



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2022-23

Nº de proyecto: 234

Título del proyecto: Gamificación y elaboración de contenidos virtuales para la
dinamización en el aula y la mejora del aprendizaje

Responsable del Proyecto: María Alejandra García Alonso

Centro: Facultad de Farmacia

Departamento: Nutrición y Ciencia de los Alimentos

1- Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El objetivo principal del presente proyecto era mejorar el aprendizaje del alumno tanto en el aula como de manera autónoma fuera de ella mediante la dinamización de las clases magistrales y la creación de contenidos de repaso basados en la gamificación.

Para ello se propusieron los siguientes objetivos específicos en relación con el alumnado participante:

1. Conseguir la participación activa de los estudiantes en el aula para que dejen de ser un receptor pasivo y vean una aplicación práctica y en tiempo real de los contenidos de la asignatura.
2. Fomentar la capacidad de motivación y el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado. Este objetivo está en consonancia con competencias transversales, tales como: 1) Adquirir capacidad de organización, planificación. 2) Mejorar la enseñanza y aprendizaje del trabajo autónomo o en equipo en respuesta a las necesidades específicas de cada situación. 3) Mejorar la capacidad de comprensión y el gusto por conocer la asignatura de una forma diferente.
3. Favorecer y fomentar el aprendizaje efectivo, y con ello su capacidad para aplicar conocimientos a la práctica
4. Conseguir la motivación del alumnado para que aprenda dentro y fuera del aula y disfrute de la asignatura a la vez que adquiere competencias transversales tales como desarrollar su comunicación oral y creatividad y el gusto por conocer
5. Mejorar los resultados académicos: El involucramiento en este tipo de actividades autónomas de repaso y su participación activa en el aula mejora su aprendizaje y, por tanto, sus calificaciones. Esto es importante ya que al final es necesario tener un buen expediente académico.

De esta manera, lo que se pretendía era ayudar al estudiante en su aprendizaje y sobre todo en la capacidad de disfrutar aprendiendo mediante la creación contenidos que favoreciesen el repaso autónomo y su participación en las actividades propuestas para hacer las clases más dinámicas. Además, cabe destacar que las actividades planteadas y elaboradas se podrán utilizar en cursos académicos posteriores.

2- Objetivos alcanzados

De acuerdo con los objetivos iniciales propuestos, se han alcanzado los siguientes:

Objetivo 1.- Conseguir la participación activa de los estudiantes en el aula para que dejen de ser un receptor pasivo y vean una aplicación práctica y en tiempo real de los contenidos de la asignatura.

Los profesores/as crearon sus actividades interactivas usando las aplicaciones integradas en Campus virtual, como vevox o encuestas para ir haciendo preguntas a los alumnos presentes en el aula cuando un concepto del tema se consideraba susceptible de ser testado para confirmar que se había entendido adecuadamente. De la misma manera, se proyectaron vídeos tanto de elaboración propia como de terceros enmarcados en el temario específico de cada asignatura relacionados con conceptos cuya explicación se reforzaba en el aula para valorar la comprensión de la materia por el alumnado. Estos videos no fueron de una duración superior a 3-4 minutos para no romper la dinámica de la clase y evitar desconexión por parte de los alumnos.

Por otro lado, se realizaron actividades complementarias de gamificación en aula, mediante el uso de programas como Socrative. Flippity, Kahoot Mentimeter etc

Además, cuando la asignatura lo requería se trabajaba en páginas web especializadas y se mostraba la información relevante al alumnado.

Por tanto, este objetivo se ha cubierto al ser aplicado por el equipo participante en el proyecto en todas las asignaturas en las que han estado implicados cada uno de los profesores, un total de 10 asignaturas de 3 grados universitarios, Farmacia, Nutrición y Dietética y Ciencia y Tecnología de Alimentos. (Anexo 1)

En este sentido, en la encuesta tipo Likert contestada por los estudiantes, el 46,3% de los alumnos encuestados contestaron que los videos, seguidos de vevox, con un 43,5%, fueron sus actividades favoritas para la dinamización del aula (Anexo 1).

Objetivo 2.- Fomentar la capacidad de motivación y el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado. 1) Adquirir capacidad de organización, planificación. 2) Mejorar la enseñanza y aprendizaje del trabajo autónomo o en equipo en respuesta a las necesidades específicas de cada situación. 3) Mejorar la capacidad de comprensión y el gusto por conocer la asignatura de una forma diferente.

El EEES está muy centrado en el fomento de las competencias transversales, de manera que las actividades innovadoras deberían ir muy enfocadas a la adquisición de estas, ya que solo con el uso de la clase magistral, difícilmente se adquieren, o al menos, no todas. Entre las más importantes, destacaría desarrollar la comunicación oral, la capacidad para aplicar conocimientos a la práctica, la creatividad y el gusto por el conocimiento. Creemos que este objetivo ha sido cumplido puesto que los estudiantes debían organizarse para participar en las actividades del aula, algunas de las cuales eran en grupo y otras individuales. En relación con la capacidad de trabajo en equipo la valoración global de aquellos estudiantes que han trabajado en grupo puntúan con 5 en un 46.5% que ha mejorado la capacidad de formar equipo y trabajar en grupo (Anexo 1)

Además, al explicarles las normas de la actividad, se les transmitió la importancia de formar y participar en todas las tareas propuestas tanto en el aula como de repaso autónomo para una mejora y aprendizaje de los conceptos englobados en las asignaturas.

