



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2018/2019

Nº de proyecto: 77

Título del proyecto:

Evaluación on-line y presencial de adquisición de
conocimientos de la actividad docente

Nombre del responsable del proyecto:

Romana Albaladejo Vicente

Facultad de Medicina

Departamento de Salud Pública y Materno Infantil

Objetivo propuestos en la presentación del proyecto

Objetivo General: Evaluar el éxito en la transmisión de conocimientos en las clases presenciales antes de la finalización de la misma para tener un feed-back instantáneo de si el alumnado ha entendido los principales elementos desarrollados.

Objetivos específicos:

1. Conocer el grado de satisfacción de los alumnos con la lección a la que acaban de asistir
2. Determinar la correlación entre los objetivos del docente en cuanto a lo que se pretendía transmitir a los alumnos y lo que ellos han recibido
3. Hacer partícipes a los alumnos del proceso de innovación docente
4. Hacer inmediata una actividad de evaluación docente

Objetivos alcanzados

El proyecto tenía la pretensión principal de evaluar al profesor de manera inmediatamente posterior a las clases. En este sentido, respetando el programa de la asignatura, las clases se fueron adecuando a la sensación del profesorado de haber transmitido de manera satisfactoria los conocimientos. Así, por poner un ejemplo, dentro del programa de Promoción para la Salud se incluye la promoción de las vacunas; Concluida la clase, gracias al uso de los métodos propuestos en este proyecto, se detectó que el conocimiento de las bases científicas de las vacunas por parte de los alumnos era bastante básico, y se decidió dedicar parte de la siguiente clase a ello. Otros ejemplos de “reestructuración” de clases a base de la evaluación de las previas se dieron detectando una mayor satisfacción por las clases participativas que por las expositivas, un bajo grado de cumplimiento de lecturas previstas cuando se intentó abordar las clases más con una metodología de Flipped-class.

Otro de los objetivos alcanzados a reseñar, es que el alumnado se sintió partícipe del proceso docente. Ellos de manera inmediata juzgaban lo que habían visto y de alguna manera eso hacía que sintieran que era importante su opinión y que con ella se podían modificar las clases posteriores.

Metodología empleada en el proyecto

Para la consecución de los objetivos, se planteó el empleo de las herramientas interactivas “kahoot!” o “Socrative”. A los alumnos, de manera anónima, se les preguntaría sobre la satisfacción de las clases y sobre el grado en el que habían adquirido los conocimientos derivados de las mismas.

En la primera clase se explicaría a los alumnos los objetivos de este proyecto y su (sencilla) dinámica mostrando un ejemplo de encuesta y su resolución para que ellos se sintieran involucrados y comprobaran que es anónimo: les llegará un enlace a su móvil o dispositivo a las aplicaciones *Socrative* o *Kahoot!*. Al entrar en él, simplemente ven las posibles soluciones (respuestas cerradas) a una pregunta que se plantea por el docente en el proyector. Responden y en el proyector se reflejan los resultados de sus contestaciones, expresados en porcentajes y gráficos.

Así mismo, en esa primera clase se decidirían las diferentes formas de divulgación del cuestionario para su cumplimentación. Existen dos posibilidades que se plantearán, pero no se descarta que los propios alumnos propongan otras que les parezcan mejores. La vía Twitter y WhatsApp, por el grado de instalación y uso y su gratuidad, son las que a priori se plantean. Los alumnos decidirán la definitiva en coordinación con el docente encargado y la delegada. En cualquier caso, si los alumnos facilitaran sus teléfonos móviles para la creación de un grupo, este grupo sólo se usaría para esta actividad, los teléfonos solo se emplearían para este uso. Las aplicaciones propuestas piden un nombre de usuario que se elegiría usando un pseudónimo.

La segunda clase se considerará de pilotaje, para posibles dificultades con los métodos elegidos, aunque por su amplio uso en congresos se tratan de herramientas muy fiables.

Una vez establecidos de manera definitiva los canales de comunicación, el docente tendría preparada en cada una de las clases tres preguntas finales relativas a las mismas. Una de ellas relativa al grado de satisfacción del alumno. Las otras dos referentes a la temática de la actividad docente.

