

PMID 2014PID-UB/061

INFORME FINAL

INFORME FINAL

1) DADES DEL PROJECTE

Títol: El joc de l'avaluació continuada!

Codi: 2014PID-UB/061

Departament: Economia i Organització d'Empreses

Facultat: Facultat d'Economia i Empresa

Responsable: Mercè Bernardo Vilamitjana

Participants: Maria Pilar Lopez-Jurado Gonzalez, M. del Carmen Gracia Ramos, Rubén Huertas Garcia, Pilar Presas Maynegre, Daniel Bernard Vilamitjana

2) RESUM I DESCRIPTORS

2.1. Resum

L'objectiu principal del projecte és la creació d'un joc de pregunta-resposta similar al Trivial Pursuit, però en el qual el contingut de les preguntes és el temari de les assignatures optatives de Gestió de la Qualitat del grau d'ADE i de Gestió Mediambiental i Qualitat Total del grau de Relacions Laborals. Una nova metodologia basada en el joc en equip que redueixi l'estrès de l'alumnat en l'avaluació, permeti mostrar el seu coneixement, la seva capacitat de treballar en equip i, en el qual, l'alumnat també en sigui partícip actualitzant les preguntes.

L'aplicació inicial es va fer amb una prova pilot, però els jocs en català i anglès s'han pogut dissenyar i crear i, després d'aplicar-lo en una mostra de 168 estudiants d'ADE de 3 grups diferents, els resultats mostren que l'alumnat valora el joc com un bon mètode d'aprenentatge. Els resultats confirmen que es pot utilitzar el joc per a una avaluació grupal, que permet interioritzar conceptes, però també mostren que no té una incidència significativa en les competències de l'assignatura.

2.2. Descriptors

- Línies d'innovació vinculades: C4 Avaluació continuada; E1 Aprenentatge autònom
- Paraules clau (màxim 5): joc, avaluació continuada, pregunta-resposta, gestió de la qualitat

3) MANCANCES DETECTADES

Actualment, en les assignatures de Gestió de la Qualitat (assignatura optativa de menció d'ADE) i Gestió Mediambiental i Qualitat Total (assignatura optativa de menció de Relacions Laborals), es demana a l'alumnat, que com a part de l'avaluació continuada, proposin, al final de cada tema, una pregunta test multi-opció, en la qual només una de les respostes és correcta. L'alumnat, dins del termini establert, penja la seva proposta de pregunta al campus virtual i després el professorat recopila les preguntes i les prepara per fer el test a classe. El format del test és l'habitual, i la metodologia consisteix en què l'alumnat intenta fer el test individualment, després comenta amb companys els dubtes i finalment es comenta i corregeix globalment a classe juntament amb el professorat. Addicionalment, les preguntes test recopilades es poden realitzar durant tot el semestre en un qüestionari obert al campus virtual.

Però aquesta metodologia, tot i que la primera part de proposta de preguntes implica a l'alumnat i el fa revisar el temari, fa que la segona part sigui l'habitual. Per tal de millorar el procés d'aprenentatge de l'alumnat, es proposa aquest joc que els farà estar més motivats i treballar en equip per poder guanyar.

S'ha de tenir en compte, a part de ser assignatures optatives, que el contingut de l'assignatura, en molts casos, és nou i per tant, tot i que la gestió de la qualitat és una matèria molt transversal a l'organització, no s'ha vist al grau i alguns continguts són difícils d'assimilar. És per això que qualsevol millora en la metodologia que els permeti interioritzar millor el coneixement és important per a l'alumnat i professorat. El joc ha de permetre aprendre mentre juguen, de manera que l'alumnat té doble rol, el de jugador quan respon a les preguntes, i el d'avaluador quan fa les preguntes. Això fa que s'impliquin en l'avaluació, ja que dependrà de l'exigència de cada grup, que una resposta "aproximada" sigui valorada com a correcta o incorrecta.

4) OBJECTIUS

L'objectiu principal és proporcionar a l'alumnat una metodologia d'aprenentatge diferent, més distesa i en equip, que els permeti interioritzar el coneixement de l'assignatura de manera fàcil i entenedora.

La interacció entre l'alumnat també farà que la matèria de l'assignatura quedi més clara i s'interioritzi més. I l'opció d'incloure més preguntes en qualsevol moment, farà que se sentin part del procés d'avaluació continuada i per tant, s'involucrin més.

L'objectiu secundari és aplicar una manera nova d'avaluació continuada que permeti evitar fer els exàmens tipus tests actuals que moltes vegades estressen l'alumnat i que no són fàcils de crear de manera unilateral. La proposta d'avaluació, en format de concurs on l'alumnat participi en grups, permetrà desenvolupar competències transversals i a més, motivar i implicar l'alumnat que veurà el test no com un examen sinó com un joc i per tant, disminuirà el nivell d'estrès i el coneixement serà adquirit de manera més fàcil i ràpida.

El joc farà que l'alumnat sigui més competitiu, ja que no es tracta de qui té la nota més alta, sinó de qui arriba abans a la casella central i guanya el joc.

5) DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

En la proposta del projecte, el pla de treball es va plantejar en 3 fases. En la primera, se seleccionaven les preguntes i es transformaven de preguntes test multi-opció a preguntes aptes per al joc. En la segona, es creava el joc, és a dir, es dissenyava i creava els materials necessaris per desenvolupar el joc i el concurs correctament. En la tercera fase, es duria a terme la prova pilot a les assignatures.

El que s'ha realitzat finalment ha estat similar, és a dir, tots els membres de l'equip s'han implicat en la selecció i transformació de les preguntes test multi-opció a preguntes per al joc. Aquesta fase s'ha realitzat correctament i a temps.

La segona fase ha variat respecte a la proposta inicial. En la proposta es pretenia que els membres del projecte dissenyarien i crearien el joc de manera autònoma, amb els recursos obtinguts. Finalment el que s'ha fet ha estat un acord amb un institut d'FP, l'Institut Escola del Treball de Barcelona, amb el qual s'ha signat un conveni de col·laboració per tal que el seus departaments de mecànica i arts gràfiques fessin el disseny i creació del joc. D'aquesta manera, a partir d'una mostra del joc original del Trivial Pursuit, l'Escola va proposar tant el tauler, com les targetes per a les preguntes, com els daus i les fitxes dels jugadors, així com les caixes. Amb els diners del projecte s'ha pagat el material que han necessitat, ja que ha calgut material per crear el tauler i les fitxes, però sobretot material per poder imprimir les fitxes de jugadors i els daus en 3D. Tot i que no estava previst, la col·laboració ha estat òptima per a les dues parts, ja que l'Escola ha utilitzat el projecte com a exercici docent, ja que han estat els alumnes els que han proposat diferents opcions de dissenys. En l'annex 1 es poden veure fotografies del joc.

Aquest canvi ha endarrerit el procés de creació dels jocs, i ha modificat una mica la temporalització del projecte. Tot i això, el resultat final del joc és molt millor del que l'equip del projecte hauria aconseguit i a més, el fet que s'hagi fet en col·laboració amb un institut d'FP per al qual també ha servit com a exercici d'innovació docent, excedeix els objectius proposats, ja que la innovació docent s'ha pogut aplicar no només a nivell universitari, sinó que també en altres nivells educatius.

Aquesta modificació de temps en el disseny i creació del joc, ha afectat a la tercera fase, ja que no s'ha pogut dur a terme la prova pilot en el segon semestre, a Relacions Laborals. Tot i això, es va convocar a l'alumnat que havia cursat l'assignatura al primer semestre, que de manera voluntària, passessin una tarda provant el joc. La data va ser durant els exàmens de juny i la participació va ser baixa, de fet, només 3 alumnes van poder participar, cosa que no permet avaluar el funcionament del joc de manera significativa. Els 3 alumnes van estar 1,5 hores jugant, van acabar el joc i van respondre a l'enquesta que es demanava que omplissin sobre adquisició/desenvolupament de competències i de satisfacció amb el joc (annex 2), basada en una enquesta utilitzada en un projecte anterior (Guitart et al., 2011). A més, el seu joc va permetre detectar faltes, preguntes mal proposades, informació mancanta en les instruccions, etc. Aquestes modificacions s'han aplicat en els jocs per tal de considerar-los definitius.

