

Informe de nuevos cuestionarios de evaluación, valoraciones y mejoras de actividades y dinámica global

Las nuevas preguntas del formulario son:

Dimensión Metodológica

1. ¿Los recursos proporcionados (infografías, chatbot, explicaciones de las misiones en los enunciados de las prácticas, etc.) fueron útiles para comprender mejor la dinámica de Escape Room? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - No me fueron nada útiles y 5 - Me fueron de gran utilidad)	☐	☐	☐	☐	☐

2. ¿La distribución y el número misiones / actividades del Escape Room (prácticas evaluables) a lo largo de la asignatura ha sido adecuada? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - Totalmente inadecuados y 5 - Totalmente adecuados)	☐	☐	☐	☐	☐

3. ¿En qué grado te ha enganchado la historia en la que se desarrolla la dinámica de Escape Room? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - No me ha enganchado nada y 5 - Me ha tenido totalmente enganchad@)	☐	☐	☐	☐	☐

División Resultados / Rendimiento

4. Tras cursar la asignatura, ¿en qué grado crees que has asimilado los conceptos de Procesado Digital de Señal y que estás capacitada/o para enfrentarte a un problema real donde ponerlos en práctica? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - No me veo nada capacitado y 5 - Me veo muy capacitado)	☐	☐	☐	☐	☐

5. Tras cursar la asignatura, ¿en qué grado crees que has asimilado los conceptos de Procesado Digital de Señal y que estás capacitada/o para enfrentarte a un problema real donde ponerlos en práctica? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - No me veo nada capacitado y 5 - Me veo muy capacitado)	☐	☐	☐	☐	☐

6. ¿En qué grado consideras que el uso de actividades de gamificación ha sido útil para asentar los conocimientos prácticos (y de forma indirecta los teóricos) de la asignatura? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - Prefiero las clases normales y 5 - Útil para asentar los conocimientos)	☐	☐	☐	☐	☐

7. ¿En qué grado consideras que estas actividades han conseguido aumentar tu motivación en la asignatura? *

	1	2	3	4	5
(Siendo: 1 - Las actividades me han desmotivado y 5 - Las actividades han aumentado mi motivación)	☐	☐	☐	☐	☐

8. ¿Crees que la participación en la dinámica de Escape Room / Break Out te ha ayudado en estos aspectos? *

	Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mejorar tus conocimientos sobre la Historia de las Telecomunicaciones	☐	☐	☐	☐	☐
Mejorar tus conocimientos sobre inventores e inventos asociados a las Telecomunicaciones	☐	☐	☐	☐	☐
Visibilizar problemas éticos y legales asociados a derechos de la propiedad intelectual	☐	☐	☐	☐	☐
Visibilizar papel de la mujer en las Telecomunicaciones	☐	☐	☐	☐	☐
Visibilizar papel de inventores españoles en las Telecomunicaciones	☐	☐	☐	☐	☐
Estar motivado para seguir explorando sobre la Historia de las Telecomunicaciones	☐	☐	☐	☐	☐

9. ¿Crees que se ha conseguido trabajar los siguientes aspectos transversales con la realización de la dinámica de Escape Room / Break Out? *

	Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Diferentes estilos de aprendizaje	☐	☐	☐	☐	☐
Motivación y atención de los alumnos durante la práctica	☐	☐	☐	☐	☐
Experimentar la sensación de logro	☐	☐	☐	☐	☐
Desarrollar el pensamiento deductivo con la ayuda de los conocimientos explicados en las clases teóricas	☐	☐	☐	☐	☐
Aplicar los conceptos teóricos a la práctica	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión Reflexión personal

10. ¿Te gustaría que esta experiencia se aplicara en otras asignaturas? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Indiferente

11. Valoración general del Escape Room / Break Out y su experiencia *



12. Por favor, indica aquí qué destacarías positivamente de la experiencia: *

13. Por favor, indica aquí qué fallos o problemas has detectado en la experiencia, para poder trabajar en subsanarlos: *

14. Por favor, indica aquí si quieres hacer alguna propuesta de mejora o si quieres dejar algún tipo de comentario al respecto de la experiencia: *

Resultados

Al finalizar las asignaturas, a los estudiantes se les ha preguntado sobre su experiencia en relación con el uso del chatbot asociado a las prácticas formativas. La mayor parte de los estudiantes (el 72,7%) piensan que el chatbot les ha sido útil para lograr un mayor conocimiento sobre los personajes que definen la Historia de las Telecomunicaciones. Así mismo, la mayoría de los estudiantes (el 81,8%) consideran apropiada la incorporación del chatbot a la dinámica, asociado a las prácticas formativas de las asignaturas.

Además, cuando se les ha pedido a los estudiantes su valoración general de la actividad del chatbot, ésta ha sido muy positiva, y en general los comentarios más comunes que han dado es que gracias a esta actividad han aprendido historia de las telecomunicaciones de forma amena, fluida y entretenida, tal y como se observa en la nube de palabras clave que resume sus comentarios.

interesante
Aprendes
historia *aprender*
práctica
contexto
ameno
aprendizaje
importante