De la misma manera, con respecto al tercer punto dentro del segundo objetivo (*Mejorar la capacidad de comprensión y el gusto por conocer la asignatura de una forma diferente*), parece que la metodología empleada sí ha ayudado a alcanzarlo. En concreto, el ítem “Me ha sido de utilidad para entender mejor la asignatura en general”, de la encuesta Likert, obtuvo una puntuación con una moda de 4 sobre 5, siendo la media de 4 ± 1 puntos mientras que el ítem “Las actividades realizadas me han ayudado para fijar conceptos básicos” de la encuesta Likert, obtuvo una puntuación con una moda de 5 sobre 5, siendo la media de 5 ± 1 puntos (Anexo 1).

Objetivo 3.- Favorecer y fomentar el aprendizaje efectivo, y con ello su capacidad para aplicar conocimientos a la práctica.

Para este objetivo motivamos que la implicación en la actividad debía ser consecuente, es decir, que debían trabajar en las actividades del aula, pero sobre todo en aquellas que tenían que ver con el aprendizaje autónomo mediante la realización de las actividades de repaso propuestas en el campus virtual al final de cada tema o bloque de temas. Al tratarse de actividades en formato de gamificación hace más sencillo la motivación de los estudiantes por la participación y su facilidad en su visualización y valoración del resultado.

El impacto de la participación de la actividad sobre el grado de comprensión de la asignatura y, por tanto, sobre el aprendizaje de los y las estudiantes en la asignatura puede ser evaluado con las respuestas en las encuestas a las preguntas “Me ha sido de utilidad para entender mejor la asignatura en general”, mencionada en el apartado

anterior y el ítem ¿Qué herramienta de repaso autónomo te ha parecido más útil? (Anexo 1).

Objetivo 4.- Conseguir la motivación del alumnado para que aprenda dentro y fuera del aula y disfrute de la asignatura a la vez que adquiere competencias transversales tales como desarrollar su comunicación oral y creatividad y el gusto por conocer

Creemos que hemos logrado el objetivo por los comentarios recibidos directamente de los alumnos cuando les íbamos proponiendo las diferentes actividades planteadas dentro del proyecto y su implicación en las mismas, así como la demanda de hacerles disponibles de nuevo aquellas que se habían utilizado en temas concretos y que querían volver a realizar para la preparación del examen de la asignatura

Además, como se puede ver en el Anexo 1 la valoración global del proyecto ha sido muy positiva y a la pregunta “Me gustaría que este tipo de actividades se incluyeran en otras asignaturas” el 62% de los encuestados contestaron con la puntuación máxima de 5.

Objetivo 5. Mejorar los resultados académicos:

A este objetivo le hemos dado mucha importancia ya que las y los estudiantes necesitan tener un buen expediente académico y nuestra experiencia es que la participación en este tipo de actividades mejora su aprendizaje y por tanto sus calificaciones.

Para poder medir si este objetivo se había alcanzado se propusieron dos indicadores, calificaciones obtenidas en la asignatura y resultados de las encuestas:

Respecto del primer indicador, no se puede evaluar de manera global por no disponer de las calificaciones finales de todas las asignaturas, por encontrarse actualmente en proceso de evaluación, pero sí que se ha visto de manera parcial en el rendimiento de las asignaturas del primer semestre, con un menor número de alumnos para las convocatorias extraordinarias aunque, no existe una correlación clara ni el número de aprobados según su participación ni con cursos anteriores en aquellas asignaturas que realizaron la actividad en el primer semestre. Hay que tener en cuenta también la variabilidad del alumnado participante que no es el mismo de cursos anteriores para la misma asignatura.

Respecto al segundo indicador, podemos fijarnos en su percepción recogida a través de la encuesta Likert en los ítems que se relacionan con aprendizaje: “Me ha ayudado para fijar conceptos básicos” y “Me ha ayudado a preparar el examen”, que obtuvieron una puntuación de 4 en el 43.5% y 5 para casi el 40% de los encuestados, respectivamente (Anexo 1).

Es importante resaltar que se ha creado un banco de vídeos, actividades de repaso etc. que podrán ser usados en los próximos cursos y seguir mejorando el rendimiento del alumnado de estas asignaturas.

3- Metodología empleada en el proyecto

La metodología propuesta para el proyecto se comenta a continuación:

- 1) La actividad se ha ofertado a las asignaturas expuestas en Anexo 2, estas asignaturas incluyen algunos cambios respecto a las propuestas en la solicitud del proyecto, debidos al reparto docente realizado tras la concesión del proyecto que hizo imposible aplicarlo en aquellas no asignadas al profesorado participante

y ha incluido otras asignaturas nuevas en sustitución por el mismo motivo, de esta manera, la actividad ha sido propuesta a 900 estudiantes.