Atesa la poca participació inicial en la prova pilot del mes de juny, se'ns es va donar més temps per poder aplicar el joc durant el primer semestre del curs 2015-2016, que és quan l'assignatura de Gestió de la Qualitat es realitza als graus d'ADE i d'Empresa Internacional (GEI).

Per tal d'aplicar el joc es va modificar la planificació de l'assignatura respecte cursos anteriors, de manera que es disposés de temps per poder jugar al final del semestre. La metodologia va ser la mateixa en els tres grups de l'assignatura:

- Grup A4 del grau d'ADE, docència en català, amb 80 alumnes seguint l'avaluació continuada (92 alumnes matriculats)
- Grup A6 dels graus d'ADE i GEI (s'han unit els dos graus en un mateix grup), docència en anglès, amb 49 alumnes seguint l'avaluació continuada (59 alumnes matriculats)
- Grup F4 del grau d'ADE, docència en català, amb 39 alumnes seguint l'avaluació continuada (47 alumnes matriculats)

Es va demanar als alumnes que creessin grups de mínim dues persones i màxim cinc per poder jugar. Amb el nombre de grups definitius, es van organitzar sessions de tutorització per grups

durant la primera setmana de desembre, per tal que els grups poguessin jugar tranquil·lament. Per als grups de català, com que es comptava amb dos jocs, es van poder convocar més grups en cada sessió, mentre que per al grup en anglès, com que només tenim un joc, va ser necessari dedicar una sessió més a jugar. La mitjana de grups per joc era de 3.

En sessions anteriors al joc, s'havia explicat als alumnes en què consistia el joc i com es jugaria, de manera que en les sessions del joc ja coneixien una mica la dinàmica de la sessió. Tot i això, a l'inici, s'explicaven les instruccions bàsiques, que també tenen en paper dins la caixa del joc, s'explicava també la col·laboració amb l'institut d'FP i que les preguntes amb les quals jugarien eren les proposades per companys seus de cursos anteriors transformades de multi-opció a preguntes obertes. També se'ls explicava que el joc era part d'un projecte finançat que s'havia de justificar i que per tant, se'ls demanaria que omplissin una enquesta anònima sobre el joc i a més, en els grups A4 i A6, es va demanar permís a l'alumnat per fer-los fotos mentre jugaven, remarcant que eren únicament per a la justificació del projecte i que no es farien públiques. Finalment, per tal que fos una pràctica autònoma, el professorat no prenia partit, de manera que supervisava que el joc funcionés, si es tenien dubtes es responien, però no jugava ni feia d'àrbitre. Es deixava clar també que eres sessions de repàs de l'assignatura.

Les sessions van transcórrer sense problemes. En la majoria dels casos, una vegada iniciat el joc, l'ambient va ser molt distès i els grups competien de manera amigable entre ells. El fet de no jugar-se un alt percentatge de la nota (sí que es va tenir en compte per a una part de la nota que recull les activitats a classe, però no tenia un percentatge explícit) va condicionar el joc, ja que l'alumnat va manifestar que si valgués més, probablement el joc no hagués estat tan amigable. Només en una sessió del grup F4, hi va haver problemes amb dos grups que no es van posar d'acord en les respostes i això s'ha reflectit en les enquestes, ja que els comentaris es refereixen a la poca predisposició a jugar en equip i a comportaments poc "adults". A part d'aquest cas, la resta de sessions han estat molt dinàmiques i agradables. De fet, quan s'avisava que la sessió s'acabava, molts grups demanaven poder continuar jugant.

Els resultats obtinguts de les enquestes així com les conclusions extretes com a docents implicats en el joc, es presenten en els apartats següents.

El finançament obtingut ha permès pagar els materials de la creació del joc (1.000 €) i a més, pagar les fotocòpies de les enquestes de satisfacció, així com altres materials per jugar, com llibretes per a les puntuacions, bosses per al transport dels jocs, etc. (500 €)..

