

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2021/2022

Identificación del proyecto	
Código	sol-202100203222-tra
Título	Jugando en el aula: resolución de puzles (retos y desafíos) en el proceso enseñanza-aprendizaje
Responsable	Susana Fernández Pérez de la Lastra

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	
Título:	Motivar al alumnado en el aprendizaje de los contenidos
Actividades previstas:	<p><i>Actividad 1.1: Diseño de los puzles</i> Teniendo en cuenta los contenidos de la asignatura en la que se va a desarrollar este proyecto de innovación docente, habrá que seleccionar los puzles más idóneos, por ejemplo: sopas de letras, ensaladas de letras, laberintos, crucigramas, problemas de lógica, etc.</p> <p>En el diseño de los puzles, también hay que tener en cuenta su dificultad, si son demasiado fáciles los participantes pueden aburrirse y si son demasiado difíciles pueden frustrarse.</p> <p><i>Actividad 1.2: Presentación del juego y la mecánica</i> Para que el alumnado esté motivado ante esta iniciativa también es importante que se presente y explique bien los objetivos de los juegos y su funcionamiento. Todo esto se comunicará en la primera sesión de la asignatura. La información se incluirá en el powerpoint realizado para la presentación de la asignatura.</p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Actividad 1.1: Diseño de los puzles Se diseñan, entre los/as participantes de este proyecto, cuatro retos, teniendo en cuenta los contenidos de la asignatura “Nuevas tendencias en la Dirección de los Recursos Humanos”. Los cuatro retos son:</p> <p>Reto 1: ¿Quién es quién? Trata de emparejar docentes, con sesiones y contenidos. Recortan los papeles donde viene cada información y después lo pegan en una cartulina. Por cada acierto se le otorga una puntuación.</p> <p>Reto 2: Ensalada de frases Se les da varios recuadros con frases y en una pirámide tienen que ir colocándolo de forma que tenga sentido cada contenido con el siguiente</p>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<p>(iría de lo más general a lo específico. También se tienen que recortar cada recuadro y pegarlo en otra parte de la cartulina. Por cada acierto se le otorga una puntuación.</p> <p>Reto 3: Coloca en su lugar Cada grupo tendrá que clasificar las 35 tendencias en función de las distintas estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizativas - Nuevas tecnologías - Atracción, retención y movilidad del talento - Nuevos perfiles - Gestión del aprendizaje - Gestión del desempeño <p>Se les da en un folio escritas, las tienen que recortar y pegar en otro espacio de la cartulina, clasificándolas en función de las anteriores estrategias. Por cada acierto se le otorga una puntuación.</p> <p>Reto 4: Descifrando el mensaje Cada grupo creará una conclusión sobre la sesión 2 de la asignatura. Dicha conclusión tendrá como mínimo 20 palabras y como máximo 25. Tendrá que escribirse con el código especial que se le suministra al alumnado. Cuando ya tienen el mensaje escrito en el otro código, se lo dan a otro grupo para que lo descifren. Cuando el otro grupo lo descifra lo tiene que escribir en la cartulina. Por el acierto del mensaje se le otorga una puntuación y también por la rapidez en resolverlo.</p> <p>Actividad 1.2: Presentación del juego y la mecánica</p> <p>En la primera sesión de la asignatura “Nuevas tendencias en la Dirección de los Recursos Humanos” se explica que se va a realizar un proyecto de innovación docente en la asignatura, que consiste en un juego. Se presenta el juego y se explica, por una parte, el objetivo general en su conjunto y, por otra parte, su mecánica, es decir, que tendrán que realizar en grupo 4 retos (utilizando una cartulina para la resolución de dichos retos). Toda esta información se incluye en el powerpoint de presentación de la asignatura.</p>
--	---

Objetivo nº 2	
Título:	Fomentar el trabajo en grupo colaborativo
Actividades previstas:	<p><i>Actividad 2.1: Creación de grupos</i> <i>El profesorado será el encargado de constituir los grupos intentando que sean lo más heterogéneos posibles en cuanto a género, edad, titulación académica y otros factores.</i></p> <p><i>Actividad 1.2: Presentación del juego y la mecánica</i> <i>Cuando se explique en que consiste el juego se hará hincapié en la importancia que tiene, para la superación de los retos, el trabajo colaborativo dentro del grupo y la competitividad fuera de él.</i></p>
Actividades realizadas	Actividad 2.1: Creación de grupos

y resultados obtenidos:	<p>El profesorado forma 5 grupos de trabajo de entre 5 y 6 personas cada uno, intentando que sean lo más heterogéneos posibles en cuanto a género, edad, titulación académica, etc. Se pretende con la heterogeneidad que aporten valor.</p> <p>Actividad 1.2: Presentación del juego y la mecánica</p> <p>La explicación de lo que se realizó en esta actividad está en el objetivo anterior, aquí se hace hincapié en transmitirle al alumnado que para superar los retos tienen que trabajar de forma colaborativo dentro del grupo y que también es importante la competitividad fuera de él.</p>
-------------------------	--