- 2) Para el desarrollo del proyecto, se informó a los alumnos, del desarrollo de las actividades implicadas en las fases del proyecto durante el primer día de clase de la asignatura correspondiente y a través de la plataforma de Campus Virtual y su valoración en la calificación final de la asignatura correspondiente si se decide que en algún caso los contenidos propuestos de actividad autónoma se quieren considerar como evaluables a criterio del profesor.

Se ha procedido con este punto sin problema.

- 3) Se hizo una demostración de las herramientas a usar en la dinamización y en la gamificación antes de su utilización, también se informará de donde y con qué frecuencia se alojarán los contenidos de aprendizaje autónomo en el Campus Virtual de la asignatura

Se ha procedido con este punto sin problema.

- 4) Se realizarán encuestas de valoración de la actividad por parte de las y los estudiantes y se llevará a cabo un análisis para correlacionar los resultados obtenidos en la asignatura con la implementación de esta herramienta.

Se han podido realizar las encuestas y el análisis de las mismas, pero no se han podido correlacionar con sus calificaciones debido a que aún no han realizado sus exámenes finales. Se han procesado 108 encuestas.

4. Recursos humanos

Para el desarrollo de la actividad el equipo de trabajo consistió en:

PROFESORES

Maria Alejandra Garcia Alonso (RESPONSABLE) PDI Complutense:

mariaa28@ucm.es

Inmaculada Mateos-Aparicio Cediél PDI Complutense inmateos@ucm.es

Maria Moreno Guzman PDI Complutense: marimore@ucm.es

Marta Sanchez-Paniagua Lopez PDI Complutense: martasan@ucm.es

Maria Luisa Perez Rodriguez PDI Complutense: peromal@farm.ucm.es

Elena Rodriguez Rodriguez PDI Complutense: elerodri@ucm.es

Jon Sanz Landaluze PDI Complutense: jsanzlan@ucm.es

María del Carmen Rueda Rodriguez Otro: rueda@ucm.es

ESTUDIANTES

Álvaro Gallo Orive Estudiante: algallo@ucm.es

Rocío Teresa Jiménez de la Peña Armada Estudiante: rociojim@estumail.ucm.es

Durante la realización del proyecto han participado todos los miembros mencionados. Todos los profesores han diseñado su propia actividad en las distintas asignaturas que han impartido en el presente curso, creando preguntas de dinamización en aula, incluyendo vídeos en sus explicaciones, realizando las actividades de repaso autónomo por temas o bloques de tema de acuerdo con las características de cada asignatura.

Además, se ha llevado a cabo el seguimiento de la participación y calificación de sus estudiantes.

La doctoranda Rocío de la Peña Armada ha gestionado los resultados de las encuestas tipo Likert a través de *Google Forms*. El doctorando Álvaro Gallo Orive ha colaborado en las actividades relacionadas con Química Analítica y María del Carmen Rueda Rodríguez ha realizado vídeos de apoyo para reforzar los conceptos básicos del análisis químico para mejor formación de los estudiantes

5 Desarrollo de las actividades

Se propusieron 9 actividades a llevar a cabo durante la duración del proyecto según el cronograma de la memoria. A continuación se especifica como finalmente se organizaron las actividades y qué se hizo en cada caso:

1. Recopilación de información formativa para el equipo de trabajo: la coordinadora buscó material para facilitar el trabajo del equipo participante. Todo el material recopilado tanto por la coordinadora como por el resto de grupo fue de uso común. Se realizó por medio de una de las profesoras participantes una breve formación en la utilización de Vevox para facilitar su uso a través del Campus virtual o a través de la descarga dentro del programa Power Point.
2. Reunión inicial del equipo docente: Durante la duración del proyecto y en todas las actividades la coordinación fue llevada a cabo por la Prof. María Alejandra García Alonso (IP del proyecto). Siguiendo las actividades propuestas en el cronograma, se llevaron a cabo 2 reuniones, una en septiembre 2022, al comienzo del curso para organizar las actividades, informar y repasar el cronograma; y otra reunión en diciembre 2022 para compartir ideas y ver qué se había hecho y se podía hacer. Además se ha mantenido el contacto entre todos los miembros del proyecto mediante el correo electrónico, reuniones esporádicas y consultas para preparar las comunicaciones a los congresos. En junio 2022 se realizó la última puesta en común de todas las actividades realizadas dentro del proyecto para valorar los resultados, los puntos de vista y opiniones de todos los profesores implicados.
3. Diseño de los materiales docentes interactivos por parte del profesorado de cada asignatura para tenerlos disponibles a medida que se vaya avanzando en el temario de cada asignatura. Se utilizaron los recursos disponibles como Vevox, encuestas del Campus virtual y programas gratuitos para la dinamización de las explicaciones de aula como Socrative, Mentimeter etc, se buscaron videos adaptados a la temática de terceros o se usaron videos propios para aclarar conceptos o poner ejemplos reales de lo explicado. Por otro lado se crearon contenidos gamificados a través de Flippity, Genialy y otras herramientas para el repaso de los temas, que se propuso a los alumnos como forma de afianzar conocimientos y preparación del examen. Se buscó que las actividades de trabajo autónomo fueran breves, centradas en los contenidos principales e imprescindibles para el aprendizaje y que abordasen de manera concreta una de las partes de la asignatura haciendo hincapié en aquellas que, en base a la experiencia del docente, resultan de mayor dificultad para el estudiante.
4. Planteamiento en el aula de la actividad a los estudiantes y organización de esta: Se explicó a los estudiantes la normativa para el desarrollo de la actividad en la presentación de cada una de las asignaturas mencionando la vinculación de las actividades de dinamización y repaso autónomo con un proyecto de innovación docente. Esto se hizo en septiembre y febrero, según la asignatura fuera de