6) AVALUACIÓ, RESULTATS I INTERPRETACIÓ

6.1. Avaluació

Els indicadors per avaluar el joc són, actualment, les preguntes de l'enquesta de satisfacció i de desenvolupament de les competències (annex 2), ja que és el feedback que s'ha obtingut de l'alumnat.

En l'enquesta hi ha preguntes obertes i tancades, però els resultats de la prova pilot feta al juny amb 3 participants, indiquen que més que ser útil per a desenvolupar competències, el que valoren és la metodologia, ja que el joc els permet fer una avaluació entre iguals, revisar el temari i jugar, de manera que la percepció d'avaluació no és de càstig o de por, com podria ser un examen

tradicional, sinó que el joc permet fer el mateix, però tenen més ganes de demostrar el que saben i de guanyar que de comparar notes, per exemple.

En el joc realitzat a finals del semestre, hi van participar 168 alumnes en total. Es va decidir no utilitzar 3 de les enquestes. Una era d'un alumne del grup F4, que no va respondre a totes les preguntes perquè formava part del grup que va discutir-se amb un altre grup durant el joc i totes les respostes eren les mateixes. Les altres dues eren del grup A6 i es va decidir treure-les perquè havien puntuat tots els ítems amb la mateixa valoració (una baixa i una altra alta), cosa que semblava una resposta automàtica. Així que la mostra final utilitzada ha estat de 165 enquestes. Els resultats de les enquestes es presenten i comenten a continuació.

A mesura que la nota de l'avaluació continuada sigui el resultat del joc, cosa que s'ha instaurat en les assignatures afectades aquest curs, es podran recollir també indicadors sobre rendiment, comparant si el fet de jugar permet interioritzar millor el coneixement que no fer altres tipus de pràctiques més tradicionals.

La valoració del professorat també serà important, tant per la manera d'implantar i avaluar com el joc impacta en el coneixement de l'assignatura, com pel rendiment de l'alumnat durant el joc.

Després del joc amb 168 alumnes, la valoració el professorat és molt positiva. L'alumnat, tal com es mostra a continuació, ha estat molt participatiu i s'ha divertit aprenent. El professorat de l'assignatura també s'ha divertit molt veient com jugaven i aquest ambient distès ha permès treure més profit de l'exercici de repàs, ja que no hi ha hagut problemes ni limitacions per comentar aspectes del joc o fer preguntes. L'únic comentari negatiu és que les aules no estan ben equipades per poder jugar a jocs de taula, i l'alumnat s'ha hagut d'asseure a les taules o en alguns casos, estar dret, durant el joc.

6.2. Resultats i interpretació

Els resultats no són del tot definitius, i serà necessari fer una avaluació dels resultats al final del curs actual amb els resultats del grup de Relacions Laborals.

Del resultat de la prova pilot, com s'ha comentat, els 3 alumnes participants han coincidit en el fet que desenvolupar competències no ho fan a través del joc, però sí que creuen que és una metodologia millor que un examen tradicional. D'aquí es pot interpretar que el joc motiva més als estudiants i els desestressa en el moment de l'avaluació, els permet interioritzar millor el coneixement i d'aquesta manera, sí que hi ha una correspondència entre resultats obtinguts i els objectius plantejats. Els 3 alumnes participants han mostrat la seva satisfacció pel joc, perquè la metodologia implantada sigui aquesta, que la voldrien haver tingut per al seu curs, i ho valoren com a positiu per a cursos posteriors.

Després del joc amb 168 alumnes, els resultats obtinguts de les enquestes permeten valorar i interpretar l'aplicació del joc. Cal remarcar que la tendència és la mateixa que amb la prova pilot amb 3 alumnes feta el mes de juny.

A nivell global, considerant 165 enquestes, la valoració de l'alumnat és molt positiva. Tenint en compte que la valoració de cada ítem de l'enquesta era de 1 a 5, en el qual 1 significava "totalment en desacord" i 5, "totalment d'acord", la taula 1 mostra les valoracions mitjanes. S'han calculat per a

cada grup, en global per als 3 grups, i també s'ha calculat per als grups en català (A4+F4) i per als grups de matins (A4+A6).

