

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2019/2020

Identificación del proyecto	
Código	sol-201900138779-tra
Título	El uso de la Clase Inversa y Gamificación, para optimizar las aulas masificadas.
Responsable	Milagros Huerta Gómez de Merodio

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>Elaborar material para las asignatura 41119052 y ponerlo a disposición del alumnado</i>		
Título del indicador de seguimiento:	Número de temas desarrollados para las asignaturas		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	2	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	2
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Analizar los temas en los que se va a implementar. Concretar la plataforma adecuada para ponerlo a disposición del alumnado. Desarrollar el material: preguntas, respuestas, videos explicativos. Subir el material y comprobar que todo está correcto.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Al ser una asignatura del primer semestre, por no poder contar con alumnos desde el principio, el criterio para elegir los temas ha sido por "tiempo", por lo que se han escogido son los dos últimos (de un total de 6). Se han realizado preguntas tipo test, que luego servirían tanto para la evaluación, pues tuvo que ser online, como para la aplicación del Juego de la OCA. Se han preparado también presentaciones con genially y en vídeo, explicando las correcciones a los errores "generales" de las actividades realizadas por los alumnos.</i>		

Objetivo nº 2	<i>Poner a disposición del alumnado el material subido a la plataforma.</i>		
Título del indicador de seguimiento:	Cantidad de tareas realizadas por el alumnado y puntos alcanzados.		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	10	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	8

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

Objetivo nº 2		<i>Poner a disposición del alumnado el material subido a la plataforma.</i>	
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Evaluar y analizar los resultados obtenidos por el alumnado. Comparar dichos resultados con los de cursos anteriores.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Los alumnos han realizado todas las tareas, obteniendo una nota media en total de 8 sobre 10. Para esta asignatura no dio tiempo de preparar demasiado material, por tratarse del primer semestre y empezar el proyecto ya con el curso empezado.</i>		
Objetivo nº 3		<i>Encuesta a los alumnos sobre el uso de la metodología</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Valoración de las actividades que se han desarrollado y su utilidad para el estudio y el aprendizaje mediante una encuesta.		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	5	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	4.5
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Elaborar una encuesta sobre la metodología, y analizar los resultados. Propuestas de mejora para implementar en la otra asignatura (del 2º semestre) así como para próximos cursos, según los resultados y aportaciones de los alumnos.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Los alumnos han mostrado mucho interés en las actividades desarrolladas, pidiendo que se introdujeran más juegos y dinámicas activas. Algunas de las actividades se corregían solas, y ha costado más trabajo prepararlas, pero el esfuerzo se ha visto recompensado, pues luego no había que estar evaluando a tantos alumnos. Por otro lado, con los errores más comunes, se les ha puesto un vídeo explicando por qué y aclarando aquellos conceptos que parecían que no habían adquirido bien.</i>		
Objetivo nº 4		<i>Elaborar material para las asignatura 41118047 y ponerlo a disposición del alumnado.</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Número de temas desarrollados para las asignaturas.		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	2	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	2
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Analizar los temas en los que se va a implementar. Desarrollar el material: preguntas, respuestas, vídeos explicativos. Subir el material a la plataforma y comprobar que todo está correcto.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>En esta asignatura, al ser del segundo semestre y tras evaluar los resultados de la otra asignatura, se pudo elegir los temas que más dificultad de comprensión podían tener, de cara a hacerlos más dinámicos y atractivos. Ha resultado interesante, pues ha tenido muy buena acogida. Se han proporcionado vídeos y películas relacionados con el tema y, al tener que impartir la asignatura online, se han tratado de incorporar más actividades dinámicas, para que los alumnos no se “desconectaran” desde sus casas y siguieran las actividades de forma activa.</i>		

Objetivo nº 5		<i>Poner a disposición del alumnado el material subido a la plataforma.</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Cantidad de tareas realizadas por el alumnado y puntos alcanzados.		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	10	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	10
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Evaluar y analizar los resultados obtenidos por el alumnado. Comparar dichos resultados con los de cursos anteriores.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Los alumnos en esta ocasión han realizado todas las actividades y han respondido correctamente. Pero, lamentablemente, este dato no se puede dar por bueno, pues las actividades las hacían desde su casa, no pudiendo comprobar si las hacían ellos, si las hacían “en equipo” o se las hacía otra persona. Pero como algo positivo, se han preocupado en hacerlas, aunque fuera para tener puntos “adicionales”, para la evaluación final.</i>		

Objetivo nº 6		<i>Encuesta al alumnado sobre el uso de la metodología</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Valoración de las actividades que se han desarrollado y su utilidad para el estudio y el aprendizaje mediante una encuesta.		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	5	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	4.9
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Elaborar una encuesta sobre la metodología. y analizar los resultados. Propuestas de mejora para próximos cursos, según los resultados y aportaciones de los alumnos.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>El uso de las metodologías e clase inversa y gamificación ha gustado mucho. Además, muchos alumnos pedían que se implementara en otras asignaturas. Algunos incluso pedían más juegos “para niños”, suponemos que de cara a su futura profesión de profesores de educación primaria..</i>		