primer o segundo semestre, respectivamente. Una vez explicada la dinámica se fueron introduciendo dentro de la rutina habitual de la docencia todas las actividades de dinamización. Para las actividades de repaso autónomo se informaba a los estudiantes de cuando se le iban a hacer disponibles a través del campus virtual, el periodo de accesibilidad a las mismas y las instrucciones esenciales para su resolución. Posteriormente, de manera previa a los exámenes y, casi siempre a demanda de los alumnos, se volvían a hacer disponibles las actividades de repaso realizadas durante el periodo lectivo para facilitar el estudio y el repaso de los contenidos para tratar de obtener mejores resultados en el examen de las asignaturas.

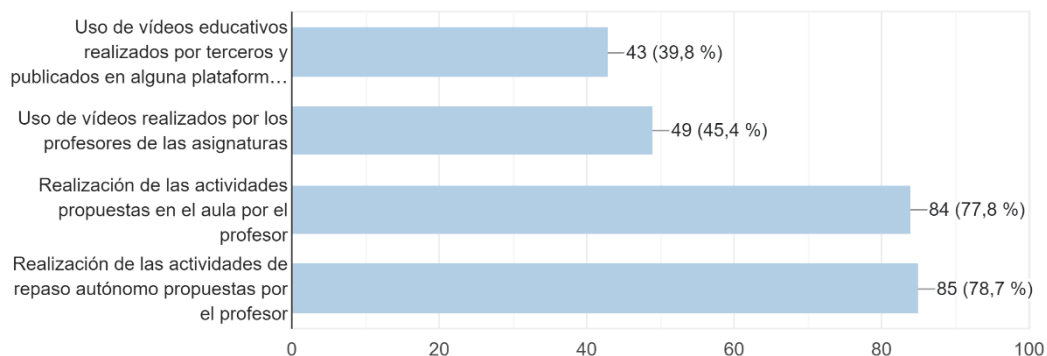
5. Utilización del material creado en las asignaturas seleccionadas en ambos semestres. Los materiales de trabajo autónomo estuvieron disponibles, a través del Campus Virtual, tras la finalización de las clases y durante todo el curso académico para que se realicen las veces que el alumno desee ya sea de cara a los exámenes ordinario o extraordinarios o bien simplemente para trajar los conceptos. De la misma manera aquellos videos compartidos en las explicaciones fueron puestos a disposición de los alumnos mediante los correspondientes enlaces integrados en el Campus virtual de las asignaturas.
6. Calificación de la actividad, que se tendrá en cuenta en la nota final de la asignatura. Se tendrá en cuenta en las calificaciones finales según el valor dado en cada asignatura que ha participado en el proyecto, sólo se ha aplicado en aquellos casos en los que el profesor lo haya indicado al alumnado en la introducción de la actividad.
7. Elaboración de una encuesta tipo Likert para que el alumnado valore la actividad planteada: Se diseñó un cuestionario en *Google Forms* que constaba de 18 ítems, de los cuales 11 tenían una escala del 1 al 5 tipo Likert cada uno de ellos, donde 1 es “nada de acuerdo” y 5 es “totalmente de acuerdo”, 6 de los restantes tenían desplegables a seleccionar y la última pregunta de campo abierto para opiniones adicionales (Anexo 3).
8. Preparación de comunicaciones a congresos y jornadas de innovación y publicaciones para la difusión: Se ha participado en dos congresos: INTED 2023 y Congreso de Didáctica de la Química (participación poster en ambos con publicaciones en los proceedings con ISBN).
9. Realización de la memoria final: Esta memoria se sube a E-prints (Docta Complutense) dejando constancia de la misma.

Anexos

Anexo 1. Gráficos con las respuestas de la encuesta.

