

Retrospectivas docentes. Mejora continua en el aula

Virginia Francisco Gilmartín

Facultad de Informática

UCM

VII Jornada de Innovación Docente de la Facultad de Informática

20 de junio de 2023

Motivación (I)





REACTIVO

Estado	
ASUENTE	Presente
Modo	
PILOTO AUTOMÁTICO	Consciente
Rumbo	
SEGUN EL VIENTO	Escogido
Tiempo	
PASADO	Presente
Acción	
IMPULSIVA	Reflexiva
Afrontamiento de problemas	
ENFRADO	Resolutivo
Cambio	
RESISTENTE	Adaptable
Creación	
CONSERVADOR	creativo
Posición	
DEFENSIVA	Abierta
Esquema	
RÍGIDO	Flexible
Respuesta	
EMOCIONAL	Reflexionada
Lema	
INDI!NDI!NDI!	/GO! /GO! /GO!

PROACTIVO

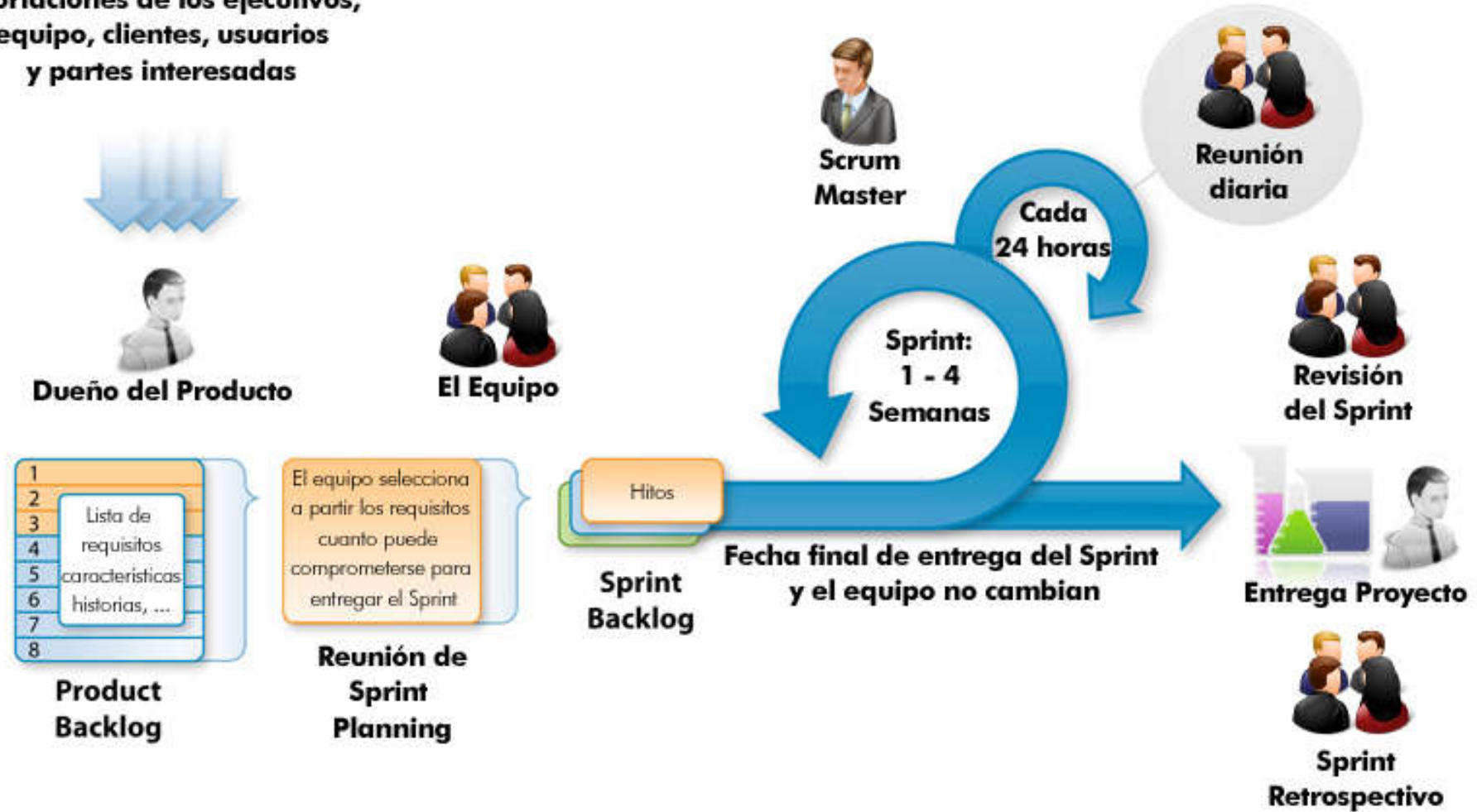


Motivación (II)



