

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2022/2023

Identificación del proyecto	
Código	sol-202200229091-tra
Título	<b>Ludificando la evaluación: una propuesta para futuros maestros</b>
Responsable	<b>José Carlos Piñero Charlo</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>Vinculación y continuidad con los proyectos DIV2019-017 y FCT-19-15142</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Exposición de los resultados en congresos específicos.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Ponencias en congreso:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CIIDEA – <a href="#">ponencia virtual</a></li> <li>• DiGRA 2023, limits and margins of games – <a href="#">ponencia presencial</a></li> </ul>

Objetivo nº 2	<i>P. INTERIOR: Desarrollo de competencias profesionales de maestros en formación mediante la vivencia de situaciones didácticas</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Implementación de experiencias de gamificación educativa para evaluar contenidos en los CEIPs colaboradores.</i></li> <li>2. <i>Grabación en video de las experiencias implementadas</i></li> <li>3. <i>Visualización y análisis de las experiencias, debates en el aula universitaria</i></li> <li>4. <i>Evaluación del desarrollo del conocimiento profesional y didáctico de los estudiantes</i></li> </ol>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Se implementaron las experiencias en CEIPs, la tarea de implementación recayó fundamentalmente en la becaria GADES contratada para tal efecto.</i></li> <li>2. <i>Se realizó la grabación en video y audio de las experiencias implementadas (se usaron webcams, de propiedad del autor, para este seguimiento).</i></li> <li>3. <i>Se hicieron recortes, selección de casos de interés y transcripción de las experiencias para ser mostradas a los estudiantes universitarios del grado en EP.</i></li> </ol>

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

	4. Se evaluó a los estudiantes en base al análisis de las transcripciones facilitadas.
--	--

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

<i>Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto</i>
<p><i>Los resultados obtenidos reflejan un grado de excelencia formativa fuera de toda duda. La experiencia ha implicado a estudiantes de varias asignaturas, desempeñando cada una su rol en el proyecto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DM1 – Diseño de situaciones didácticas</li> <li>• DM2 – Evaluación y gestión de situaciones didácticas</li> <li>• TFGs – Implementación, toma de datos y análisis crítico de la propuesta</li> </ul> <p><i>En mi opinión, lo importante de esta experiencia no es tanto la mejora en el número de aprobados de las asignaturas (que ha sido marginal) ... si no que la autenticidad del conocimiento adquirido es muy superior (construyendo un conocimiento cargado de significado). La prueba de ello es la altísima calidad de los TFG-TFMs desarrollados en contacto con el proyecto.</i></p>

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:				
<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
0%	5%	22%	66%	7%
<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
0%	13%	80%	6%	1%
<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%	2%	38%	60%
<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

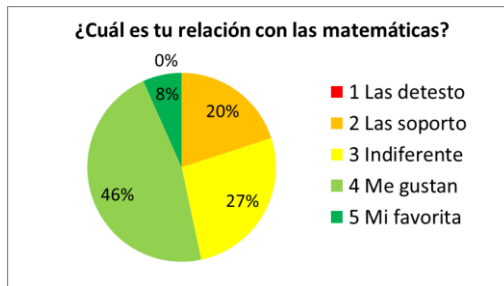
### Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos

La valoración de los alumnos ha resultado tremendamente positiva. Si bien en este documento no se refleja el desglose de la valoración por asignaturas, cabe señalar que la valoración es tanto más positiva cuanto más avanzado es el estado de formación del estudiante. Así, los estudiantes de TFG/TFM puntúan como “Muy/Bastante útil” la participación en el proyecto de cara a adquirir las competencias asociadas a dichas asignaturas. En las asignaturas de DM1 y DM2 existe una mayor dispersión de voto (consecuencia esperable del gran número de alumnos afectados); pero existe también una clara valoración positiva del proyecto... puesto que de los más de 100 estudiantes participantes en el proyecto NINGUNO piensa que el proyecto no haya favorecido la comprensión de los contenidos.