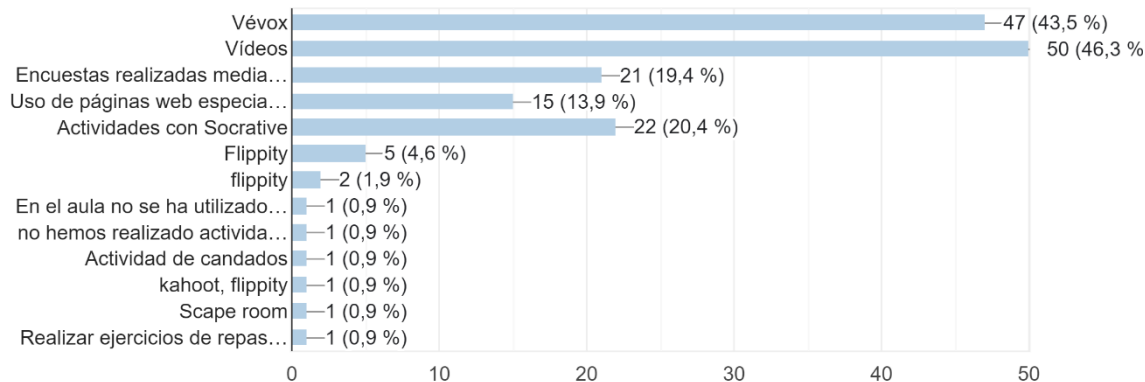
La participación en el proyecto ha sido:

108 respuestas



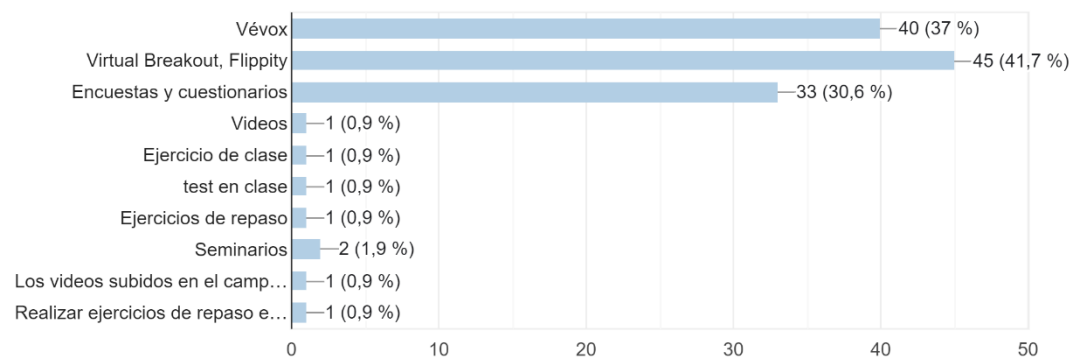
¿Qué herramienta de dinamización en el aula te ha parecido más útil?

108 respuestas



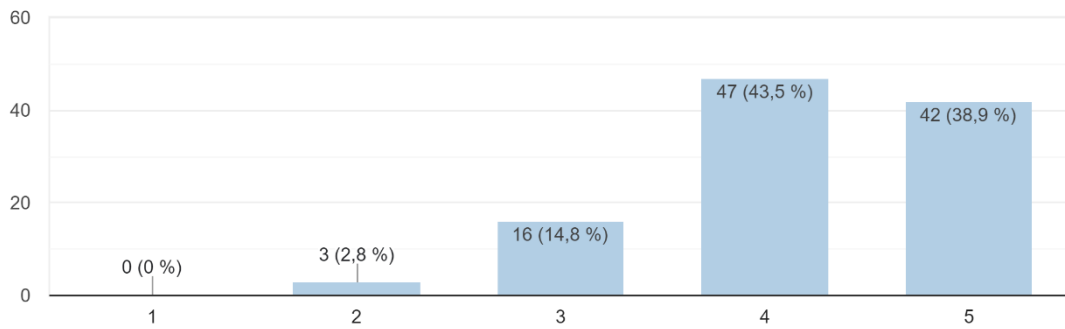
¿Qué herramienta de repaso autónomo te ha parecido más útil?

108 respuestas



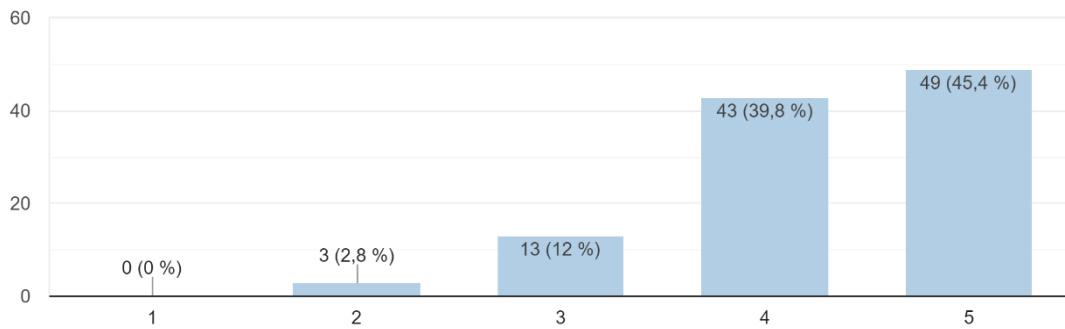
Las actividades realizadas me han sido de utilidad para entender mejor la asignatura en general