Taula 1. Valoracions mitjanes

	A4	A6	F4	A4+F4	A4+A6	Global
Millor opinió gestió qualitat	3,7	3,8	3,8	3,8	3,8	3,8
Estructura i funcionament organització	3,7	3,6	3,6	3,7	3,6	3,6
Processos organització treball i valoració resultats	3,5	3,4	3,5	3,5	3,4	3,4
Impacte qualitat en gestió organització	3,7	3,6	3,6	3,7	3,6	3,6
Prendre decisions econòmiques i empresarials	2,6	2,7	2,7	2,6	2,7	2,7
Treballar en equip	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0
Comunicació oral usant terminologia específica	3,7	3,6	3,6	3,7	3,6	3,6
Sostenibilitat actuacions organitzacions	3,2	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3
Visions integrades i sistèmiques	3,3	3,4	3,4	3,4	3,4	3,4
Interioritzar coneixement assignatura	4,2	4,2	4,1	4,2	4,2	4,2
Jugar millor que exàmens tipus test	4,6	4,5	4,6	4,5	4,5	4,5
Satisfacció global joc	4,7	4,6	4,6	4,6	4,6	4,6

Dels 12 ítems de l'enquesta, els 9 primers es refereixen a les competències de les assignatures, mentre que els 3 últims es van afegir per ser més específics del joc.

En termes generals, la valoració més baixa és per a les competències, assolint una valoració mitjana de 3,5; mentre que els ítems específics del joc assoleixen una valoració mitjana de 4,4, en una escala de 5. Per tant, el joc no és útil del tot per a desenvolupar o consolidar les competències de les assignatures, exceptuant el "treball en equip", que obté una valoració mitjana de 4 tant a nivell de grup com a nivell global.

De la taula 1 també es desprèn que no hi ha diferències significatives de valoració entre els grups de manera individual, ni per grups de matí ni per grups en català. Això significa que les classes i el procés d'aprenentatge ha estat homogeni en els grups i per tant, el joc permet el repàs del contingut a nivells similars. De manera quantitativa, la valoració mitjana per grups és de 3,7 en tots els casos. Aquests resultats permeten analitzar els resultats de manera global.

Si s'analitzen les valoracions mitjanes de les competències, com s'ha dit, la valoració més alta és per al "treball en equip", seguida per "millor opinió gestió qualitat" amb un 3,8, i "estructura i funcionament organització", "impacte qualitat en gestió organització" i "comunicació oral usant terminologia específica", amb una valoració mitjana de 3,6 en els tres casos. La competència amb una valoració mitjana més baixa és per a la "presa de decisions econòmiques i empresarials", amb

un 2,7. Aquesta és l'única competència que no supera la valoració mitjana de 3. Aquests resultats també es poden observar a la figura 1.

Els resultats per a les competències tenen sentit si es té en compte que el joc es basa en preguntes de contingut i no un cas d'estudi, en el qual la presa de decisions així com posar els estudiants en un determinat context, és clau per solucionar la pràctica.

Si s'analitzen els resultats dels ítems específics del joc (últims 3 de la taula 1 i figura 1), els valors són superiors. A nivell global, els estudiants estan molt satisfets amb el joc, ja que li donen una valoració mitjana de 4,6, la valoració més alta de tots els ítems analitzats. La valoració mitjana també és molt alta per a l'opció que es donava als alumnes de substituir els exàmens tipus test pel joc. En aquest ítem, la majoria pensava que es referia a un examen tipus test que es fa d'un bloc que engloba 3 temes, però en realitat feia referència als exàmens tipus test que es fa al final de cada tema amb preguntes proposades pels alumnes. De fet, reduint aquestes sessions, la planificació de l'assignatura permetria que els alumnes juguessin al joc més d'una vegada i aquesta opció es tindrà en compte per al curs que ve.

Finalment, l'ítem que pregunta pel grau d'interiorització del coneixement de l'assignatura, la valoració mitjana és de 4,2, també molt alta, ja que el repàs i també la discussió entre els grups fa que hi hagi conceptes que potser tenen poc assimilats o no els han entès, s'entenguin millor.

