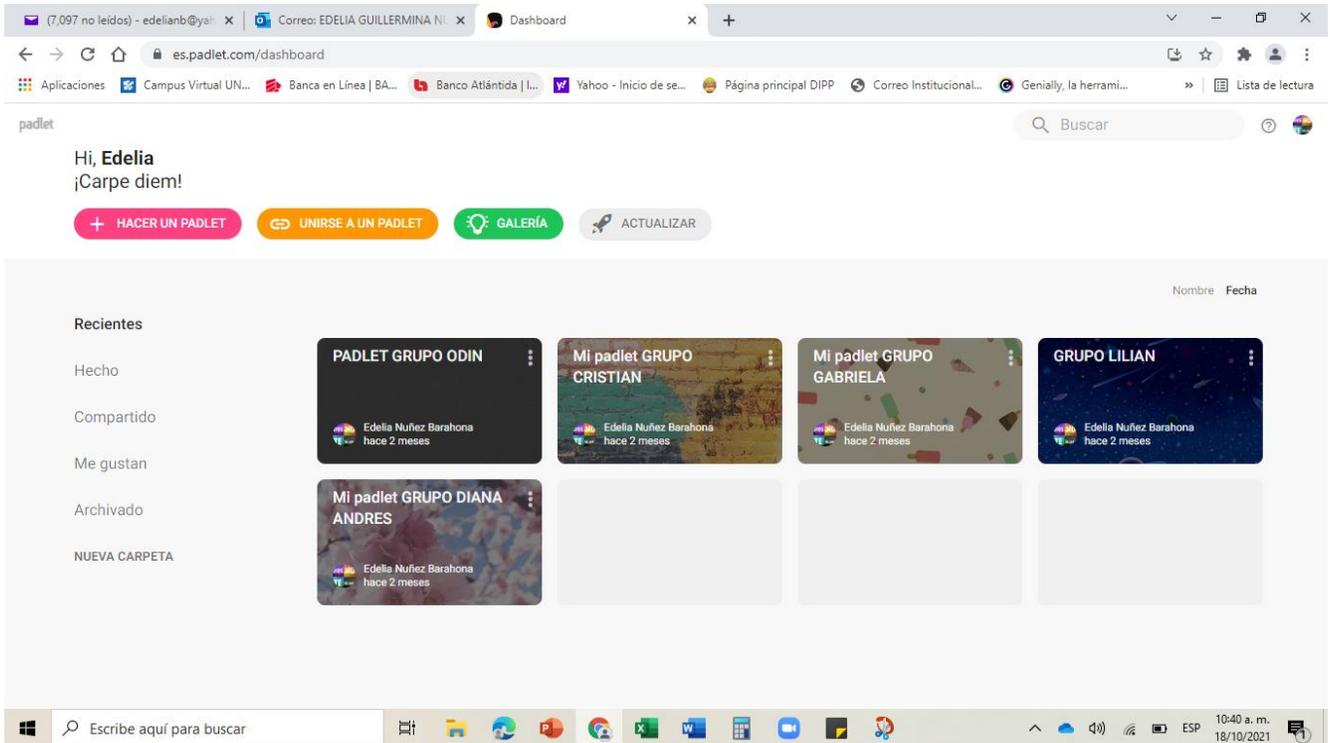
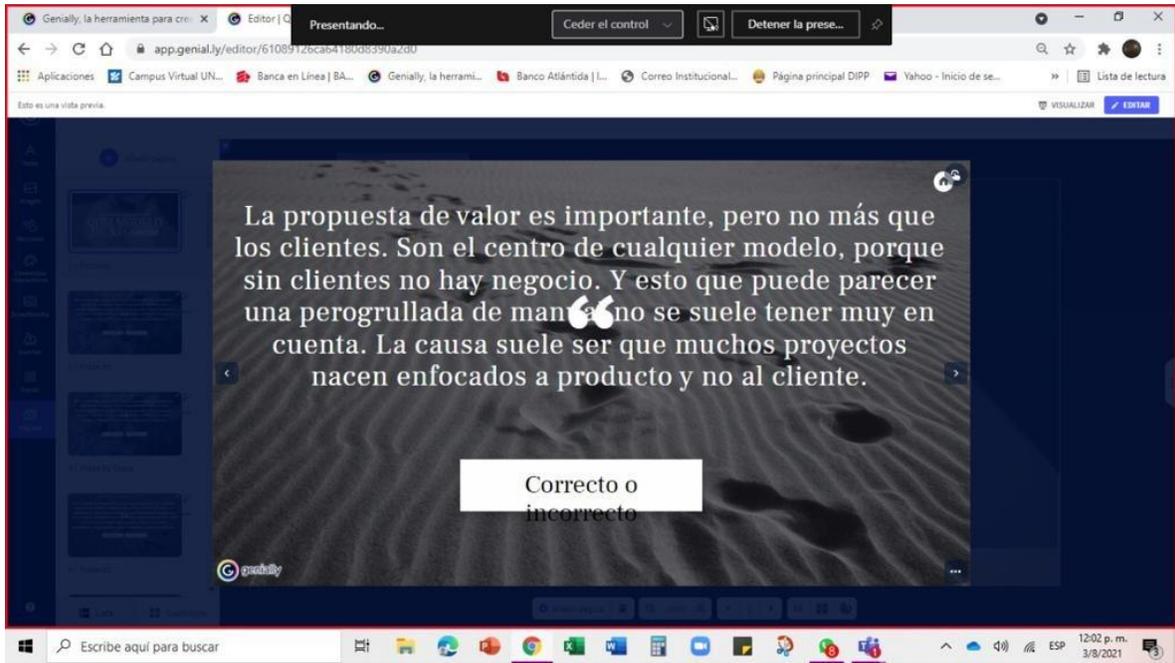
Reunión en "General" 01:00:18

Escribe aquí para buscar

7:54 a. m. 12/8/2021

GAMIFICACION GENIALLY





ANEXO 4

ENCUESTA PARA EVALUAR EL IMPACTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE GRUPO

1. Objetivo

Recabar información acerca de la nueva herramienta de Gamificación Genially que permita realizar los ajustes respectivos a las presentaciones y por ende en el proceso enseñanza aprendizaje

Nombre del estudiante: Sendy Pamela Ramos Ramírez

Espacio de aprendizaje: Mercadotecnia Internacional

Carrera: Administración de Empresas.

Nombre del Docente: Ruben Aguiluz

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
1.El profesor nos dio una introducción y objetivos del tema a desarrollar	X	
2. Me gusta las herramientas de gamificación como Genially	X	
3.El profesor consigue mantener mi atención durante y después de la clase	X	
4.Mi interés y motivación por el tema ha aumentado como resultado del uso de esta herramienta de gamificación Genially.	X	
5.La herramienta Genially aplicada por el profesor me fue de mucho beneficio	X	
6. Las estrategias aplicadas por el profesor son innovadoras	X	
7.El profesor nos motiva a aplicar nuevas herramientas	X	
8.El profesor procura que los estudiantes apliquemos la teoría en la práctica.	X	
10.El profesor logro los objetivos	X	

Comentarios personales: Me gustó mucho la actividad, sin dudas se logró el objetivo de aprender.

GRACIAS POR SU COLABORACION