

## MEMORIA FINAL

### Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente

### 2017/2018

Título del proyecto		
<b>¿Juego y aprendizaje en el aula universitaria?: Aplicación de la <i>gamificación</i> en la impartición de contenidos teóricos en el ámbito de la organización de empresas</b>		
Responsable		
Apellidos	Nombre	NIF
<b>García Carbonell</b>	<b>Natalia</b>	<b>48901181F</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	<i>Incrementar el grado de motivación y de participación activa del alumnado en las dinámicas de clase</i>		
Indicador de seguimiento o evidencias:	A la finalización del proyecto el profesorado diseñará y distribuirá un <b>cuestionario</b> que incluirá ítems, no solo relacionados con los objetivos de este proyecto, sino también con los resultados del mismo.		
Valor numérico máximo que puede tener el indicador:	33%*		
Fecha prevista para la medida del indicador:	Mayo 2018	Fecha de medida del indicador:	Mayo 2018
Actividades previstas:	<p><i>1.-Diseño e implantación de distintos juegos para trabajar en equipo sobre parte de los contenidos teóricos de la asignatura.</i></p> <p><i>2.-Entrevista informal/tutoría con los grupos de trabajo al final de cada clase teórica para obtener feedback sobre el/ los juego/ s implantado/ s.</i></p>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Las <b>actividades realizadas</b> se corresponden exactamente con las actividades previstas:</p> <p>El equipo docente involucrado en el proyecto conforme a los objetivos de la solicitud, diseñó distintas <b>actividades lúdicas y juegos</b> con el fin de fomentar la motivación y la participación activa del alumnado en las dinámicas de clase. En concreto, el equipo docente implantó un enfoque mixto de juegos, combinando juegos clásicos (‘ahorcado’, ‘sopa de letras’, ‘crucigramas’, etc.) con juegos basados en las Tics a través de la herramienta Kahoot.</p> <p>En cada clase teórica, los alumnos trabajaron en grupo los contenidos teóricos de la asignatura a partir de los juegos clásicos propuestos por el profesorado cuya resolución daba lugar a la explicación de dichos contenidos, generando debate entre los estudiantes y resolviendo dudas que habían surgido durante la ejecución de las actividades. Asimismo, al alumnado realizaba un cuadro resumen de los contenidos explicados en clase al final de la sesión. El resumen debía subirse a un</p>		

