



Aprendizaje por error, **nuevas tecnologías** y evaluación: **Blunder** aplicado al ámbito universitario

Coordinador del Proyecto: Rafael Rosillo Cambor

Participantes: José Ángel Miguel Dávila

Carlos Fernández Robles

Montserrat Méndez Redondo

Alejandro Melón Bécares

José Luis Ferreras Méndez

Borja Ponte Blanco

Yolanda Morató Agrafojo

INTRODUCCIÓN

Planteamiento



Ayudar a **fixar conocimiento** a largo plazo

Asignaturas semanales

Profesores, participantes y asignaturas

OBJETIVOS

Principales metas del proyecto

Mejorar el conocimiento a largo plazo.

Detectar si los contenidos del tema finalizado se han presentado con claridad y se han asimilado por parte del alumnado.

Implementar un sistema de formación alternativo en una dinámica que permita contrastar su eficacia.

Despertar la motivación del alumno mediante dos vías principales: la incorporación de la dinámica de juegos y la utilización de sus propios dispositivos tecnológicos.

Fomentar la participación del estudiante en el aprendizaje de las titulaciones de Grado.

Evaluar y tratar los datos almacenados para poder contrastar la hipótesis prefijada sobre la correlación de los resultados en la herramienta informática y la evaluación final.

METODOLOGÍA

Fases del proyecto

1 FASE: Preparación de las preguntas por parte de los profesores



2 FASE: Contestación de las preguntas por parte de los alumnos



Instrucciones



1) Descargar Blunder de la Store



2) Usuario y Contraseña



3) Pulsar en contestar nuevas preguntas

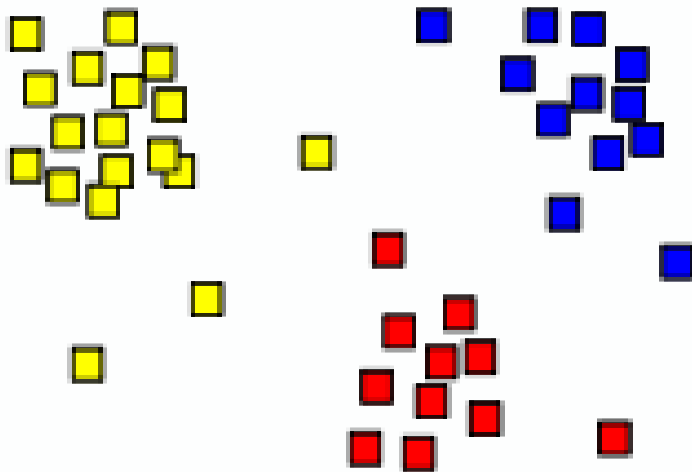
3 FASE: Análisis de los resultados



METODOLOGÍA

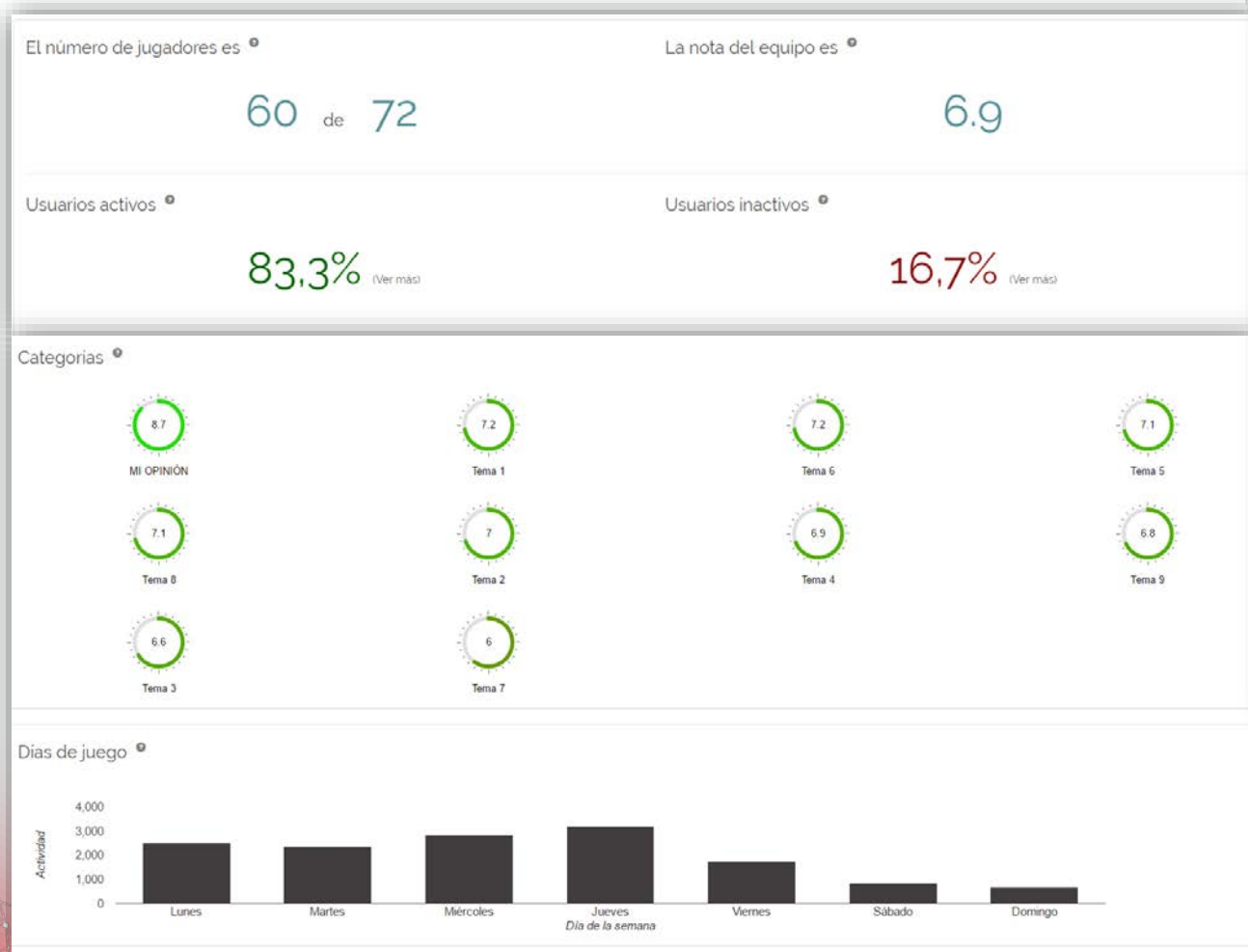
Análisis de k-means

La técnica de análisis cluster o análisis de conglomerados consiste en clasificar a los individuos en estudio formando grupos o conglomerados (cluster) de elementos, tales que los individuos dentro de cada conglomerado presenten cierto grado de homogeneidad en base a los valores adoptados sobre un conjunto de variables.