En función de las respuestas recibidas, el docente replantearía la metodología, se sugerirían cambios y los alumnos, motores de estas posibles modificaciones, estarían más involucrados en las clases presenciales que reciben

Esta actividad estaría presente en la asignatura 2018/2019 Promoción para la Salud de Terapia Ocupacional. Se trata de una asignatura de segundo cuatrimestre por lo que puede informarse de la misma al alumnado con anticipación. Los dos últimos años, la totalidad de los alumnos matriculados estaban dentro de un grupo de WhatsApp dedicado a la información del curso y administrado por la delegada. Para la adecuación a las expectativas y el diálogo con el alumnado, se incorpora al equipo de investigación del presente proyecto una exalumna de esta asignatura.

La evaluación se haría en referencia a todas las clases, siendo el responsable de la misma el docente encargado de la clase y coordinado por la coordinadora de la asignatura. La idoneidad de las preguntas, la aceptación de la metodología y los posibles cambios o comentarios, además de ser recibidos libremente por el docente deberá garantizarse con una breve charla con un grupo de alumnos aleatoriamente elegido cada cinco clases a partir de la quinta.

Recursos humanos

Este proyecto de innovación docente se puso en práctica en la asignatura promoción para la salud del Grado de Terapia Ocupacional. Los tres profesores que imparten docencia en esta asignatura fueron Rosa Villanueva, José Pulido y Luis Sordo. La mayor parte de las clases con evaluación siguiendo este PID correspondieron al profesor Luis Sordo.

La coordinación de este PID correspondió a Romana Albaladejo, que fue la persona que recopiló la información recogida y con la que se decidió como afrontar las diferentes dificultades que fueron apareciendo. El área de conocimiento de los profesores y la Investigadora principal hacía que cuando se detectaron problemas, algunos de ellos se solucionaran mediante material afín a la Promoción para la Salud, pero muy orientado a una perspectiva más global de Salud Pública. Así mismo es la responsable del informe final.

Desarrollo de las actividades

Se trata de una actividad que se desarrolló desde el inicio de las clases, siguiendo la metodología ya explicada para la concesión de este proyecto.

En la primera clase se explicó a los alumnos los objetivos de este proyecto y su dinámica. Por su empleo masivo, y la ausencia de financiación de este proyecto, que impidió el pago de la versión Premium de "socrative" los cuestionarios a los alumnos se realizaron usando la herramienta "kahoot!". Al estar ya ampliamente utilizada, no fue necesario mostrar ejemplos.

En referencia a los canales de comunicación con el alumnado, existía un grupo de WhatsApp en el que estaban todos. Cuando el docente quería hacer llegar alguna información referida a este proyecto, se ponía en contacto con la delegada, que hacía llegar a los compañeros esta información. Así mismo, se emplearon avisos a través del campus virtual.

La segunda clase fue de pilotaje, para posibles dificultades con los métodos elegidos. La fiabilidad de la herramienta fue excelente, de hecho, había mejorado mucho respecto al momento en el que se solicitó este proyecto, si bien se identificaron dos dificultades:

- El cañón proyecto tenía muy mala calidad, por lo que algunas de las posibles respuestas se veían muy mal
- La conexión a internet a través del wi-fi de la ucm no siempre funcionaba bien. Estas dos dificultades hicieron que no en todas las clases se pudiera encuestar a los alumnos sobre la satisfacción de las mismas y su adquisición de conocimientos.

Los docentes y la IP prepararon preguntas para todas las clases, pero por los problemas señalados solo en 10 clases se puso en práctica. Una de estas preguntas siempre fue sobre el grado de satisfacción del alumno. Las otras dos referentes a la temática de la actividad docente.

En función de las respuestas recibidas, el docente replanteó, como ya se ha dicho en apartados anteriores, alguna de las sucesivas clases, y amplió temario en áreas. Algunas veces a través de más documentación en el campus virtual, otras mediante un incremento de tiempo dedicado a aquello que se identificó como pendiente de mejora.

Impacto alcanzado

Una de las quejas más reiteradas de los alumnos es su incapacidad para juzgar las asignaturas mientras estas se desarrollan. La evaluación de la calidad docente (en la Universidad Complutense a través del programa Docentia) es útil pero a posteriori. Al mismo tiempo, los docentes con frecuencia se quejan de lo poco involucrados en las lecciones que están los alumnos. Que cuando se les proponen actividades más interactivas en muchas ocasiones participan escasamente. Esta herramienta sirvió para evaluar mientras se está desarrollando la asignatura y da voz a los alumnos sin exponerlos a sus compañeros y eliminando una de las principales barreras para que estos participen: Son demasiados y las aulas a veces no son lo más adecuado animando a la participación.