	<p>repositorio destinado a tal fin en el campus virtual de la asignatura una vez que el profesorado lo había revisado en la <b>entrevista informal</b> que se mantenía con los equipos de trabajo. Las entrevistas, por falta de tiempo en las sesiones, se mantuvieron cada semana y no en cada clase, como se había previsto en la memoria inicial. Por otro lado, las actividades basadas en Kahoot se destinaron exclusivamente al repaso de los diferentes temas que componen la asignatura. A la finalización de uno o dos temas, el alumnado realizó la actividad Kahoot que consistió en responder a preguntas teóricas sobre los contenidos impartidos hasta el momento con el objetivo de afianzar conocimientos y resolver dudas.</p> <p><b>Resultados obtenidos:</b> El profesorado observó, durante las clases y a partir de los datos que se obtuvieron con el cuestionario de opinión sobre el proyecto, que el alumnado parecía estar más motivado a la hora de afrontar una clase de Fundamentos de Dirección cuyos planteamientos se alejaban de la exclusividad de la clase magistral e involucraba el uso de actividades lúdicas y juegos. El equipo docente pudo comprobar que los estudiantes prestaban más atención, trabajaban más y participaban en mayor medida, realizando preguntas sobre dudas o proponiendo soluciones a los juegos.</p>		
Objetivo nº 2	<p><i>Fomentar en los estudiantes el desarrollo de las competencias trabajo en equipo, creatividad y debate</i></p>		
Indicador de seguimiento o evidencias:	<p>-A la finalización del proyecto el profesorado diseñará y distribuirá un cuestionario que incluirá ítems no solo relacionados con los objetivos de este proyecto, sino también con los resultados del mismo. -Calidad, precisión y corrección de los cuadros-resumen de contenidos elaborados por cada grupo. -Nivel de participación en los debates generados en clase y a través de foros en el campus virtual.</p>		
Valor numérico máximo que puede tener el indicador:	33%*		
Fecha prevista para la medida del indicador:	<p>Mayo 2018 Mayo 2018 Febrero-Mayo 2018</p>	Fecha de medida del indicador:	<p>Mayo 2018 Mayo 2018 Febrero-Mayo 2018</p>
Actividades previstas:	<p>1.- <i>El alumnado deberá realizar resúmenes sobre los contenidos impartidos al final de las sesiones teóricas.</i> 2.- <i>El alumnado deberá diseñar juegos/ actividades lúdicas alternativas y novedosas</i> 3.-<i>El alumnado trabajará permanentemente en grupo, debatiendo y decidiendo conjuntamente tanto sobre los juegos a realizar como sobre el contenido de los resúmenes.</i></p>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Las <b>actividades realizadas</b> fueron las siguientes: El alumnado realizó, al final de cada clase teórica, un <b>cuadro resumen</b> de los contenidos impartidos y trabajados a través de los juegos y actividades lúdicas. El resumen se completó por grupos y, para decidir los contenidos a incluir, los estudiantes debían debatir y llegar a un consenso. Los profesores guiaban el debate de cada <b>equipo de trabajo</b>, con el fin de orientar al alumnado respecto a la relevancia de determinados contenidos y reforzando conceptos clave de la sesión. Por falta de tiempo, no fue posible el diseño de juego y actividades lúdicas por parte del alumnado con el objetivo de ser utilizados en clase. El profesorado consideró más importante dedicar tiempo adicional a actividades de repaso de los temas con el uso de la herramienta Kahoot.</p> <p><b>Resultados obtenidos:</b> De la corrección de los cuadros-resumen se desprende que los estudiantes han sido capaces de trabajar en equipo eficientemente, aportando contenidos correcta</p>		

	y sucintamente explicados y reflejando aquellas nociones más relevantes impartidas en la sesión. Asimismo, el debate generado en clase en torno a las diferentes actividades planteadas—cuadro-resumen y/o juegos—permitió a los profesores observar cierta evolución en los alumnos en cuanto a la mejora del alumnado en respecto a su capacidad creativa y para el debate y el consenso.		
Objetivo nº 3	<i>Mejorar la asimilación de contenidos teóricos básicos de la dirección de empresas</i>		
Indicador de seguimiento o evidencias:	<p>-Número de aciertos obtenidos en los test teóricos del campus virtual.</p> <p>-Corrección y precisión de las respuestas de los grupos a las preguntas ‘recordatorio/repaso’.</p> <p>-Calificación obtenida en la parte teórica del examen.</p>		
Valor numérico máximo que puede tener el indicador:	33%*		
Fecha prevista para la medida del indicador:	<p>Mayo 2018</p> <p>Mayo 2018</p> <p>Febrero-Mayo 2018</p>	Fecha de medida del indicador:	<p>Mayo 2018</p> <p>Mayo 2018</p> <p>Febrero 2018-Mayo 2018</p>
Actividades previstas:	<p>1.-<i>Test en campus virtual para comprobar la adquisición de contenidos.</i></p> <p>2.-<i>Preguntas recordatorio en clase para los grupos de trabajo al inicio de la sesión sobre los contenidos impartidos hasta el momento.</i></p> <p>3.-<i>Examen final: preguntas de contenido íntegramente teórico.</i></p>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Las <b>actividades realizadas</b> se corresponden exactamente con las actividades previstas:</p> <p>El profesorado diseñó una <b>actividad test en campus virtual</b> con el objetivo de que el alumnado repasara las nociones básicas impartidas en la asignatura. Este test se realizó en abril de 2018 e incluyó los contenidos relativos a los temas 2 y 3 de la asignatura cuyo contenido versa fundamentalmente sobre el desarrollo de diversas teorías organizativas. Con ello, se motiva a los estudiantes a comenzar con el estudio de la asignatura una vez que se ha terminado de impartir uno de los bloques de contenidos más complejos y abstractos. La realización del test, además, posee un peso específico en la nota final del alumno de hasta 0.5 puntos.</p> <p>Igualmente, a través de los <b>juegos clásicos—sopas de letras y crucigramas—</b> al inicio de cada sesión teórica los alumnos <b>recordaban los contenidos impartidos en clases anteriores</b>, con el fin de resolver posibles dudas y de contextualizar la nueva materia.</p> <p>Finalmente, el examen final constó de 6 preguntas teórico-prácticas, de las que dos de ellas fueron exclusivamente de contenido teórico. Con este enfoque mixto se pretendió que el alumnado tuviera suficiente capacidad, no solo de aprender materia teórica y exponerla, sino también de aplicar la teoría a ejemplos y casos. Como se explicará en el punto 2 de la presente memoria, en términos generales, los estudiantes obtuvieron buenas calificaciones en el examen, tanto en la aplicación práctica como en la defensa de los contenidos teóricos, aunque no parecen haber mejorado sustancialmente las de años anteriores.</p> <p><b>Resultados obtenidos:</b></p> <p>Tanto los aciertos obtenidos en el test de contenidos en campus virtual, como la corrección del examen y de las actividades y juegos en clase, sugieren que los estudiantes han comprendido correctamente los contenidos teóricos de la asignatura Fundamentos de Dirección y han sido capaces de aplicarlos a ejemplos y casos reales.</p>		

