

MEMORIA FINAL

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2015/2016

Título del proyecto
INCORPORACIÓN EN EL AULA DEL JUEGO DE PREGUNTAS “VIRUCA” COMO HERRAMIENTA PARA AMPLIAR CONTENIDOS

Responsable		
Apellidos	Nombre	NIF
Díaz Sánchez	Ana Belén	75794483F

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	Elaboración del tablero del juego		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Encuesta de satisfacción entre el profesorado para evaluar si el diseño que se utilice sea apropiado o sea necesario incluir modificaciones		
Objetivo final del indicador:	Elaborar el tablero del juego que será proyectado en clase y seguir el transcurso de la partida		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Mayo 2016	Fecha de medida del indicador:	Junio 2016
Actividades previstas:	Diseño del tablero del juego		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Se diseñó el tablero del juego en Adobe Illustrator y se expuso en el proyector de clase en una pizarra online (Realtimeboard) que permitió mover las fichas de cada equipo en el tablero y así poder seguir la partida.</p> <p>Los profesores participantes en el presente proyecto presentaron un alto grado de satisfacción con el tablero elaborado. Tanto el tablero como las fichas utilizadas se muestran en la figura 2 del artículo realizado de este trabajo.</p>		

Objetivo nº 2	Despertar el interés del alumnado por la búsqueda de información adicional de los virus		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Número de alumnos participantes teniendo en cuenta que se planteará como actividad opcional		
Objetivo final del indicador:	Comprobar el interés mostrado por el alumnado en la búsqueda de la información extra a la que se presenta en clase y que no puede incluirse por cuestiones de tiempo		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Mayo 2016	Fecha de medida del indicador:	Mayo 2016
Actividades	El alumno tendrá que leer noticias de actualidad, buscar información de		

previstas:	<p>interés, etc de los virus y utilizar esa documentación para diseñar 6 preguntas, con 4 posibles respuestas (una única correcta), enmarcadas en las categorías “Virus en el cine y la televisión”, “Historia y actualidad de los virus”, “Virus en el mundo”, “Aplicaciones de los virus”, “Enfermedades víricas” y “Estructura e infección”.</p> <p>Las preguntas elaboradas por los alumnos serán impresas y divididas en categorías para elaborar las tarjetas del juego.</p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Cada alumno que participó en la actividad elaboró las 6 preguntas dando 4 posibles respuestas, siendo sólo una correcta), enmarcadas en las categorías anteriormente descritas.</p> <p>El 100 % de los alumnos que están matriculados en la asignatura participaron en esta actividad, mostrando un gran interés en la búsqueda de información para la elaboración de las distintas preguntas y respuestas.</p> <p>Un ejemplo de las tarjetas de distintas categorías se muestra en la figura 1 del artículo de este trabajo.</p>

Objetivo nº 3	Ampliación de los contenidos aprendidos en clase de una forma amena y divertida		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Incluir en el examen de teoría de la asignatura algunas preguntas del juego		
Objetivo final del indicador:	Evaluar si han aprendido durante las partidas del juego llevadas a cabo en el aula		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Mayo 2016	Fecha de medida del indicador:	Junio 2016
Actividades previstas:	Se llevarán a cabo distintas partidas del juego en clase, dividiéndose a los alumnos en grupos. Además, para hacerlo más dinámico y participativo, el juego se diseñará de tal forma que cada grupo responde una vez, existiendo la posibilidad de que otro equipo responda en caso de error. Con esta metodología los alumnos permanecerían más atentos a las preguntas y respuestas, consiguiendo el aprendizaje durante el transcurso del juego.		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se realizó una partida del juego el último día de clase, dividiéndose en grupos de cinco personas entre los cuales discutían cual podría ser la posible respuesta correcta. Los alumnos disfrutaron con esta actividad y participaron muy activamente durante el transcurso de la misma.		
	Además de aprender conceptos nuevos, se utilizaron las preguntas para afianzar aspectos estudiados durante el desarrollo de la clase y que sirvieron como repaso para el examen de la asignatura. Se incluyó alguna pregunta en el examen final del contenido visto en clase complementado con algunas de las preguntas de los alumnos. Se realizó también una encuesta de satisfacción anónima a los estudiantes comprobando que si habían aprendido conceptos nuevos. Los resultados de esta encuesta se muestran en el Anexo 1.		

2. Adjunte las tasas de éxito¹ y de rendimiento² de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura ³	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2014/15	Curso 2015/16	Curso 2014/15	Curso 2015/16

¹ Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

² Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

<i>Virología</i>	<i>0,94</i>	<i>0,93</i>	<i>0,90</i>	<i>0,93</i>

Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento

Realmente no ha habido claramente una influencia esta actividad en la tasa de éxito y rendimiento de la asignatura porque tampoco estaba enfocada directamente a ese fin. Con esta actividad se pretendía motivar al alumnado a buscar y leer información relacionada con el contenido de la asignatura y animar al alumnado a participar durante el transcurso de la clase, haciéndola mucho más dinámica que una clase estándar. Durante el transcurso de la actividad se observó una alta motivación por parte del alumnado lo cual se puso también de manifiesto con los resultados de las encuestas de evaluación de dicha actividad (ver anexo 1).

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 46				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
NINGUNA DIFICULTAD	POCA DIFICULTAD	DIFICULTAD MEDIA	BASTANTE DIFICULTAD	MUCHA DIFICUTAD
	X			
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
NINGUNA DIFICULTAD	POCA DIFICULTAD	DIFICULTAD MEDIA	BASTANTE DIFICULTAD	MUCHA DIFICUTAD
	X			
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
NADA DE ACUERDO	POCO DE ACUERDO	NI EN ACUERDO NI EN DESACUERDO	MUY DE ACUERDO	COMPLETAMENTE DE ACUERDO
			X	
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
NADA DE ACUERDO	POCO DE ACUERDO	NI EN ACUERDO NI EN DESACUERDO	MUY DE ACUERDO	COMPLETAMENTE DE ACUERDO

³ Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.



Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos

Los alumnos mostraron un gran interés por esta actividad desde el inicio del curso en el que fue planteada. Teniendo en cuenta además el alto nivel de participación, concretamente del 100 %, y el alto grado de satisfacción que mostraron las encuestas realizadas a los alumnos al final del curso, se trata de una actividad que cumple con los objetivos que se pretendían alcanzar y se recomienda utilizar en otras asignaturas del grado de Biotecnología e incluso de otros grados.

4. Marque una X bajo las casillas que correspondan en la siguiente tabla. Describa las medidas a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto

1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
	X			

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Debido a que esta metodología de aprendizaje no es exclusiva de la asignatura de virología, se realizará un pequeño taller para informar a profesores de la titulación que podrían estar interesados en esta metodología de aprendizaje dinámica y divertida en otras asignaturas

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Se informó a otros profesores del grado de Biotecnología del éxito de la actividad por si estaban interesados en realizarla en otras asignaturas.