108 respuestas



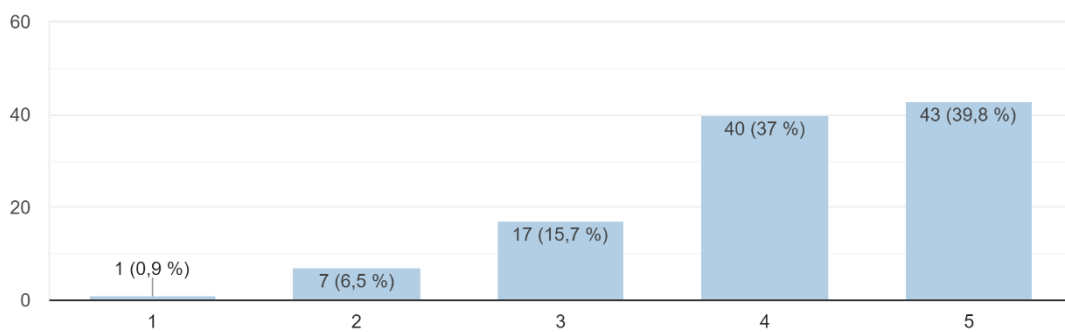
Las actividades realizadas me han ayudado para fijar conceptos básicos

108 respuestas



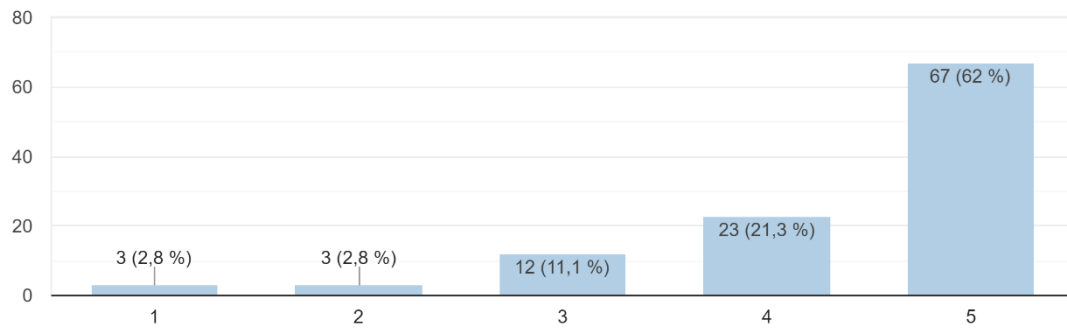
Las actividades realizadas me han ayudado a preparar el examen

108 respuestas



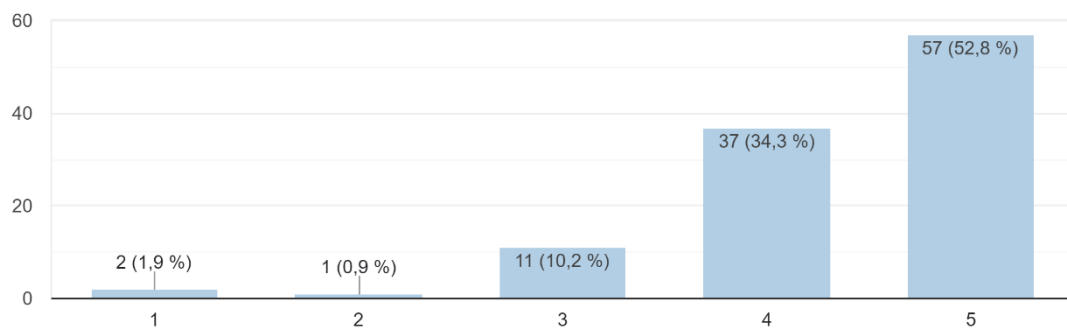
Me gustaría que este tipo de actividades se incluyeran en otras asignaturas