\*Peso relativo de cada indicador

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* (Campus de Cádiz)		Tasa de Rendimiento* (Campus de Cádiz)	
	Curso 2016/17	Curso 2017/18	Curso 2016/17	Curso 2017/18
Fundamentos de dirección de empresas	0.6	0.6	0.6	0.5

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

Los datos aportados sobre la asignatura Fundamentos de Dirección de Empresas muestran poca o ninguna variación en las tasas de éxito y de rendimiento entre los cursos 16/17 y 17/18. Observamos que, a la vez que la asignatura ha perdido número de matriculados (166 alumnos en el curso 16/17 y 129 en el curso 17/18), también ha disminuido el número de aprobados, en prácticamente, la misma proporción (95 aprobados en el curso 16/17 sobre 149 presentados y 63 aprobados sobre 105 presentados).

Realizando un análisis más concreto de los datos, vemos que se trata de una asignatura en la que la mayoría de los estudiantes suelen obtener la calificación de **Aprobado** (70% de estudiantes aprobados en el curso 16/17 y un 51% de en el 17/18). El número de calificados con **Notable** se ha mantenido invariable en términos absolutos (27 notables en ambos cursos, en el curso 16/17 suponen 28% de los aprobados y en el curso 17/18 el 43%). Respecto al número de **Sobresalientes** obtenidos por los alumnos, en 16/17 únicamente se alcanzó un sobresaliente, mientras que en el presente curso esta cifra se incrementó hasta 4 (6% de los estudiantes aprobados). Esta leve mejora en las calificaciones más altas podría explicarse por el efecto que ha tenido el proyecto de innovación docente en una limitada parte de los estudiantes que han participado.

En términos generales, y como se pone de manifiesto en el siguiente epígrafe de la memoria que analiza los resultados del cuestionario final sobre la opinión del alumnado, las actividades lúdicas y juegos implantados en clase sí parecen mejorar las dinámicas de clase e incrementar la participación y la motivación del alumnado, aunque este efecto no parece reflejarse en las calificaciones finales y, por tanto, en las tasas de éxito y de rendimiento. En este sentido, las actividades de *gamificación* no han tenido el alcance que en un principio el equipo docente había previsto. No obstante, sería interesante profundizar en el análisis de los motivos que expliquen la falta de influencia de las actividades en la mejora de las tasas de éxito y de rendimiento (tipo de actividades diseñadas, contenido de las actividades, etc.).