En l'última part de l'enquesta, es demanava als alumnes que escrivissin comentaris que creguessin oportuns. La majoria han estat molt positius i alguns es mostren a continuació classificats per grups.

Comentaris del grup A4:

"És una manera més distreta per aprendre i millorar el coneixement sobre l'assignatura"

"És una manera de fer que ens interessem més per l'assignatura i prenem més atenció"

"És molt útil per fer un repàs global dels conceptes de l'assignatura"

"Bona estona i permet profunditzar amb els continguts de l'assignatura"

"Em sembla una bona metodologia per interioritzar més els coneixements i treballar en equip"

"Crec que s'hauria de tenir un carregat específic de les preguntes per donar més dinamisme al joc. Però la idea és genial"

"Molt bona eina per aprendre l'assignatura d'una manera dinàmica, amb treball en equip i una competició sana"

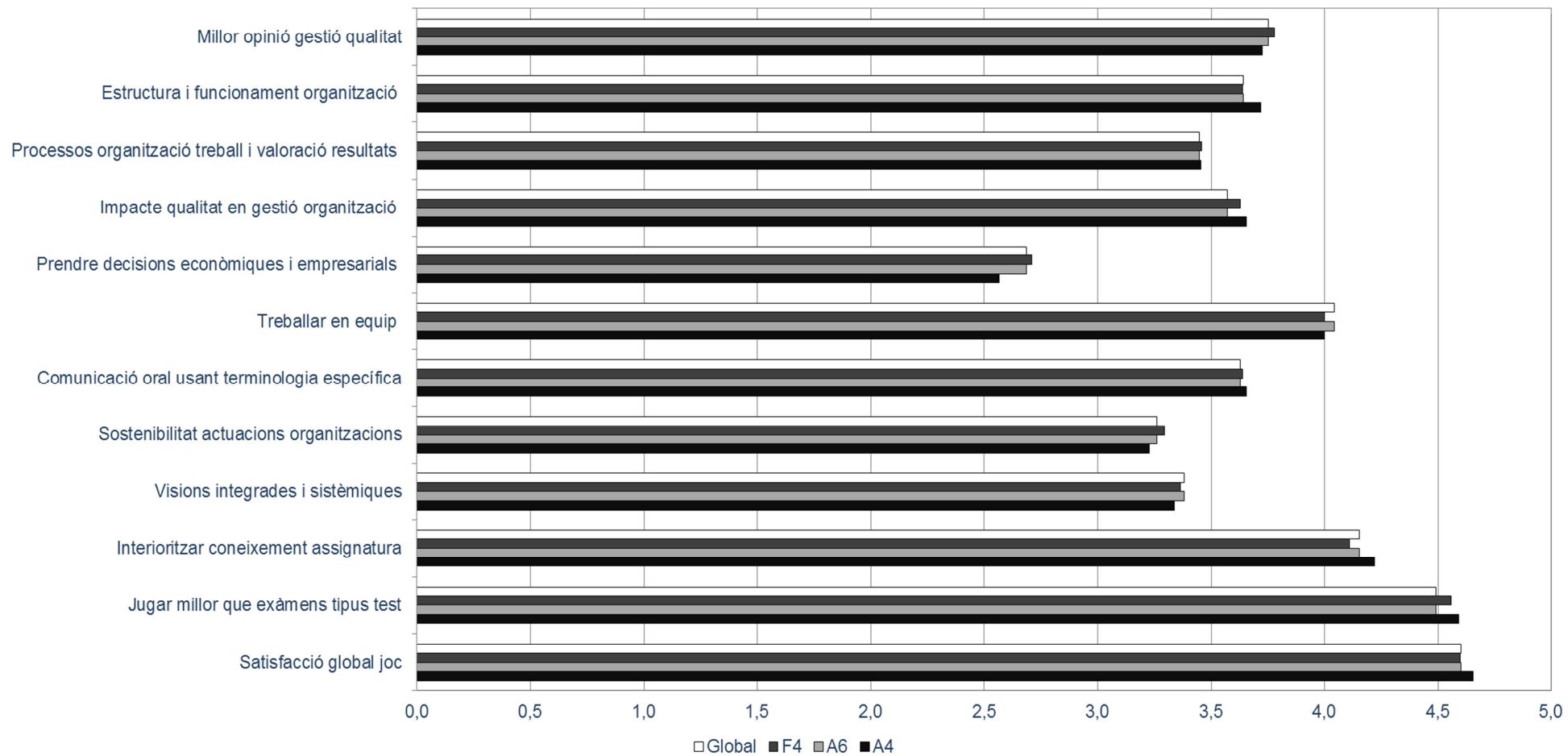


Figura 1. Valoracions mitjanes del joc per grups i a nivell global

“És una manera diferent de trencar amb les dinàmiques de classes tipus: seure hora i mitja prenent apunts. Serveix per aprendre i al mateix temps per desconnectar”

“Me ha gustado mucho, es divertido y entretenido, además ayuda a la hora de trabajar en equipo y lo mejor de todo es que hace aprender la asignatura”

“Crec que és una bona manera de repassar els coneixements un cop ja els tens apresos, però ajuda més a treballar en equip, comunicació amb els companys, etc., que no a interioritzar coneixements”

“Molt bona opció per fer l'assignatura més dinàmica, i d'aquesta forma, s'aprèn millor escoltant raonaments de la resta”

“Una manera molt divertida d'aprendre”

Comentarios del grup A6:

“There should be an online version that we can play at home to internalize the knowledge and study for the exam while having fun”

“Positive: The game is useful because it connects studying with a bit of fun. Also discussions were initiated which is very good.

Negative: Some mistakes on flashcards. Quite hard to achieve the goal in that short period of time”

“I prefer to play the game rather than doing multiple-choice tests exams because you answer questions in a group and discuss the correct answer with other students”

“The game was funny and helped to interrelate ideas of QM”

