

**UOC**

?

**THINK TANK**

FASE 4. MOSTRAR LA MEJORA

**APORTA DOS RESPUESTAS POSIBLES A ESTA PREGUNTA:**  
¿Qué estrategias podemos implementar para asegurarnos que los estudiantes entienden el feedback recibido y lo utilizan para mejorar las actividades siguientes?

**RESPUESTAS POSIBLES:**

- Asegurarnos de que el diseño de la asignatura es realmente formativo y que damos la oportunidad al estudiante de integrar el feedback de una actividad en la siguiente. En caso de que no podamos así, garantizar que este carácter formativo de la evaluación se da dentro de una misma actividad y facilitar a los estudiantes un feedback a lo mitad del desarrollo de ésta, con el fin de que lo pueda trabajar y aprovechar para la siguiente final.
- Explicar en el plan docente de la asignatura cuándo y cómo recibirá el feedback el estudiante.
- Explicar claramente los objetivos del feedback y proporcionar orientaciones claras sobre cómo se aplica.
- Crear actividades de reflexión que obliguen a los estudiantes a revisar y aplicar el feedback.
- Proporcionar oportunidades para la evaluación entre iguales.
- Hacer un seguimiento del uso del feedback en actividades futuras. Si es necesario, ofrecer sesiones de revisión para discutirlo.

8 PUNTOS

**MASTERCASOS**

FASE 2. RECIBIR EL FEEDBACK

**IDENTIFICA DOS POSIBLES SOLUCIONES PARA RESOLVER EL CASO SIGUIENTE:**

**Personalización del feedback**  
Guillermo, profesor de ciberseguridad, corrige una serie de trabajos finales y se da cuenta de que muchos estudiantes han cometido errores similares. No quiere repetir los mismos comentarios una y otra vez, pero tampoco quiere que los estudiantes sientan que el feedback es genérico y poco personalizado. ¿Qué estrategias podría utilizar para proporcionar un feedback efectivo y eficiente?

**SOLUCIONES**  
Para proporcionar un feedback eficiente y personalizado, Guillermo podría hacer lo siguiente:

- Identificar los errores comunes y crear una plantilla de feedback general que incluya recomendaciones específicas para cada error.
- Añadir comentarios individuales sobre aspectos únicos de cada trabajo y complementar la plantilla general.
- Organizar una sesión grupal en la que se discutan los errores comunes y se resuelvan dudas.

8 PUNTOS

**CANVAS QUEST**

FASE 1. GENERAR Y DAR FEEDBACK

**RESPONDE A LA SIGUIENTE PREGUNTA**  
¿Qué herramienta de Canvas permite al profesorado hacer un retorno muy específico con anotaciones sobre párrafos o imágenes en un trabajo entregado?

a. SpeedGrader  
b. DocViewer del SpeedGrader  
c. Pruebas

**RESPUESTA CORRECTA**  
b. DocViewer del SpeedGrader. Es una ventana de vista previa donde el profesorado dispone de varias herramientas (describir un texto, hacer un comentario, subrayar, ralar y marcar un área) para hacer anotaciones, correcciones y observaciones sobre la misma actividad, de manera que el feedback sea más concreto y específico para el estudiante.

4 PUNTOS

**SUPERRETOS**

FASE 3. INCORPORAR CAMBIOS

**PARA SUPERAR EL SUPERRETO, MUESTRA LA TARJETA DE SUPERPODER. SI NO LA TIENES, LO TENDRÁS QUE RESOLVER**  
Ana, profesora de didáctica aplicada a la formación musical, anima a los estudiantes a utilizar el solucionario para hacer una autoevaluación después de entregar los trabajos. No obstante, ve que muchos estudiantes no revisan el solucionario una vez tienen la nota de la actividad y no son conscientes de qué aspectos deberían mejorar en las próximas actividades.

**SOLUCIONES:**

- Ana puede planificar la actividad de autoevaluación como una tarea más dentro de la asignatura para garantizar que los estudiantes tienen suficiente tiempo para consultar su actividad con el solucionario, como parte del proceso de aprendizaje.
- También puede facilitar una guía o una pauta detallada sobre cómo se hace la autoevaluación a partir del solucionario en la que se destaquen los errores más frecuentes o se den pautas para superarlos.

**SUPERPODER DE SOLUCIONARIO**

10 PUNTOS

**RESPUESTAS RELÁMPAGO**

FASE 1. GENERAR Y DAR FEEDBACK

**RESUELVE ESTA SITUACIÓN**  
Dylan encuentra que el feedback recibido es demasiado general y no está adaptado a su trabajo.

**OPCIONES**

- Le digo a Dylan que tengo un aula con muchos estudiantes y que por ello sólo puedo proporcionar un feedback generalizado. Le digo que el feedback es suficiente y que aproveche lo que pueda.
- Proporciono feedback general a todos los estudiantes y lo personalizo para los que lo necesitan, centrándome en partes concretas de sus trabajos.
- Decido dejar de proporcionar feedback para evitar quejas.

**RESPUESTA CORRECTA**  
2. Proporciono feedback general a todos los estudiantes y lo personalizo para los que lo necesitan, centrándome en partes concretas de sus trabajos.

4 PUNTOS

**FUNNY FEEDBACK**

Avancemos por las fases del proceso de feedback dilógico en línea.

100 puntos

100 puntos

**FASE 4 Muestra la mejora**

90 puntos

90 puntos

**FASE 3 Implementar el feedback**

75 puntos

75 puntos

**FASE 2 Procesar el feedback**

45 puntos

45 puntos

**FASE 1 Generar el feedback**

**BOMBA DE ELIMINACIÓN**

¡EXPLOSIÓN DE POSIBILIDADES!

Este comodín te permite eliminar una de las opciones incorrectas en una pregunta relámpago o Canvas quest.

¡Ad! ¡tienes más posibilidades de acertar!

**SUPERPODER DE IA**

¡ACTIVANDO EL SUPERPODER DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL!

Tienes la habilidad de utilizar la Inteligencia Artificial para adivinar o mejorar el feedback en esta situación.

¡Utiliza este superpoder para superar el caso con éxito!

Atención: se recomienda haber realizado la actividad antes de pedir feedback a una herramienta de inteligencia artificial generalista, que aminorar la fuerza de los comentarios y sugerencias de la herramienta.

## Resumen de los elementos del juego

64 preguntas de 5 tipos con puntuaciones distintas según la dificultad:

10 tarjetas especiales; 5 comodines y 5 superpoderes (cartas para resolver mastercasos):

- Canvas quest. Funcionalidades de Canvas. **4 pts.**
- Respuestas relámpago. Situaciones y casos breves. **4 pts.**
- Think thank. Cuestiones para pensar. **8 pts.**
- Mastercasos. Casos complejos. **8 pts.**
- Superretos. Retos a resolver. **10 pts.**

- Tomar otra pregunta.
- Hacer una consulta externa.
- Consultar la guía del feedback durante 30".
- Bomba de eliminación.
- Creatividad de la respuesta.

- Superpoder de IA.
- Superpoder de reelaboración.
- Superpoder de alfabetización.
- Superpoder de videofeedback.
- Superpoder de solucionario.

**Autores del juego:**  
Maria José Angulo Valdearenas  
Xavier Mas Garcia  
Anna Espasa Roca

eLearning Innovation Center  
Universitat Oberta de Catalunya  
Diciembre 2025