108 respuestas



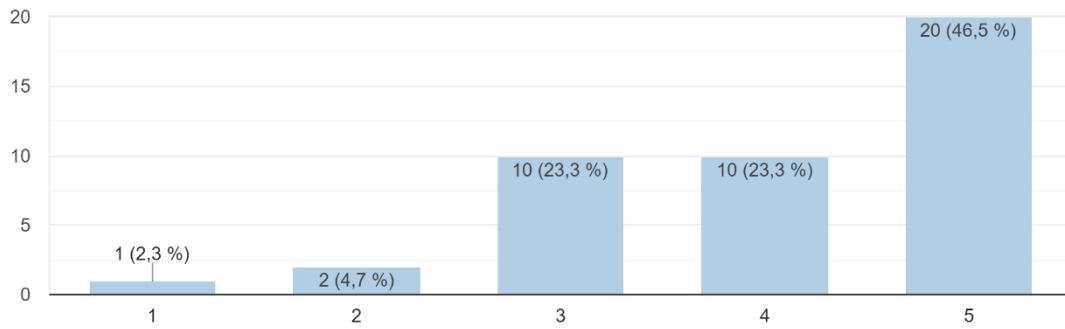
Me ha gustado participar

108 respuestas



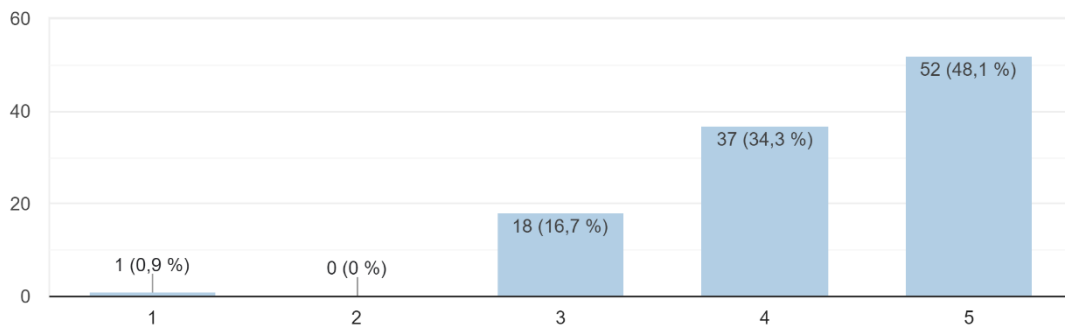
He mejorado la capacidad de formar equipo y trabajar en grupo (Sólo contestar SI SE HAN REALIZADO ACTIVIDADES EN GRUPO)

43 respuestas



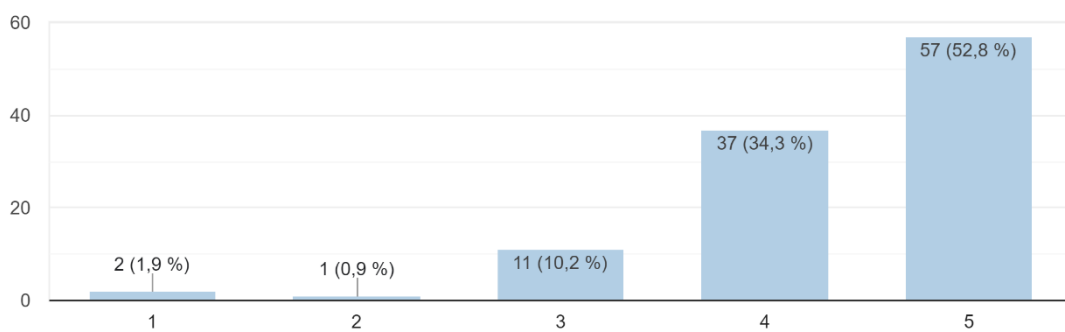
Me ha parecido original

108 respuestas



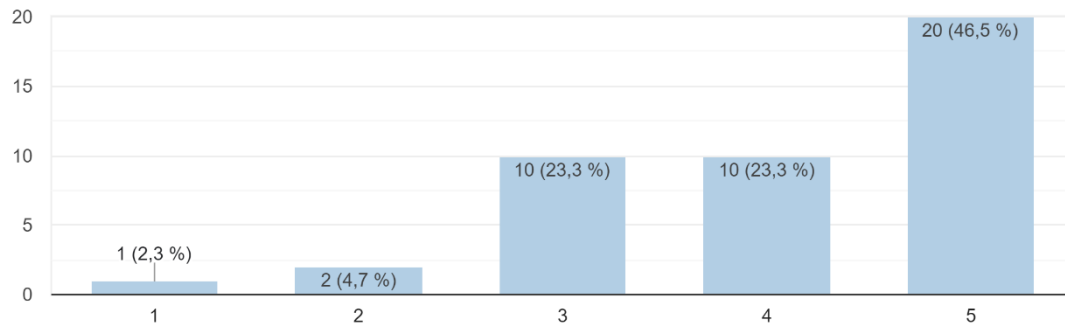
Me ha gustado participar

108 respuestas



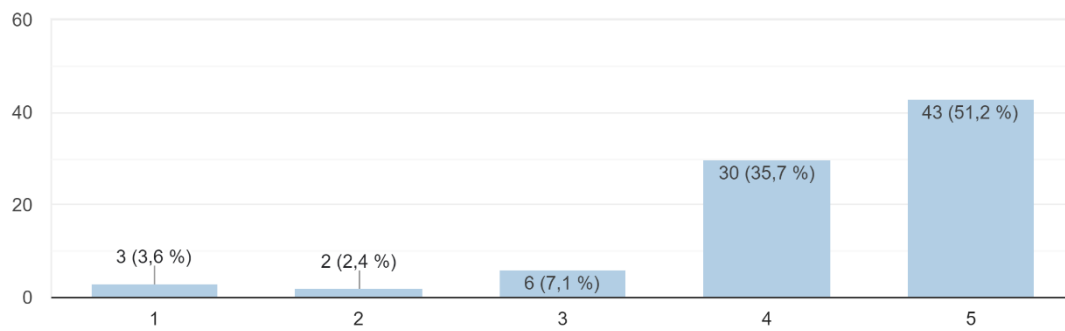
He mejorado la capacidad de formar equipo y trabajar en grupo (Sólo contestar SI SE HAN REALIZADO ACTIVIDADES EN GRUPO)

