

ACTA FINAL GRUPOS DE TRABAJO

TÍTULO: SESIÓN DE REFLEXIÓN.	
COORDINADOR/A: MARÍA SÁNCHEZ PARRAS	CÓDIGO: 202318GT001
DÍA: 21-22/05/2020	HORA: Foro Colabora.
<p>ASISTENTES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- María Sánchez Parras. 2.- Isabel María Muñoz Pérez. 3.- Pilar Cortés Perea. 4.- M. Elena Puertollano Vacas. 5.- Araceli Montilla Sales. 6.- Gema María Plaza Rodríguez. 	
<p>ORDEN DEL DÍA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Valoración final de los trabajos realizados. 	
ACUERDOS Y CONCLUSIONES:	
<ul style="list-style-type: none"> • Grado de consecución de los objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Los objetivos conocer y practicar la metodología Escape Room, se han alcanzado con éxito. - En cambio, el objetivo destinado al alumnado en el aula no se ha podido alcanzar, puesto que nos encontramos en una situación excepcional y no podemos estar de forma presencial en el aula. Es decir, no vamos a poder ver los efectos que ha podido causar la actividad en nuestro alumnado, en el profesorado, ni en el centro. - Por último, la difusión de la metodología Escape Room al resto de compañeros/as del centro, se alcanza parcialmente, ya que nuestra intención era realizar un vídeo con el desarrollo de la actividad y enseñarlo en el claustro. Pero, este se puede conseguir entregando el material preparado al Equipo Directivo y tras la puesta en marcha del Escape Room en el centro, el próximo año. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de interacción entre los participantes: <p>Los participantes hemos interactuado a través del correo electrónico, whatsapp, plataforma Colabor@ y reuniones presenciales de principio de curso. Los 6 integrantes que hemos terminado el proyecto hemos aportado ideas y realizado las ejecuciones de estas, conjuntamente. La interacción ha sido de compañerismo y buena respuesta por parte de todas las docentes.</p> 	
<ul style="list-style-type: none"> • Grado de aplicación en su contexto educativo: <p>La aplicación de la actividad de forma física no ha sido posible. Sin embargo, se ha planteado para una futura puesta en marcha destinada a un alumnado concreto:</p> 	

<p>alumnos/as de los ciclos de farmacia y parafarmacia y auxiliar de enfermería.</p> <p>Además, el profesorado participante ha adquirido el aprendizaje de una metodología nueva y desconocida, como es el Escape Room, y el manejo de aplicaciones informáticas que le va a permitir ampliar sus métodos de enseñanza-aprendizaje con el alumnado.</p>
<p>• Efectos producidos en el aula tras la transferencia de lo aprendido:</p> <p>No hemos podido obtener efectos de lo aprendido en el aula.</p>
<p>• Productos, evidencias de aprendizaje que se han adquirido:</p> <p>El principal producto adquirido ha sido la planificación de la actividad.</p> <p>En cuanto a las evidencias de aprendizaje, el grupo de trabajo ha adquirido el conocimiento de la metodología y el uso de aplicaciones informáticas que puede utilizar para otras actividades. Además, los integrantes nos hemos dado cuenta de lo enriquecedor que es colaborar con otros ciclos formativos de la misma rama: compartiendo conocimientos, trabajando en equipo y conociendo nuevos compañeros/as.</p>
<p>• Destacar aspectos que hayan resultado interesantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La imaginación que hemos tenido para crear las pruebas y relacionar los contenidos de distintos ciclos. Al final, todo alumnado de sanidad, con los conocimientos adquiridos durante el curso, podría resolver cualquiera de las pruebas planteadas. - La interrelación de distintos ciclos formativos. Estos tienen contenidos comunes, vistos desde distintos puntos de vista. Y otros contenidos distintos, que pueden llamar el interés del alumnado que no pertenezca al ciclo.
<p>• Destacar aspectos susceptibles de mejora:</p> <p>El aspecto principal susceptible de mejora ha sido el <i>tiempo</i>. Para desarrollar un Escape Room, teniendo en cuenta hasta el último detalle, se requiere mucha dedicación. El tiempo es un factor que no juega a nuestro favor durante el curso escolar. Sin embargo, de los errores se aprenden y seguro que lo tendremos en cuenta cuando ejecutemos el juego, en otra ocasión.</p>

Fdo.:



La coordinación