Objetivo nº 3	
Título:	Dinamizar la enseñanza de los contenidos en el aula
Actividades previstas:	<p><i>Actividad 3.1: Realización de una guía para el profesorado</i> Se elaborará una guía para que el profesorado tenga recogido todos los pasos a realizar en la actividad.</p> <p><i>Actividad 3.2: Desarrollo de los retos en las sesiones</i> El profesorado tendrá que dirigir en todo momento el juego, en primer momento explicando las reglas del juego y después guiando toda la actividad.</p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Actividad 3.1: Realización de una guía para el profesorado</p> <p>Se realiza un guion para que en todo momento el profesorado sepa cómo tiene que actuar y que tiene que realizar. Así se consigue una dinamización y una perfecta coordinación.</p> <p>Actividad 3.2: Desarrollo de los retos en las sesiones</p> <p>En primer lugar, se explican las reglas del juego: cuántos retos son, se entrega el material necesario (cartulina, tijeras, etc.), la mecánica del juego. Durante las explicaciones del contenido de la sesión, el profesorado va intercalando los retos. Se realiza la actividad con una gran motivación</p>

Objetivo nº 4	
Título:	Mejorar la participación activa de los estudiantes
Actividades previstas:	<p><i>Actividad 3.3: Poner en común los resultados de los retos y la utilidad de ellos</i> Los alumnos opinarán después de realizar la actividad, en el aula (física o virtual) y en los foros de debate del campus virtual, sobre todo lo concerniente a la actividad realizada: utilidad, dificultad, mejoras, etc.</p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Actividad 3.3: Poner en común los resultados de los retos y la utilidad de ellos</p> <p>Al final de la realización de los retos se realiza una puesta en común entre los/as participantes en cuanto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de los resultados: cada grupo comprueba los aciertos que han obtenido en cada reto. Muestran un gran interés en detectar los errores que han cometido y también en ver si han superado al resto de grupos - Análisis de la utilidad del juego: todo el alumnado participante

	muestra una opinión muy positiva de la utilidad de esta modalidad de actividad, ya que, aprenden mientras juegan.
--	---

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 2020/21	Curso 2021/22	Curso 2020/21	Curso 2021/22
<i>Nuevas tendencias en la Dirección de RRHH</i>	100%	100%	100%	100%
Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento				
Tal y como se observa en los datos aportados, las tasas de éxito y de rendimiento no han experimentado cambios entre los cursos 20/21 y 21/22, ya no se puede mejorar más dichas tasas. Si realizamos un análisis más concreto de la encuesta de satisfacción observamos que el alumnado manifiesta que las actividades realizadas en el marco de este proyecto de innovación docente contribuyen a un mejor entendimiento de los contenidos de la asignatura (que facilita su estudio) y al desarrollo de ciertas competencias. Por tanto, en términos generales, el equipo docente ha percibido que el efecto del proyecto es notablemente positivo, haciendo que la asignatura sea interesante para el alumnado.				

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: 30				
<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
1	6	10	0	1
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
11	11	1	0	0
<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
0	0	3	9	11

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.

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				
En el cuestionario que se le suministro al alumnado al finalizar el proyecto se incluyeron varias preguntas relacionadas con la influencia del proyecto:				
<p>-Item 7: En general, los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura han favorecido la adquisición de habilidades y competencias asociadas a la asignatura</p>				
Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
0	0	2	11	10
0%	0%	8,7%	47,8%	43,47%
<p>-Item 8 : Considero una pérdida de tiempo la realización de este tipo de actividades</p>				
Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
16	6	1	0	0
69,5%	26%	4,3%	0%	0%

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 checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud				
<ul style="list-style-type: none"> - Participar en las Jornadas de Innovación Docente que organice la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales u otras facultades donde tenga cabida el proyecto. Aún no están fijadas las fechas ni el programa de la presentación. - Las que se desprendan del compromiso aceptado 				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
Se presentó este proyecto de innovación docente, el pasado 21 de septiembre de 2022, en las X Jornadas sobre Metodologías y prácticas docentes de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Cádiz				