

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2022/2023

Identificación del proyecto	
Código	sol-202200229773-tra
Título	Quizziz y su aplicación en la construcción del contenido científico escolar para maestros de infantil en formación inicial.
Responsable	Beatriz Gómez Chacón

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>Mejorar el proceso de aprendizaje asociado a la Didáctica del Medio Natural, empleando para ello la aplicación Quizziz, como herramienta didáctica.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>1) <i>Planificación y desarrollar sesiones puntuales y localizadas en el contexto del aula para que el alumnado tenga que hacer una búsqueda investigaba para responder a preguntas planteadas a través de la aplicación Quizziz.</i></p> <p>2) <i>Crear una batería de preguntas-respuestas para abordar los temas principales del currículum de infantil tales como: el ciclo del agua, la Tierra, animales vertebrados e invertebrados,....</i></p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>La actuación se llevó a cabo dentro de las sesiones de pequeño grupo (G1/G2). Previamente la docente creó una batería de preguntas relacionadas con el contenido de la asignatura de Didáctica del Medio Natural. Dichas preguntas tenían una única respuesta correcta. Al inicio de la sesión de pequeño grupo, los alumnos de forma individual tenían que elegir la respuesta correcta a través de su dispositivo móvil, conectado con el programa Quizziz.</i></p> <p><i>Se creó una batería de 30 preguntas con respuestas múltiples disponible en la siguiente dirección: https://quizziz.com/admin/quiz/63b7f03ae32cf9001f8b37f5?searchLocale=.</i></p>

Objetivo nº 2	<i>Fomentar la búsqueda de información científica a través del juego</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>1) <i>Utilizar la aplicación para que el alumnado tenga que realizar una búsqueda de información para poder contestar a las preguntas propuestas.</i></p>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	2) Trabajar la búsqueda de información para la obtención de contenido útil para la construcción de su propio aprendizaje.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Para ayudar al alumnado con la búsqueda de información, la docente de la asignatura proporcionó a través del campus virtual bibliografía y material elaborado con información útil para poder enfrentarse a las preguntas. La intención fue guiar esa búsqueda inicial hacia los temas a tratar.</p> <p>Esta información se organizó atendiendo a los 4 bloques centrales de la asignatura, además de los contenidos tratados en las sesiones de laboratorio.</p> <p>El alumnado tenía que manejar antes de la sesión con Quizizz dicho contenido pues disponían de un tiempo límite en la clase para elegir su respuesta final.</p>
Objetivo nº 3 <i>Motivar al alumnado por medio del juego y propiciar un cambio de actitud sobre el contenido de las ciencias naturales</i>	
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>1) Motivar a los estudiantes a involucrarse en el mundo de las ciencias naturales.</p> <p>2) Practicar el refuerzo positivo, compensando sus logros en dicha actividad.</p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Para motivar al alumnado a lo largo de la actividad se fue mostrando la posición en la que cada uno de ellos quedaba al darle respuesta a cada una de las preguntas realizadas.</p> <p>Para compensar los logros alcanzados se premió a los alumnos que quedaron en las primeras posiciones del ranking con puntos extras en su calificación final (0.5, 0.25 y 0.3 puntos atendiendo a su posición en el ranking).</p>
Objetivo nº 4 <i>Evaluar el impacto de la inclusión de dicha actividad lúdica desarrollada integrando aspectos relacionados con el aprendizaje de contenidos y del proceso de enseñanza.</i>	
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>1) Analizar las respuestas del alumnado para valorar el proceso de aprendizaje de los contenidos tratados.</p> <p>2) Elaboración de instrumentos que permitan evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Se realizó un análisis de sus respuestas utilizando el mismo programa Quizizz y se elaboró un informe con las dificultades detectadas atendiendo a las preguntas que más fallos tuvieron. Algunas de estas se volvieron a tratar en sesiones posteriores.</p> <p>Los resultados dados por el Quizizz fueron expuesto al alumnado una vez finalizada la sesión para que tuvieran constancia de su evolución en el proceso de aprendizaje.</p>

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

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

El proyecto tenía como objetivo principal la inclusión de una actividad lúdica dentro de la estrategia didáctica de la asignatura Didáctica del Medio Natural del 3º curso del Grado de Educación Infantil, con el fin de construir conocimiento científico escolar en las ciencias naturales. La utilización de la aplicación Quizizz, como un juego basados en preguntas y respuestas, ha resultado satisfactoria ya que resulta fácil tanto para el alumnado como para el docente. Una vez realizada la batería de preguntas-respuestas, están quedan accesibles al alumnado a través de sus propios dispositivos móviles. La realización del proyecto se realizó en tiempo real en la propia aula.

La aplicación de la dinámica a través de la aplicación Quizizz, provocó un aumento de la motivación en el alumnado para estudiar la asignatura, en parte obtenido por el premio final.

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: 72				
<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	11	27	4	5
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
0	7	20	3	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
0	0	10	23	2
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				
Opinión del alumnado respecto al inicio y final del proyecto: tanto al inicio y final de la actuación del proyecto, según los datos analizados, la mayoría de los alumnos localizan un grado de dificultad medio a la comprensión de los contenidos y a la adquisición de competencias				

asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente. Este grado de dificultad, quedó patente al finalizar el proyecto. Quizás, dado la dificultad que presenta el alumnado a interiorizar y entender prácticas científicas o determinado contenido más científico.

La mayoría de los alumnos valoran con un muy de acuerdo el papel del proyecto para favorecer la comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura. Por lo que la actuación del juego queda contextualizada dentro de los contenidos a trabajar en la asignatura y le servía al alumnado como un momento para desconectar del cauce de la asignatura.

El proyecto no tuvo la participación de ningún invitado por lo que no se valoró dicha parte.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Se acuerdo un compromiso para poder realizar una charla-taller destinada a la Comunidad Universitaria, donde se expongan las actividades, el desarrollo y los principales resultados obtenidos en el proyecto dentro de las próximas Jornadas de Innovación Docente la Universidad de Cádiz.

Se pretende dar a conocer los resultados que se obtengan mediante su publicación en revistas especializadas, así como participar con posibles comunicaciones en congresos nacionales y/o internacionales organizados por instituciones y entidades relacionadas con la Educación.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Se está elaborando una comunicación para presentarla en alguna revista especializada sobre Educación.

No se pudo llevar los resultados obtenidos a las IV Jornadas de Innovación Docente celebrada en el mes de septiembre por incompatibilidad horaria con los tribunales de defensa fin de grado y máster.

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