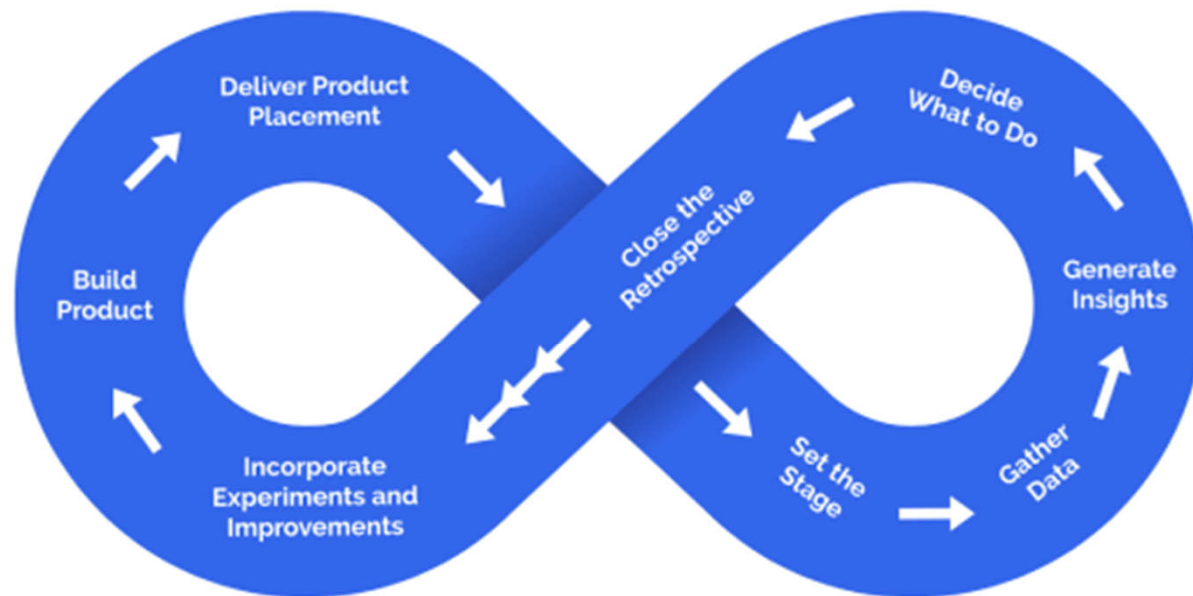
Scrum

Aportaciones de los ejecutivos,
equipo, clientes, usuarios
y partes interesadas



¿Qué es una reunión de retrospectiva?

- Se debe dar respuesta a:
 - ¿Qué hicimos bien?
 - ¿Qué hicimos mal?
 - ¿Qué podemos cambiar para mejorar?



