

MEMORIA FINAL

Compromisos y Resultados

Actuaciones Avaladas para la Mejora Docente

2017/2018

Título del proyecto
REFUERZO DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE JUEGOS MEDIÁTICOS EN EL AULA

Responsable		
Apellidos	Nombre	NIF
Ortiz Bellot	Guadalupe	31247211D

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto¹. Copie en las dos primeras filas de cada tabla el título del objetivo y la descripción que incluyó en el apartado 2 de dicha solicitud e incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	Desarrollar software de implementación de un juego		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Funcionamiento correcto de la herramienta software		
Valor numérico máximo que puede tomar el indicador:	10		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Mediados Abril 2018	Fecha de medida del indicador:	Junio 2018
Actividades previstas:	Elegir un juego a desarrollar y definir claramente los requisitos del software a desarrollar. Desarrollar el software. Verificar que el software cumple todos los requisitos.		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Durante el planteamiento de los requisitos del proyecto nos pareció motivador incluir elementos de realidad aumentada en el juego.</i></p> <p><i>A partir de esa idea pensamos que el juego podría desarrollarse para el móvil de modo que el alumno pudiese jugar en el aula, y también jugar en clase.</i></p> <p><i>Además, pensamos que era necesario poder adaptar las preguntas en función del nivel de conocimientos del alumno, haciéndole repetir aquéllas en las que más fallara.</i></p> <p><i>Así fue cómo se desarrolló un juego de preguntas tipo test de respuesta múltiple y Verdadero/Falso con realidad aumentada.</i></p> <p><i>Además, se pueden visualizar contenidos antes de responder a las preguntas.</i></p> <p><i>Y lo más importante, el juego se ha diseñado para adaptarse a los</i></p>		

¹ La relación incluida en el documento *Actúa* que adjuntó en su solicitud a través de la plataforma de la Oficina Virtual.

	<i>conocimientos del alumno y hacerle repasar los contenidos que menos domina.</i>
--	--

Objetivo nº 2	Probar y mejorar el juego en una de las asignaturas		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Prueba en clase de la herramienta software		
Valor numérico máximo que puede tomar el indicador:	10		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Finales Abril 2018	Fecha de medida del indicador:	Junio 2018
Actividades previstas:	Probar el software en una asignatura para ver si realmente la usabilidad es la esperada. Revisar en su caso las características que no hubiesen logrado su objetivo y mejorar el software. Evaluar la satisfacción de los alumnos con la actividad realizada.		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>El juego solo se ha podido probar al final de una asignatura, ya que el desarrollo del software se retrasó (1) debido al retraso en la contratación del becario y (2) debido a que la complejidad añadida de usar realidad aumentada y de adaptarse al nivel del alumno. En base a los comentarios de los alumnos se han realizado mejoras durante los meses de junio y julio.</i>		

Objetivo nº 3	Probar y mejorar el juego en el resto de asignaturas implicadas.		
Indicador de seguimiento o evidencias:	Iteraciones sobre el objetivo número 2.		
Valor numérico máximo que puede tomar el indicador:	10		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Mayo 2018	Fecha de medida del indicador:	Septiembre 2018
Actividades previstas:	Probar el software en el resto de asignaturas implicadas para ver si realmente la usabilidad es la esperada. Revisar en su caso las características que no hubiesen logrado su objetivo y mejorar el software. Evaluar la satisfacción de los alumnos con la actividad realizada.		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Como hemos indicado previamente no ha habido tiempo para probar las mejoras en otras asignaturas debido a que ya se habían acabado las clases; esperamos poder hacerlo en este curso. Sin embargo, hemos entrado en contacto con profesores de la Universidad de Extremadura con experiencia en este tipo de juegos y hemos contado con sus comentarios y sugerencias para mejorar el juego.</i>		

2. 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	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o

	profesores			grabación para acceso en abierto
				X
Descripción de las medidas comprometidas				
<p>Tras el análisis de los resultados obtenidos (junio o julio) organizaremos un seminario local dentro de la Escuela Superior de Ingeniería (julio o septiembre) para la difusión de la experiencia y sus resultados. El seminario se grabará y se pondrá disponible a través de los medios que la UCA proporcione.</p> <p>Si los resultados evidencian beneficios para la docencia, se enviará una contribución a un congreso de innovación docente con el fin de darle difusión al proyecto y sus resultados.</p>				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
<p>Se ha realizado un seminario el jueves 13 de septiembre a las 14:00 en la Escuela Superior de Ingeniería.</p> <p>Actualmente tenemos un resumen titulado “Fostering context-aware learning through augmented reality mobile applications”, en colaboración con una profesora de la Universidad de Extremadura, aceptado en el congreso ICERI 2018 (11th annual International Conference of Education, Research and Innovation) y estamos en el proceso de escritura del artículo completo para su publicación en las actas de dicho congreso.</p>				