

PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE 2022-23 (C_014.22_INN)

“FISIOTRIVAL”: APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA MEJORAR LA ASIMILACIÓN DE CONTENIDOS EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA FISIOLÓGÍA II

Miguel Ángel Íñiguez y Beatriz Pardo. Dpto. de Biología Molecular. Facultad de Ciencias. UAM

RESUMEN

Este proyecto de Innovación docente se ha realizado en la asignatura “Fisiología II” del segundo curso del Grado de Bioquímica, con el uso de la herramienta *Kahoot*. El objetivo principal ha sido el motivar e implicar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje interactivo, siendo partícipes de la generación de un catálogo de preguntas y respuestas, propuestas por los propios alumnos, organizados en equipos, que ha servido para, en dos sesiones dobles de juego a lo largo del curso, conocer el grado de asimilación de los contenidos de la asignatura. El conjunto de preguntas y respuestas generadas se ha compartido en forma de cuestionario, de forma que ha podido ser usado por los alumnos a modo de repaso y autoevaluación..

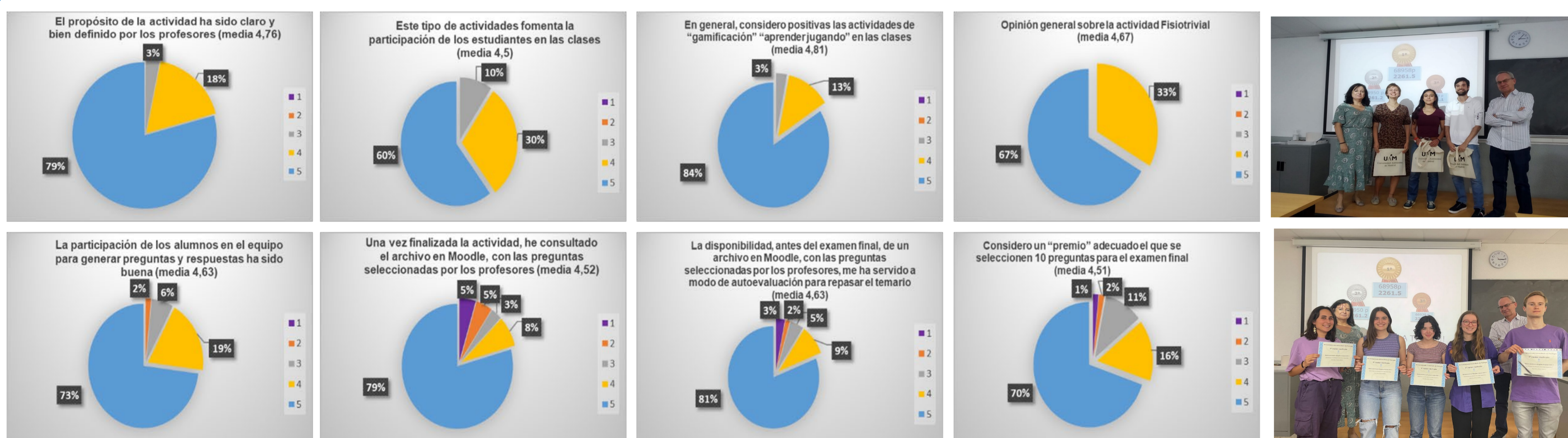
OBJETIVOS

1. Generación de preguntas y respuestas tipo test por parte de los equipos de alumnos, acerca de los contenidos de la asignatura.
2. Poner en marcha la competición con las correspondientes partidas de juego de “Fisiotrivial” y generar una clasificación por puntos.
3. Establecer un ranking con los equipos mejores clasificados para la entrega de diplomas y premios.
4. Generación de cuestionarios de autoevaluación en Moodle.
5. Selección de 10 preguntas para incluir en la parte tipo test del examen final.
6. Realización de una encuesta en la que los alumnos valoren la actividad.
7. Balance de resultados.

DESARROLLO

- ✓ Tarea de entrega en Moodle de preguntas y respuestas relacionadas con el primer y segundo bloque de temas de Fisiología II por cada equipo de estudiantes (5-6 componentes) (hasta marzo y hasta mayo).
- ✓ Partidas (4) de “Fisiotrivial” Kahoot, cada una con 60 preguntas seleccionadas entre las enviadas por los equipos (marzo y mayo).
- ✓ Puesta a disposición de los estudiantes de todas las partidas de *Kahoot* jugadas, para que pudieran usarlas a modo de cuestionario para la autoevaluación de contenidos (marzo y mayo).
- ✓ Clasificación final y entrega de diplomas y premios a los mejor clasificados (12 mayo 2023).
- ✓ Subida de un archivo en Moodle con 60 preguntas seleccionadas, de las que se eligieron 10 para incluir en la parte tipo test de los exámenes finales ordinario y extraordinario (mayo y junio).
- ✓ Encuesta a los estudiantes para la valoración de la actividad (mayo)

RESULTADOS



CONCLUSIONES

- Los resultados de esta experiencia ponen de manifiesto un alto grado de satisfacción por parte de los alumnos con la propuesta didáctica.
- Nos ha sido de utilidad para identificar puntos de mejora en la impartición de la asignatura.
- El grado de participación de los estudiantes, tanto en la generación de las preguntas (100%), como en la asistencia a cada una de las sesiones de juego (93%), ha sido excelente, evidenciando que las actividades de *gamificación* son bien recibidas en clase.
- El grado de éxito en las respuestas en cada partida de *Kahoot*, previo al examen final, ha sido del orden del 70%.
- El porcentaje de alumnos que ha respondido correctamente a las preguntas de tipo test del Fisiotrivial, entre las que fueron seleccionadas para incluirse en el examen final, ha sido mayor del 95%.
- Todos los indicadores nos animan a mantener la experiencia como una actividad más de la asignatura, de forma que se solicitará un Proyecto Implanta de Innovación Docente UAM.