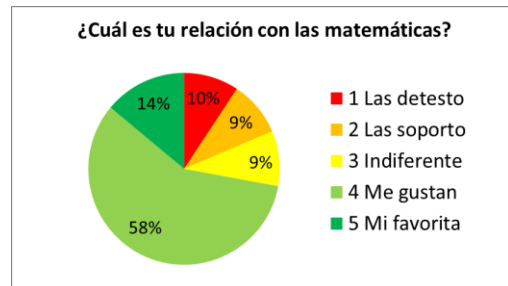
Los resultados y datos sobre ansiedad matemática e influencia del proceso de evaluación han sido cedidos a mis estudiantes de trabajo de fin de máster del Master en Investigación Educativa y Desarrollo Profesional del Docente (MIEDPD). Dichos datos han cristalizado en un TFM ya entregado y aprobado y en un segundo TFM que aún está siendo redactado.

Como los resultados hablan por sí mismos, detendré el análisis en este punto. Varios resultados del proyecto ya han sido publicados en revistas, y otros tantos están en fase de redacción para su publicación. Se muestran algunos resultados como adelanto (no me extendiendo en el informe por la limitación a 6 páginas):

Antes de implementar la propuesta

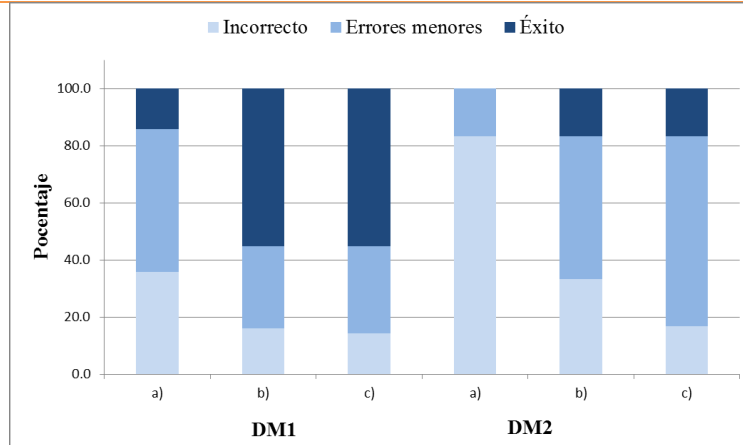


Después de implementar la propuesta



En las gráficas anteriores se muestra un cambio en los factores afectivos relacionados con la asignatura. Demasiado significativos como para analizarlos en detalle en este documento. Respecto de las calificaciones obtenidas en el examen final (parámetro con el que ya he señalado que estoy en desacuerdo), los resultados son también significativos.

En las asignaturas DM1 (donde hubo examen virtual) y DM2, se diseñaron 3 preguntas afectadas por contenido que había sido tratado en el marco del proyecto. Los resultados en estas preguntas han sido:



Una vez más, estos resultados requieren de un análisis más sosegado y detallado del que puede realizarse en este informe.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo<sup>2</sup>.

#### Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

El investigador principal adquiere el compromiso de impartir una charla o taller en el marco de las jornadas de innovación docente de la universidad de Cádiz (fecha y centro a determinar por la organización), cuyo programa consistirá en:

- Establecer los parámetros a cumplir en metodologías de gamificación educativa
- Necesidad de evaluar el desarrollo de competencias profesionales al aplicar esta metodología en educación universitaria
- El aprendizaje-servicio como vía para establecer una conexión de la universidad con el entorno social y económico

Presentación de una experiencia de gamificación educativa para la formación de estudiantes universitarios

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

Se ha sustituido el compromiso de participación en las jornadas de innovación docente de la universidad de Cádiz. En su lugar, el investigador principal ha participado en la coordinación e impartición de talleres orientados a la formación en metodologías de aprendizaje y evaluación basada en juegos, a saber:

- Participación en las actuaciones avaladas para la formación del profesorado 22/23: GAMIUCA: INICIACIÓN A LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR (sol-202200242927-tra). Responsable: María del Carmen Canto López
- Participación en el curso FUECA: Aprendizaje basado en juegos, ¿te suena esta historia tan moderna?. Responsable: Marina Camino Carrasco

<sup>2</sup> Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación