



Memoria del proyecto Recursos Interactivos en Materias Básicas: Tecno-Trivial

Creada por SERGIO LOPEZ GREGORIO

Palabras Clave

Seleccione las palabras clave para su proyecto:

- Alumnos nuevo ingreso
- Colaboración con Enseñanzas Medias

Objetivos del proyecto

Indique el nivel de cumplimiento para cada uno de los objetivos previstos y señale los resultados concretos obtenidos:

Se ha cumplido por completo el objetivo previsto en el proyecto. Se han elaborado cuatrocientas cuestiones de opción múltiple relacionadas con los bloques temáticos que se imparten en los cursos de ESO, Bachillerato y Formación Profesional en el área de Tecnología.

Estas cuestiones han sido integradas en una base de datos para que se puedan utilizar en el juego Tecno-Trivial desarrollado en el proyecto transversal.

Descripción de la experiencia realizada

Desarrolle brevemente las actividades realizadas en el proyecto, dificultades encontradas, y propuestas de mejora:

En primer lugar se analizaron el currículo oficial de la Comunidad de Madrid, así como varios libros de diferentes editoriales de las distintas asignaturas que se utilizarían para confeccionar el Tecno-Trivial, como son: Tecnologías en la ESO, Tecnología industrial I y II en el Bachillerato, Electrotecnia y Electrónica general (analógica en los ciclos formativos grado medio, Sistemas electrónicos y Electrónica microprogramada en los ciclos formativos de grado superior).

Este estudio permitió generar las categorías donde se agruparon las distintas preguntas que se desarrollaron:

- **MATERIALES Y MECANISMOS**
- **ELECTRICIDAD Y MÁQUINAS**
- **ELECTRÓNICA Y COMUNICACIONES**
- **SISTEMAS DE CONTROL**

Se elaboró después un conjunto de subcategorías y se asignó el número de preguntas en cada una de ellas (de nivel básico y avanzado)

La distribución de los niveles **básico** y **avanzado** de las preguntas se corresponde con los conocimientos que el alumno debe obtener en los cursos de 4 ESO -1 BACH - FP de GRADO MEDIO para el básico y en los cursos de 2 BACH y FP de GRADO SUPERIOR para el avanzado.

Finalmente se completaron las 100 preguntas de cada categoría atendiendo al siguiente reparto de las mismas:

- **MATERIALES Y MECANISMOS**

A. Materiales

Nivel básico: 25 preguntas

Nivel avanzado: 25 preguntas

B. Mecanismos

Nivel básico: 25 preguntas

Nivel avanzado: 25 preguntas

• **ELECTRICIDAD Y MÁQUINAS**

A. Electricidad

Nivel básico: 25 preguntas

B. Motores eléctricos

Nivel básico: 25 preguntas

Nivel avanzado: 25 preguntas

C. Máquinas térmicas

Nivel avanzado: 25 preguntas

• **ELECTRÓNICA Y COMUNICACIONES**

A. Electrónica

Nivel básico: 35 preguntas

Nivel avanzado: 40 preguntas

B. Comunicaciones

Nivel básico: 15 preguntas

Nivel avanzado: 10 preguntas

• **SISTEMAS DE CONTROL**

A. Sistemas automáticos

Nivel básico: 25 preguntas

Nivel avanzado: 25 preguntas

B. Neumática

Nivel básico: 25 preguntas

Nivel avanzado: 25 preguntas

Extensión de los resultados alcanzados a otros ámbitos de la Universidad:

La base de datos con las cuestiones relacionadas con el ámbito de la Tecnología están disponibles para su uso en el juego Tecno-Trivial.

Indique las dificultades con las que se ha encontrado en el desarrollo del proyecto:

En el ámbito organizativo se han encontrado dificultades en la fase de planificación inicial debido a la incompatibilidad de horarios por causas laborales entre los participantes del proyecto.

En el ámbito técnico se han tenido bastantes problemas al trasladar a la base de datos las cuestiones que contenían imágenes ya que se perdía calidad gráfica en las mismas.

Las dificultades descritas han podido solucionarse gracias a la actitud y buena predisposición de los participantes y al trabajo del becario que ha colaborado en el proyecto.

Satisfacción

¿Se ha utilizado algún instrumento para medir la satisfacción mostrada por su centro, profesores

o alumnos? ¿Cuáles?:

Sí, Entrevistas

Describe brevemente los resultados:

Los profesores de enseñanza secundaria participantes en el proyecto, aunque estaba considerada como una tarea opcional, han realizado algunas experiencias de uso del juego con sus estudiantes. Se realizaron cuestionarios y entrevistas a los alumnos y de los mismos se extrajeron opiniones muy positivas respecto al juego y a las cuestiones sobre tecnología incluidas en el mismo.

Autoevaluación

- 1) Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto: 10
- 2) Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto: 7
- 3) El proyecto ha servido para reforzarse como Grupo de Innovación Educativa (en caso de ser GIE): 6
- 4) Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes: 8
- 5) Valoración de los aspectos de coordinación del proyecto (en el caso de proyectos coordinados): 8
- 6) Valore la formación del equipo de participantes para el desarrollo del proyecto: 9
- 7) Valore el grado de sostenibilidad del proyecto: 6
- 8) Satisfacción general por los resultados obtenidos: 9
- 9) ¿Cómo valora, de 1 a 10, la colaboración en las tareas de coordinación del Servicio de Innovación Educativa?: 9

¿Ha quedado satisfecho con dicho servicio? Detállelo brevemente:

Las tareas de coordinación han sido adecuadas contribuyendo al correcto desarrollo del proyecto

Actuaciones de difusión

Las actividades de difusión más relevantes realizadas en su proyecto.

Actuaciones de difusión:**Actuaciones de formación**

Las actividades de formación más relevantes realizadas en su proyecto.

Actuaciones de formación: