

## MEMORIA FINAL

### Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente

### 2016/2017

Título del proyecto
<b>DISEÑO Y DESARROLLO DE LA APLICACIÓN INFORMÁTICA DEL JUEGO DE PREGUNTAS “VIRUCA” PARA SER UTILIZADA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE</b>

Responsable		
Apellidos	Nombre	NIF
<b>Díaz Sánchez</b>	<b>Ana Belén</b>	<b>75794483-F</b>

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	Desarrollo de una aplicación de ordenador del juego de preguntas VirUca		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Encuesta de satisfacción a los profesores y alumnos que participan en la asignatura		
Objetivo final del indicador:	Comprobar que es sencillo incorporar las preguntas del juego en la aplicación para que los propios alumnos puedan introducirlas. También es necesario comprobar que la aplicación sigue las reglas del juego establecidas.		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Junio 2017	Fecha de medida del indicador:	Junio 2017
Actividades previstas:	Para el desarrollo de la aplicación será necesario llevar a cabo distintas reuniones con su diseñador, que será un alumno del Grado en Ingeniería Informática tutorizado por un profesor de dicho grado y participante de este proyecto, para facilitarle las directrices y reglas del juego que le permita programar dicha aplicación. Estas reuniones deberían llevarse a cabo al comienzo del curso para que la aplicación estuviera disponible en el segundo cuatrimestre, periodo en el que se imparte la asignatura.		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La aplicación fue desarrollada por un becario en prácticas, concretamente un estudiante del grado de Ingeniería Informática. Se realizó una primera reunión en Febrero, antes de comenzar el semestre, entre dicho becario y el resto de los participantes del proyecto, para transmitirle toda la información correspondiente al desarrollo y reglas del juego. Durante el semestre se fue desarrollando la aplicación y se realizaron varias reuniones de seguimiento. Uno de los primeros campos funcionales de la aplicación en la página web <a href="http://viruca.uca.es">http://viruca.uca.es</a> fue la creación de los campos profesores, alumnos, titulaciones, asignaturas, cursos académicos y preguntas. De esta forma se		

dieron de alta en primer lugar los profesores y a los alumnos de la asignatura. De este modo, los alumnos podían ir introduciendo las preguntas y posibles respuestas, indicando la correcta, de las distintas categorías.

El último día del curso se realizó una partida del juego en dos horas de clase. Para evaluar el grado de satisfacción del alumnado, se entregó una encuesta al final de la actividad.

En cuanto a los profesores participantes, se realizó una reunión al final del curso, donde pusieron en común su opinión acerca de la aplicación. Además, se establecieron las posibles mejoras futuras que serían interesante incorporar para conseguir una mayor versatilidad con idea de poder ser utilizada en otras asignaturas, para que sea más visual, dinámica y atractiva y para poder sacársele más partido como herramienta de aprendizaje.

<b>Objetivo nº 2</b>	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 2017
Actividades previstas:	<p>El alumno tendrá que leer noticias de actualidad, buscar información de 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>Los alumnos tendrán que introducir las preguntas en la aplicación de ordenador para que estuvieran disponibles para el desarrollo de la partida.</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. Además, esta aplicación permite distinguir entre rol profesor y alumno de forma que los alumnos podían entrar en el sistema e introducir sus preguntas y respuestas. Además, las encuestas de satisfacción realizadas al finalizar el proyecto de innovación mostraron que prácticamente todos los alumnos opinan que se trata de una actividad original que les anima a buscar información de interés y que no se trata en clase.</p>

<b>Objetivo nº 3</b>	Evaluación de la calidad de las preguntas por parte del resto de alumnos
Indicador de seguimiento o evidencias:	Una rúbrica, o matriz de evaluación

Objetivo final del indicador:	Comprobar el tiempo dedicado a la elaboración de las preguntas y el interés mostrado por el alumno por diseñar preguntas de calidad
Fecha prevista para la medida del indicador:	Junio 2017
Actividades previstas:	Una vez realizada la partida, se repartirán las preguntas entre los alumnos del aula para ser evaluadas mediante el uso de una rúbrica o matriz de evaluación proporcionada por el profesor
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Finalmente se realizó una evaluación global de las preguntas elaboradas

<b>Objetivo nº 4</b>	<b>Ampliación de los contenidos aprendidos en clase de una forma amena y divertida</b>
Indicador de seguimiento o evidencias:	Encuesta a los alumnos tras la realización de la actividad
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:	Junio 2017
Actividades previstas:	Se llevarán a cabo distintas partidas del juego en clase, dividiéndose a los alumnos en grupos. Además, el hecho de incorporar las preguntas en la aplicación y que puedan ser visualizadas en el proyector durante la partida, permite a los alumnos estar más atentos, pudiendo responder a las preguntas mentalmente incluso sin ser su turno. Además, nuevos conocimientos podrán ser adquiridos durante la evaluación de la calidad de las preguntas de sus compañeros (Objetivo nº 3)
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se realizó una partida de 2 horas de duración en la cual se dividió la clase en grupos. Se abrió la aplicación del juego y se proyectó en el ordenador de la clase. Se dividió la clase en grupos y se realizó una partida en dos horas seguidas de clase. Al finalizar la actividad se realizó una encuesta de satisfacción y prácticamente todos los alumnos señalaron que el VirUca les ayuda a aprender y mejorar distintos aspectos relacionados con la asignatura.

2. Adjunte las tasas de éxito<sup>1</sup> y de rendimiento<sup>2</sup> de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura <sup>3</sup>	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2015/16	Curso 2016/17	Curso 2015/16	Curso 2016/17
	0,93	0,98	0,93	0,98
<i>Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento</i>				

<sup>1</sup> Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

<sup>2</sup> Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

<sup>3</sup> Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.

--

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:				
<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
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
La aplicación ha resultado muy útil para los alumnos para ampliar contenidos y les ha parecido muy fácil de utilizar. Posibles mejoras que se podrían incluir estarían enfocadas a una mejora de la imagen de la aplicación durante la partida para conseguir un mayor grado de aprendizaje.				

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 participación / 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				
Se realizará un pequeño taller para informar a otros profesores de la titulación que podrían estar interesados en la utilización de la aplicación en otras asignaturas				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
Se ha explicado el funcionamiento de la asignatura a otros profesores del grado que han mostrado estar interesados una vez se incluyan unas mejoras propuestas. Además los resultados obtenidos se pretenden enviar a las próximas Jornadas de Innovación Docente que organiza la Universidad de Cádiz.				