43 respuestas



Me ha parecido una buena opción como tarea realizar las actividades de repaso autónomo (Sólo contestar SI SE HAN REALIZADO ACTIVIDADES DE REPASO AUTÓNOMO)

84 respuestas



Anexo 2. Asignaturas en las que se ha aplicado el proyecto

Asignatura	Grado	Curso	Créditos ECTS	Nº de matriculados
Química Analítica II	Grado de Farmacia	2º	6	148
Bromatología	Grado en Farmacia	3º	6	78
Toxicología	Grado en Farmacia	5º	6	101
Química Analítica I	Grado de Farmacia	1º	6	168
Productos Dietéticos y Nutraceúticos	Grado de Farmacia	5º	3	72
Fundamentos de Química y Análisis Químico (prácticas de Química Analítica)	Grado en Ciencia y Tecnología de Alimentos	1º	12	79
Fundamentos Bromatología	CYTA	1º	6	79
Ciencia y Análisis de Productos de Origen Vegetal	Grado en Ciencia y Tecnología de Alimentos	2º	6	78
Ciencia y análisis de aguas de consumo y bebidas	Grado en Ciencia y Tecnología de Alimentos	2º	6	89
Aditivos Alimentarios	Grado en Nutrición Humana y Dietética	4º	3	8

Anexo 3. Formulario de opinión sobre la visualización de videos previos a la clase.

Grado	<input type="checkbox"/> Grado en Farmacia <input type="checkbox"/> Grado en Nutrición Humana y Dietética <input type="checkbox"/> Grado en Ciencia y Tecnología de los Alimentos
Curso	<input type="checkbox"/> 1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/> 4º <input type="checkbox"/> 5º
Asignatura	<input type="checkbox"/> Ciencia y Análisis de Aguas de Consumo y Bebidas <input type="checkbox"/> Química analítica II <input type="checkbox"/> Bromatología <input type="checkbox"/> Toxicología <input type="checkbox"/> Productos Dietéticos y Nutracéuticos <input type="checkbox"/> Química analítica I <input type="checkbox"/> Fundamentos de Química y Análisis Químico <input type="checkbox"/> Aditivos Alimentarios <input type="checkbox"/> Ciencia y Análisis de Productos de Origen Vegetal
La participación en el proyecto ha sido:	<input type="checkbox"/> Uso de vídeos educativos realizados por terceros y publicados en alguna plataforma <input type="checkbox"/> Uso de vídeos realizados por los profesores de las asignaturas <input type="checkbox"/> Realización de las actividades propuestas en el aula por el profesor <input type="checkbox"/> Realización de las actividades de repaso autónomo propuestas por el profesor
¿Qué herramienta de dinamización en el aula te ha parecido más útil?	<input type="checkbox"/> Vevox <input type="checkbox"/> Vídeos <input type="checkbox"/> Encuestas realizadas mediante otras plataformas distintas a Vévox Actividades con Socrative
¿Qué herramienta de repaso autónomo te ha parecido más útil?	<input type="checkbox"/> Vevox <input type="checkbox"/> Virtual Breakout Fiippity <input type="checkbox"/> Encuestas y cuestionarios
Las actividades realizadas me han sido de utilidad para entender mejor la asignatura en general	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Las actividades realizadas me han ayudado para fijar conceptos básicos	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Las actividades realizadas me han ayudado a preparar el examen	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Me gustaría que este tipo de actividades se incluyeran en otras asignaturas	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Me ha sido de utilidad para entender mejor la asignatura en general	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Me ha ayudado para fijar conceptos básicos	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo

Me ha gustado participar	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Me ha parecido original	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
He mejorado la capacidad de formar equipo y trabajar en grupo (Sólo contestar SI SE HAN REALIZADO ACTIVIDADES EN GRUPO)	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Me ha parecido una buena opción como tarea realizar las actividades de repaso autónomo (Sólo contestar SI SE HAN REALIZADO ACTIVIDADES DE REPASO AUTÓNOMO)	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Me parece adecuado que mis resultados en esta actividad formen parte de mi calificación (Sólo contestar SI LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD FORMAN PARTE DE LA CALIFICACIÓN)	Pregunta con valoración de 1 a 5 siendo 1: Nada de acuerdo, 2: Poco de acuerdo, 3: De acuerdo, 4: Muy de acuerdo, y 5: Totalmente de acuerdo
Comentarios adicionales:	

Notas: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_2yQIRtzUVKvYQdF-ubZq0PAFTu1hOokRw_m19j8XD6Xlkg/viewform?usp=sf_link