\*Cálculo a partir de las calificaciones de los alumnos pertenecientes exclusivamente al Campus de Cádiz (Campus de implantación del PID). Documento interno de calificaciones del profesorado.

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: 129 (Acta Campus de Cádiz); 88 participantes en encuesta				
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				
NINGUNA DIFICULTAD	POCA DIFICULTAD	DIFICULTAD MEDIA	BASTANTE DIFICULTAD	MUCHA DIFICULTAD
5	3	33	44	3
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				

<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.

*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*

NINGUNA DIFICULTAD	POCA DIFICULTAD	DIFICULTAD MEDIA	BASTANTE DIFICULTAD	MUCHA DIFICULTAD
0	18	26	36	8

*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*

NADA DE ACUERDO	POCO DE ACUERDO	NI EN ACUERDO NI EN DESACUERDO	MUY DE ACUERDO	COMPLETAMENTE DE ACUERDO
11	9	16	26	4

**En el caso de la participación de un profesor invitado**

*La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación*

NADA DE ACUERDO	POCO DE ACUERDO	NI EN ACUERDO NI EN DESACUERDO	MUY DE ACUERDO	COMPLETAMENTE DE ACUERDO

No procede

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

Con el objetivo de obtener información adicional sobre la opinión del alumnado respecto al proyecto de innovación docente, el equipo docente completó el cuestionario propuesto por la unidad de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz y lo distribuyó una vez finalizado el proyecto. Se incluyeron ítems adicionales que permitieron valorar los siguientes aspectos:

- el grado en el que los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura han favorecido la adquisición de competencias asociados a la asignatura
- el grado en el que las actividades y juegos realizados han mejorado la motivación del alumnado por asistir y participar activamente en la asignatura y así, no abandonarla
- el grado en el que este tipo de actividades y juegos resultan interesantes y necesarios en el desarrollo de las clases
- el grado de satisfacción en general con la implantación del proyecto

Las respuestas obtenidas sugieren que, a la asignatura Fundamentos de Dirección de Empresas se percibe como una materia especialmente compleja y que, los estudiantes manifiestan haber encontrado dificultades en la adquisición de conocimientos y competencias. En este contexto, las actividades de *gamificación* parecen haber sido de ayuda en el aprendizaje de los alumnos, aunque solo parcialmente. Las respuestas recabadas acerca de la utilidad de estas actividades presentan cierta dispersión. Si bien es cierto que parte de los respondentes han percibido que las actividades les ayudaron a mejorar la comprensión de los contenidos y la adquisición de competencias, otro conjunto de estudiantes manifestaron que estas actividades no fueron determinantes o se mostraron indiferentes ante el efecto de las actividades sobre su aprendizaje.

No obstante, un buen número de estudiantes afirmaron haber aumentado su grado de participación en las clases y que consideraban interesante y, en cierta medida, necesario, la introducción de estas actividades en el desarrollo de las sesiones teóricas de asignaturas similares.

En términos generales, el alumnado expresa cierto grado de satisfacción con la implantación del proyecto de innovación docente.

A pesar de que el equipo docente observó que las clases teóricas de la asignatura Fundamentos de Dirección de Empresas se hacían más dinámicas y que los estudiantes se mostraban más participativos, también es consciente que la utilidad de las actividades de *gamificación* percibida por el alumnado ha sido menor de la esperada. Esto podría explicarse, parcialmente, por el hecho de haber incluido juegos clásicos, quizá demasiado sencillos y que posiblemente se encuentren en desuso entre los estudiantes.

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				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
-Elaboración de micro-vídeo que recoge los principales objetivos, resultados y dificultades del proyecto -Previsión de participar en las Jornadas de Innovación docente previstas para el curso 2018/2019 -Revisión de literatura académica sobre <i>gamificación</i> en el aula universitaria con el objetivo de dar explicación a los inconvenientes encontrados en la percepción del alumnado respecto a la utilidad del proyecto, valorando la posibilidad de redacción de un artículo divulgativo sobre mejores prácticas relacionadas con la aplicación de la <i>gamificación</i> en materias universitarias.				