“It is a good way to do something fun and interesting but it is not better than the test I guess. Keep doing it like this!”

“Good game, nice to do something else”

“Maybe need more time to play”

“Very good idea for teaching a subject”

Comentarios del grup F4:

“Ha de haber un juez que medie con los alumnos”

“Juego divertido para trabajar en equipo y además poder adquirir los conocimientos de la asignatura”

“El juego me ha resultado entretenido, con un toque de diversión y un método innovador para trabajar en equipo”

“Haurien de prendre exemple altres matèries”

“Se aprende mucho pero las preguntas tendrían que estar equilibradas”

“Si juguem com nens de 5 anys, resulta impossible treure un bon aprenentatge del joc”

“És més fàcil interioritzar els conceptes de l'assignatura a través del joc. Molt amè.”

“És més fàcil aprendre jugant, aprens més”

“Crec que és de les millors maneres d'aprendre, ja que és molt més dinàmic i més divertit. L'ideal seria que es fes més vegades durant l'assignatura, ja que s'aprendria més.”

“Aquest joc ha servit per fer una classe més dinàmica i satisfactòria”

7) VALORACIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Els resultats obtinguts han estat satisfactoris, perquè s'ha pogut crear el joc i la prova pilot ha estat satisfactòria. A més, la col·laboració entre la universitat i la formació professional també ha estat un output no esperat del projecte, però que es valora molt positivament ja que el joc és millor que no si l'hagués creat l'equip del projecte. Aquesta col·laboració es mantindrà per a futurs projectes, sempre que sigui possible.

El joc està pensat per assignatures optatives de dos graus diferents, en idiomes diferents, el qual s'aplica al final del semestre, un cop l'alumnat ha pogut estudiar tota l'assignatura. Una de les primeres mancances no detectades inicialment és la temporalització. Caldrà fer grups nombrosos per poder assegurar que tots els alumnes juguin, o augmentar molt el nivell d'autoaprenentatge de les parts més teòriques de l'assignatura. Aquest, però, és un problema que s'ha tingut en compte en la planificació de l'assignatura en aquest nou curs. De fet és un comentari recurrent dels estudiants, que es pugui jugar més d'un cop.