RESULTADOS

Interfaz de la aplicación

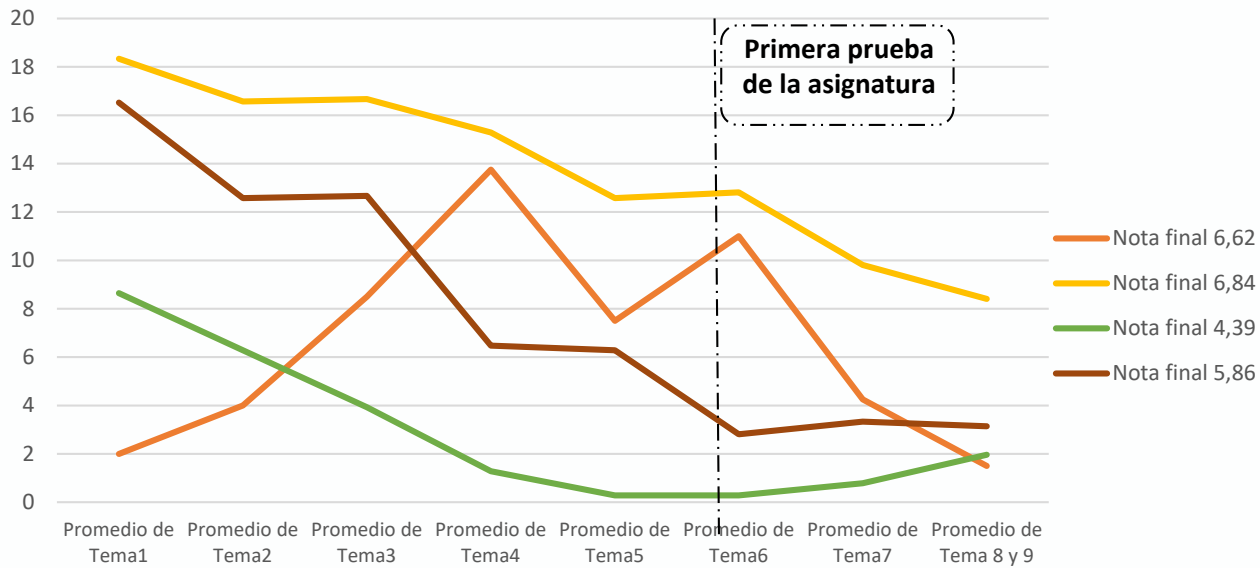


RESULTADOS

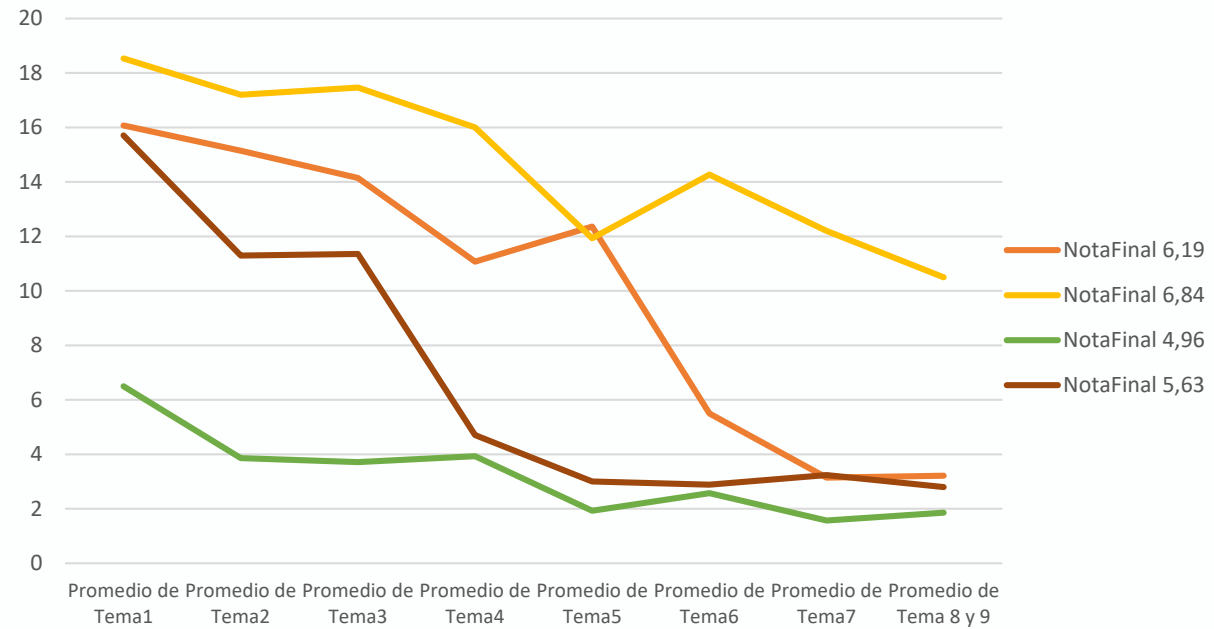
Organización de empresas aeroespaciales

Grado en Ingeniería Aeroespacial

Cluster sobre los resultados de Blunder antes de 1º parcial

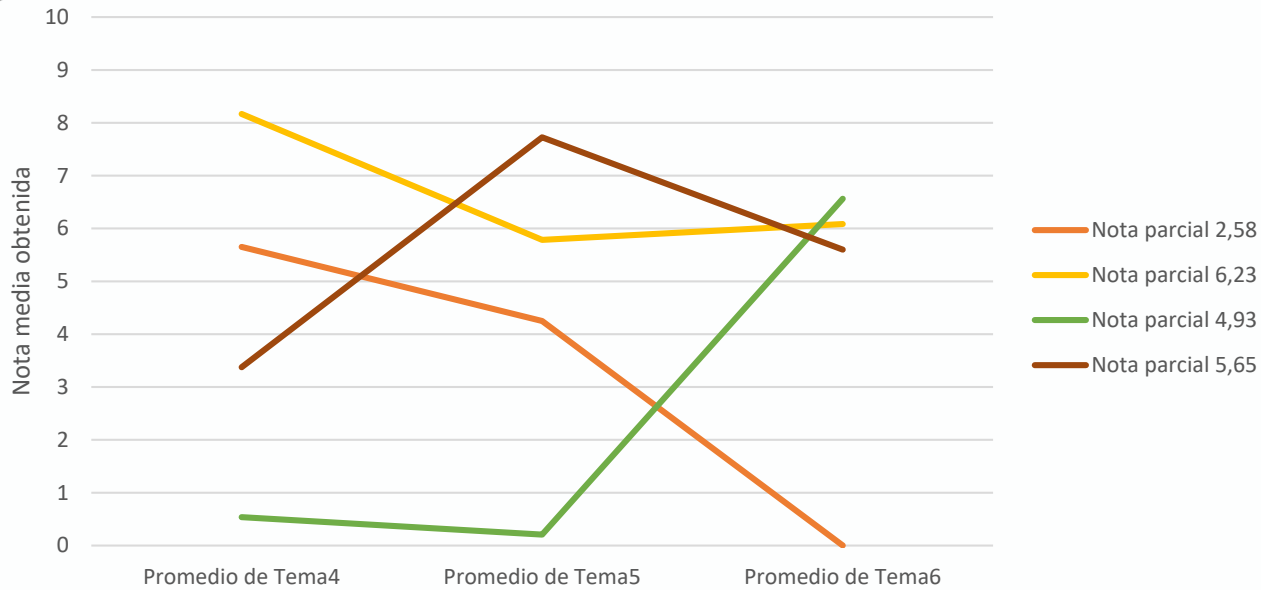


Cluster sobre los resultados de Blunder Global

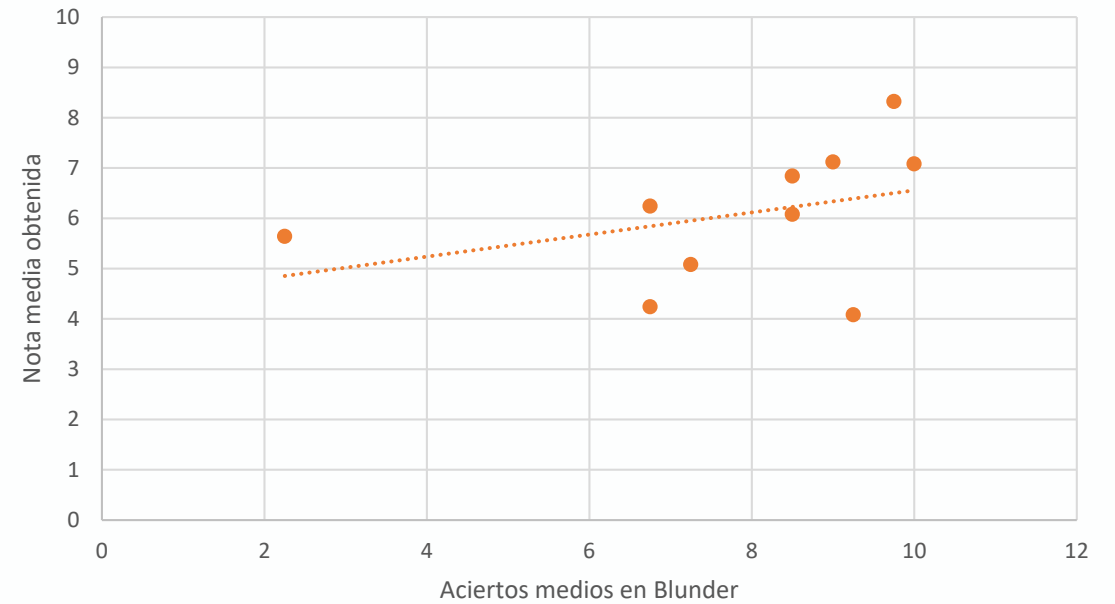


RESULTADOS

COMPORTAMIENTO DE LOS ALUMNOS EN BLUNDER
Grado en RRLL&RRHH [Fundamentos de Administración de Empresas]



DISPERSIÓN BLUNDER VS. NOTA PARCIAL
Grado en ADE [Dirección y Control de Calidad]



CONCLUSIONES

Mejorar el conocimiento a largo plazo.

Detectar si los contenidos del tema finalizado se han presentado con claridad y se han asimilado por parte del alumnado

Implementar un sistema de formación alternativo en una dinámica que permita contrastar su eficacia.

Despertar la motivación del alumno mediante dos vías principales: la incorporación de la dinámica de juegos y la utilización de sus propios dispositivos tecnológicos.

Fomentar la participación del estudiante en el aprendizaje de las titulaciones de Grado.

Evaluar y tratar los datos almacenados para poder contrastar la hipótesis prefijada sobre la correlación de los resultados en la herramienta informática y la evaluación final.



universidad
de león



GRACIAS