Objetivo nº 7		<i>Encuesta a otros profesores sobre el uso de la metodología</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Valoración de las actividades que se han desarrollado y su utilidad para el estudio y el aprendizaje mediante una encuesta		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	5	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Elaborar una encuesta sobre la metodología Presentarla a profesores interesados Analizar los resultados.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>No se ha podido realizar la encuesta a profesores.</i>		

2. Adjunte las tasas de éxito² y de rendimiento³ de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura ⁴	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2018/19	Curso 2019/20	Curso 2018/19	Curso 2019/20
41119052	0.98	0.99	0.97	0.99
41118047	0.95	0.97	0.94	0.96

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

Ambas asignaturas suelen tener alta tasa de éxito. Con la metodología han mejorado un poco, pero dicha mejora no tiene por qué ser directamente relacionada con la metodología, pues la docencia del curso 2019/2020 tuvo que ser online, en la asignatura del segundo semestre (41118047)

Eso no quita que el proyecto ha tenido una muy buena aceptación por parte de los alumnos. Además, ha costado trabajo preparara el material, pero es algo que ya está hecho y se va a utilizar en cursos posteriores.

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: 181				
<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 dificultad
	5	51	76	23
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 dificultad
2	8	84	53	8
<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
	2	6	94	53

² Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

³ Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

⁴ 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

A los alumnos ha gustado mucho la introducción de dinámicas diferentes en la asignatura. Tanto la gamificación como el uso de aplicaciones como genially, o películas, que tuvieran que visualizar previamente para tratar y debatir luego en las sesiones “en directo”, han tenido muy buena aceptación. Debido a que la docencia ha tenido que ser online, ha habido algunos problemas de conexión, que ha perjudicado a los que disponían de peor conexión en su zona, pero eso es algo que se nos escapa de las manos.

A continuación, se transcriben algunos comentarios (no se pueden poner todos) de los alumnos:

- *Me ha parecido una buenísima idea introducir la gamificación en las clases ya que, a mí en concreto, me ha servido mucho para entender algunos contenidos de la asignatura que no comprendía por medio de los apuntes. Asimismo, los genially también me han sido muy útiles.*
- *Me parece muy buena idea. La opción del juego de la oca, considero que ha hecho más dinámicas las clases y nos ha ayudado a comprender muchas cuestiones que se planteaban. Como aportación creo que es algo que se debería de llevar a cabo en los próximos años así como en DECA 1 y 2.*
- *El juego de la Oca y los power points de genially han sido muy buena idea para adquirir mejor los conocimientos. Haciendo la clase muy lúdica y dinámica.*
- *Se podría realizar el juego de la oca cada uno con su móvil al final de cada tema para repasarlo.*
- *Como sugerencia final para la mejora de la calidad de aprendizaje en los próximos cursos, sería conveniente que se reforzaran y se mejoraran los canales de docencia telemática para que todos la sigamos al mismo tiempo. Asimismo, añadir que con el tema de las innovaciones con Genially o el Juego de la Oca, se lleva a cabo una innovación y mejora en el aprendizaje. Han sido recursos muy útiles.*
- *Como sugerencia, podría realizarse más juegos interactivos como el de la oca, ya que resulta más dinámico y podemos comprender mejor la teoría.*
- *Tras ver como el juego de la oca ha aumentado la participación, yo incluiría mas juegos como por ejemplo el trivial.*

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
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud				
<p>Se convocará a todos los profesores interesados, en el contexto de las actividades, para explicarles lo que se ha realizado en las mismas. En dicha reunión, se les pasará un cuestionario para ver su grado de interés sobre este tema.</p> <p>El programa de la presentación será:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar la utilidad/funcionalidad de la metodología. - Explicar la metodología y compararla con las de cursos anteriores - Contar los resultados obtenidos, así como las propuestas de mejora para cursos siguientes. - Realizar una encuesta a los asistentes. <p>Fecha estimada: Julio de 2020 en el Campus de Puerto Real.</p>				

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Al no poder reunirnos de forma presencial, se convocó mediante Meet a aquellos profesores que estuvieran interesados en conocer la dinámica. No asistieron apenas profesores, probablemente porque todos estábamos igual de saturados, por lo que no se les pasó ningún cuestionario, pues los datos que se sacaran no iban a ser relevantes.

En la reunión, se les explicó que, al tener que impartir la docencia de manera virtual, y ser un alto número de alumnos los matriculados, se escogió retransmitir las clases por un canal de YouTube. Incluso el Juego de la OCA, cuya aplicación en la versión actual, está solo preparada para uso en un dispositivo, es decir, presencialmente, se pudo realizar por este medio. El problema fue que las respuestas se recibían según la velocidad de la conexión de cada usuario, dando una pequeña desventaja a algunos, pero por lo menos se pudo implementar y se intentó amenizar las horas de teoría con estas actividades, para seguir captando la atención de los alumnos.

En líneas generales, los que asistieron vieron bien la dinámica y anotaron algunas ideas y propusieron otras.