Retrospectiva. Pasos



**Recopilación de
información**

Fijar objetivos

**Acciones de
mejora**

Retrospectiva. Qué no se debe hacer



Dinámicas para las retrospectivas



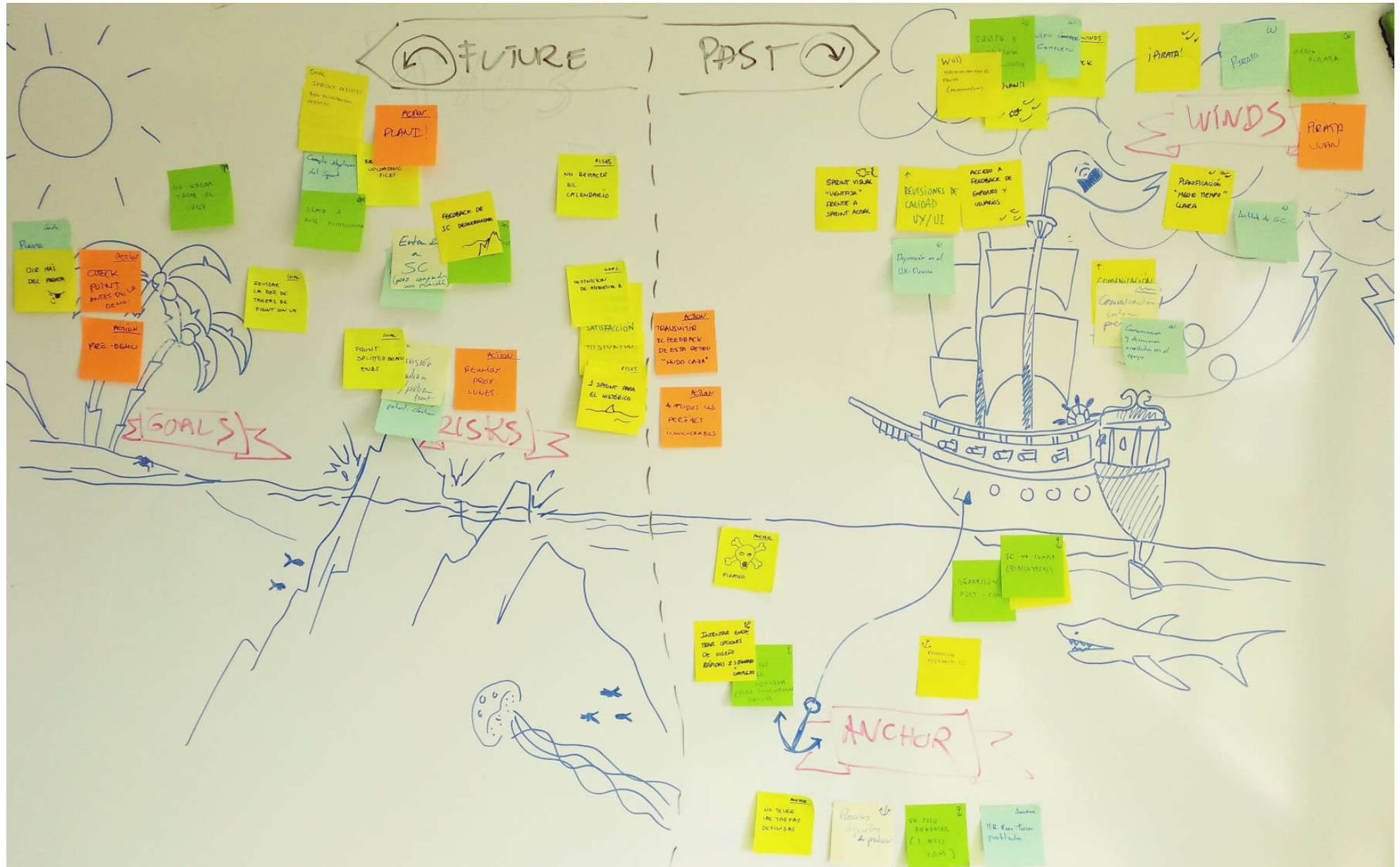
Build
Product



Generate
Insights



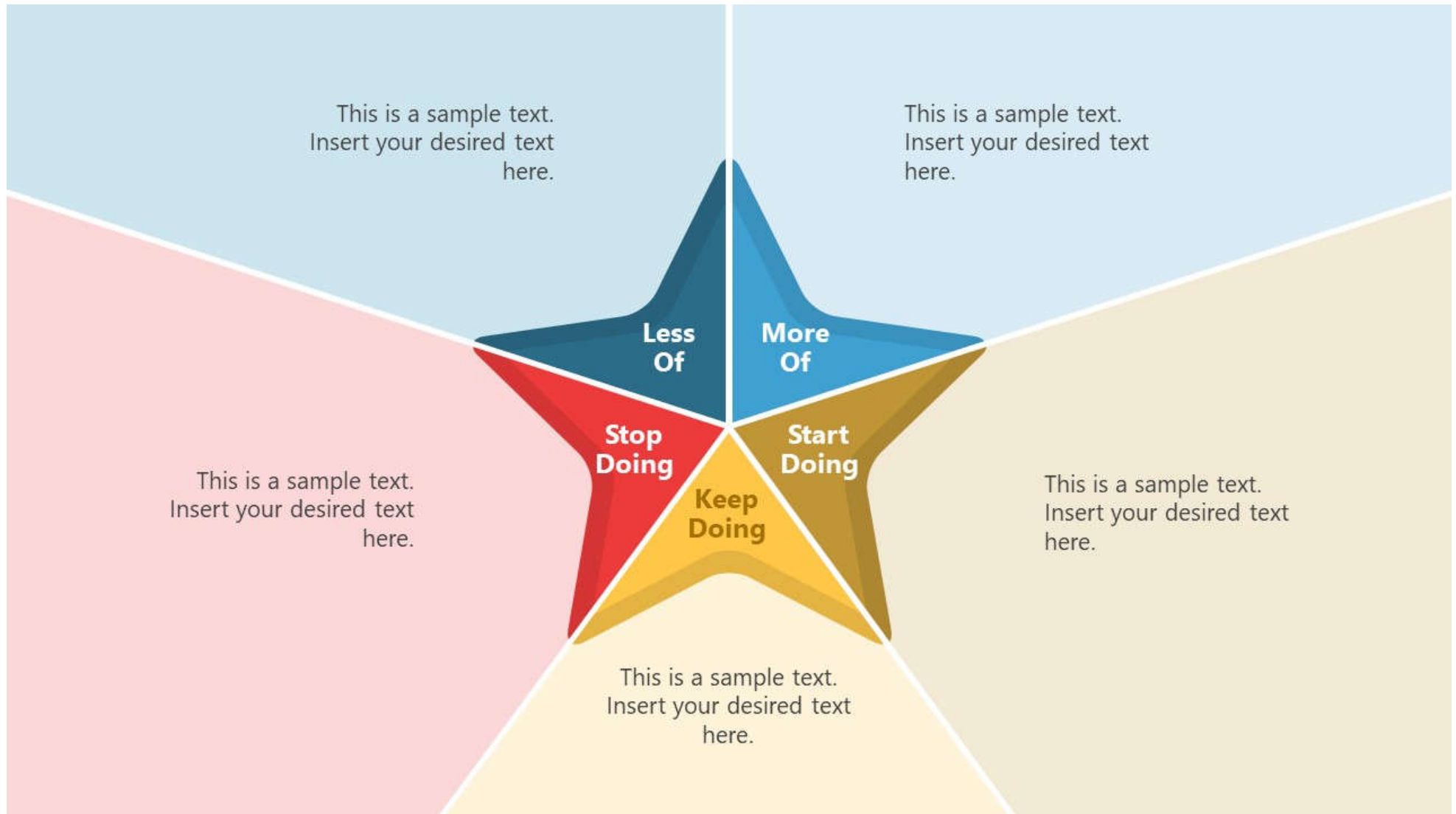
El barco de vela



Fat guy



Estrella de mar



The whiteboard features a hand-drawn race track with two lanes. The top lane is labeled 'FAST' and contains a sleek sports car. The bottom lane is labeled 'FURIOUS' and contains a boxy car. A checkered flag is at the end of the track, labeled 'FIX (BOXES)'. The top of the board is labeled 'FUN ZONE' and has several sticky notes. The bottom right shows tools like a wrench and a screwdriver.

HERO'S JOURNEY

RETROSPECTIVE

HERO

"MIRUX"
EL FANTÁSTICO
GNOMO
MANITAS
(TINKERER)

- LISSO BLAZO
- KIDNEY
- LAMITE ~~SHIRTS~~
MONGUARI FIGHTS
- BIG ——— 4FF

MERCENARIO

DAVID, EL
BRUJO LOCO
DEE REACT

FIGMA
-TOOL
-HELPDESK

GUIDE

LEVEL UP (↑)

MULTITASKING
NOT
BAD 😊

TOMAR PARTE
EN TAREAS
UX

Tipos de sistemas
 de bombeo:
 1. sistemas elevadores
 2. sistemas de

APP. DE
CAMAS CON
NUEVO U.I. +
MAQUETA

UX DE FILTROS
HISTÓRICO
FINAL BOSS

HFD
DONE
↓


FIGMA
MOLA TODO
↓
GRANALIADO

A circular diagram with three nodes: MYRIAM at the top, UX at the bottom right, and UI at the bottom left. Arrows connect MYRIAM to UX, UX to UI, and UI back to MYRIAM, forming a clockwise cycle.