La valoració més baixa és per a les competències definides en l'assignatura. Això significa que el joc no permet crear i/o desenvolupar certes competències, però sí que permet millorar el treball en equip i interioritzar millor el coneixement de l'assignatura. Atès aquest resultat, només es pot concloure que aquest tipus de joc és més de consolidació de coneixements i autoavaluació que de competències. Tot i això, pels resultats i les valoracions obtingudes, la valoració és tan positiva i l'alumnat s'ha divertit i après, que creiem que és útil per al seu aprenentatge i continuarem utilitzant-la. Per tant, aquests resultats permeten concloure que s'ha assolit l'objectiu principal de proporcionar una metodologia d'aprenentatge diferent.

En relació a l'objectiu secundari, el primer pas serà no fer a classe els tests amb les preguntes proporcionades pels alumnes, sinó fer-les online, de manera que es pugui disposar de més temps per jugar al final de semestre i durant més estona, ja que és cert que no hi havia temps d'acabar les partides. El que no tenim clar, atesos els comentaris, és que s'avaluï com un concurs, ja que llavors la competència podria afectar l'aprenentatge.

Respecte a la difusió, es preveu fer-la en dos àmbits diferents. El primer, és escriure un article per a ser enviat a la revista REIRE, en el qual s'explica l'experiència. L'article s'està escrivint en aquests moments. El segon, és més pràctic, és a dir, com que l'equip ha explicat el joc a altres professors, alguns que fan l'assignatura de Gestió de la Qualitat en altres universitats, han expressat el seu interès per poder-lo utilitzar. A més, en el joc, l'únic que està especificat per a l'assignatura són les targetes de preguntes, de manera que si hi ha altres assignatures que volen utilitzar el joc amb el seu contingut, podran.

8) REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

Guitart, L., Miravittles, P., Núñez, A., Bernardo, M., Achcaoucaou, F., Castán, J.M., Valls, J., López, J. (2011), "Protocol per a la implantació d'eines didàctiques virtuals: competències i habilitats adquirides pels estudiants", Revista d'Innovació i Recerca en Educació, Vol. 4, No. 2, pp. 58-81.

ANNEXOS

ANNEX 1: Fotografies del joc

Joc complet



Tauler, fitxes de jugadors i targetes de preguntes



Targetes de preguntes



Instruccions i caixa



ANNEX 2: Enquesta final sobre competències i satisfacció

Qüestionari de valoració del "Joc de l'avaluació continuada!"

L'objectiu d'aquest test és que duguis a terme una reflexió sobre què has après amb el joc de l'avaluació continuada.

No es tracta de mesurar quins continguts has assolit, sinó en quina mesura el joc t'ha servit per desenvolupar competències (habilitats, aptituds, etc).

Aquesta activitat té una part guiada per un qüestionari i, i una part lliure, on se't demana que escriguis els teus comentaris.

El "Joc de l'avaluació continuada"...	Totalment en desacord			Totalment d'acord	
	1	2	3	4	5
Ha millorat la meva opinió sobre la gestió de la qualitat	1	2	3	4	5
M'ha ajudat a conèixer millor l'estructura i funcionament de l'organització	1	2	3	4	5
M'ha permès comprendre els processos d'organització del treball i com es valoren els resultats	1	2	3	4	5
M'ha permès fer la valoració de l'impacte que té la qualitat en la gestió de l'organització	1	2	3	4	5
M'ha permès aprendre a prendre decisions econòmiques i empresarials tenint en compte la situació econòmica actual	1	2	3	4	5
Ha augmentat la meva capacitat per treballar en equip	1	2	3	4	5
M'ha permès augmentar la meva comunicació oral usant terminologia específica	1	2	3	4	5
M'ha permès valorar la sostenibilitat de les actuacions de les organitzacions	1	2	3	4	5
M'ha permès manifestar visions integrades i sistèmiques	1	2	3	4	5
M'ha permès interioritzar millor el coneixement de l'assignatura	1	2	3	4	5
Prefereixo jugar al joc que fer exàmens tipus test	1	2	3	4	5
En general, valoro el joc com a satisfactori per a l'aprenentatge de gestió de la qualitat	1	2	3	4	5

Comentaris:

Moltes gràcies per la participació!