

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2019/2020

Identificación del proyecto	
Código	sol-201900138802-tra
Título	<b>Juegos de mesa y aula. La Gamificación como potenciadora de competencias en los trabajos de grupo para la realización de un proyecto.</b>
Responsable	<b>José M<sup>a</sup> Portela Núñez</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>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Tener terminada toda la base sobre la que se realizará el juego, calculando una duración de 45 minutos por partida	
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: 3
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Decidir cada una de las partes del juego y los elementos que lo componen. Dependiendo del número de matriculados se estudiará cómo se desarrollará. Se estudiará la viabilidad de realizar pequeños grupos que actúen como un solo jugador para incrementar la dificultad del juego u otra posible solución. Cómo implementarlo en el aula.</i>	
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Se materializó en el séptimo semestre el tablero de juego, las tarjetas de juego y las fichas, haciendo un esbozo de las reglas del juego para acortar su duración total. No se llegó a realizar ninguna prueba con el alumnado. El alumno colaborador que se interesó por la temática y empezó a realizar algunas actividades del juego antes de la resolución de su plaza, renunció a dicha plaza por tener la oportunidad de realizar su TFG con otra plaza. Por este motivo, no se contó con alumno colaborador, durante la realización del proyecto. En el 8º semestre una alumna interesada en este tipo de juegos, se ofreció a ayudar de forma desinteresada.</i>	

<sup>1</sup> Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<p><i>Se realizó una prueba real en clase el 6/03/2020 con el material preparado hasta el momento (tablero consistente en orto foto del Marco de Jerez con varios viñedos, fichas y plagas a tratar), para poder realizar el juego definitivo al final del 8º semestre. Finalmente, no se pudo materializar nada debido a las restricciones provocadas por la pandemia. Irónicamente el juego realizado estaba basado en el conocido juego de mesa cooperativo más conocido de todos, “PANDEMIC”. En este juego los jugadores tendrían que enfrentarse como equipo a cuatro enfermedades que asolan el mundo y descubrir sus curas antes de que sea demasiado tarde para la humanidad.</i></p> <p><i>La variante realizada para el Grado de Enología, consiste en combatir las distintas plagas propias del viñedo del marco del Jerez, teniendo en cuenta las últimas detectadas.</i></p> <p><i>El juego se llamó PLAGAS y no se pudo utilizar afinado en sus reglas, para controlar que el tiempo de juego no fuera excesivo, solo se realizó una prueba de juego el 6/03/2020, tras la cual se hizo una encuesta para comprobar su posible utilidad y afinar las reglas de juego, y cuyos resultados se muestran como opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto. Una semana más tarde se declaró el Estado de Alarma.</i></p>
--	--

2. Adjunte las tasas de éxito<sup>2</sup> y de rendimiento<sup>3</sup> de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura <sup>4</sup>	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2018/19	Curso 2019/20	Curso 2018/19	Curso 2019/20
40211031	100	100	95	100
40212031	94	100	94	100
<i>Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento</i>				
<p>Dadas las características especiales del curso 19/20 y 20/21, no es posible hacer un informe crítico, dado que la actividad propuesta no se ha podido implementar (solo una pequeña prueba para afinar el juego en el curso 19/20), y la tipología de evaluación ha cambiado.</p>				

<sup>2</sup> Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

<sup>3</sup> Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

<sup>4</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.

<b>Opinión de los alumnos al inicio del proyecto</b>				
Número de alumnos matriculados: 23				
<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
		8	10	
<b>Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto</b>				
<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
	4	13	5	
<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
		3	16	3
<b>En el caso de la participación de un profesor invitado</b>				
<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
<b>Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos</b>				

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.

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

Se convocará a los profesores de las áreas involucradas en la docencia de las materias Proyectos del Grado de Enología y Redacción y Ejecución de Proyectos del Grado de Biotecnología de los Departamento Ingeniería Química y Tecnología de Alimentos, e Ingeniería Mecánica y Diseño Industrial, para explicarles lo que se ha realizado en las mismas. En dicha reunión, realizada en la ESI, se les pasará un cuestionario para ver su grado de interés sobre este tema.

El programa de la presentación será:

- Explicar la utilidad/funcionalidad del juego.
- Posible extrapolación de la experiencia y competencias adquiridas.
- Resultados obtenidos, y propuestas de mejora.
- Analizar la posibilidad de implementar esta innovación en otras asignaturas.

#### Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

La única medida realizada por causas sobrevenidas ha sido la reunión inicial, el proyecto no ha sido posible realizarlo finalmente por las medidas adoptadas a raíz del COVID-19.