- respektiv
- alternativ
- konkret



Hand-drawn diagram of a glass with a liquid level and a small object at the bottom.

SALDREMOS
DEL DUNGEON
DEL PILOTO
KUN DIA??

L
MULTI

LEVEL

vi

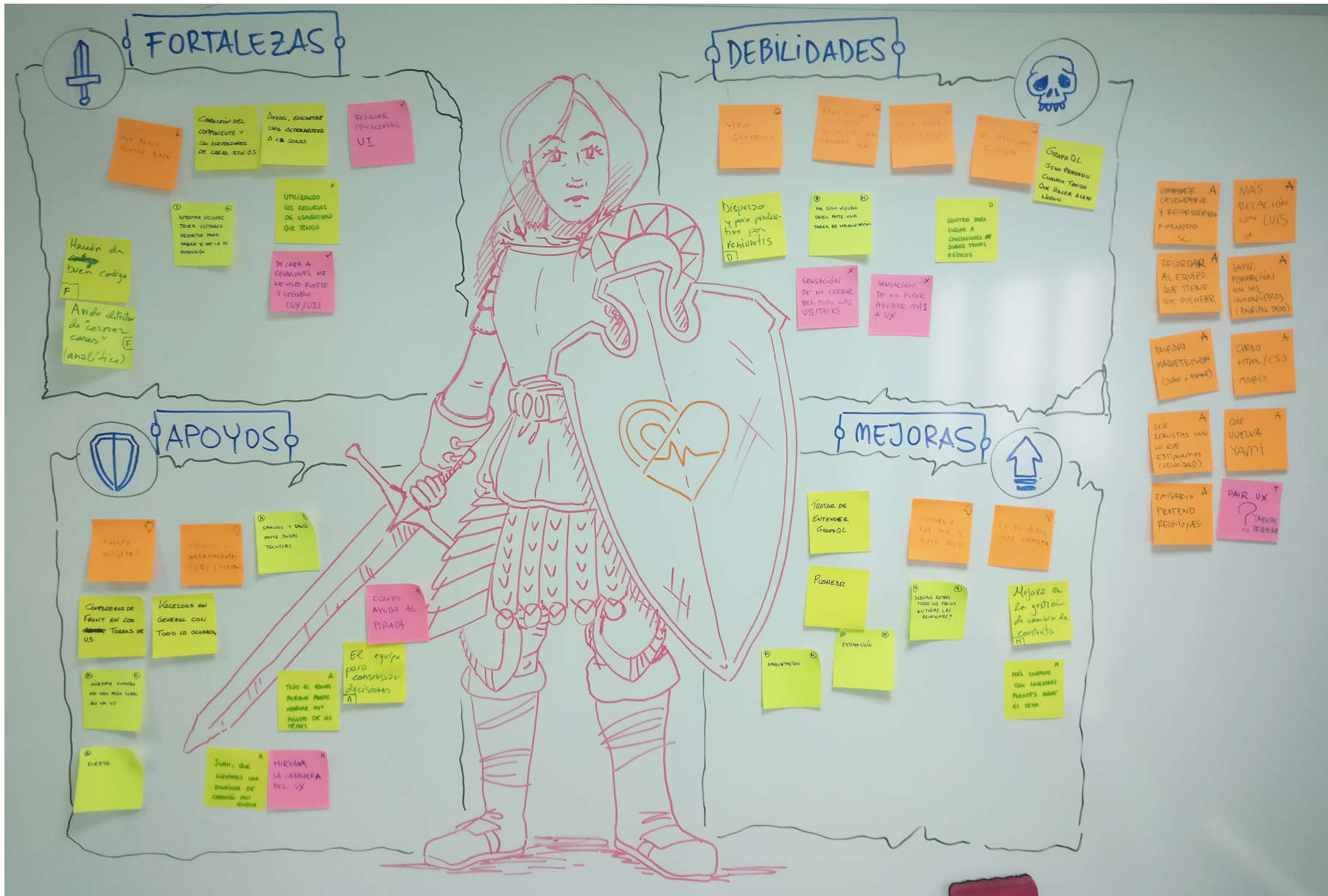
PO ↑



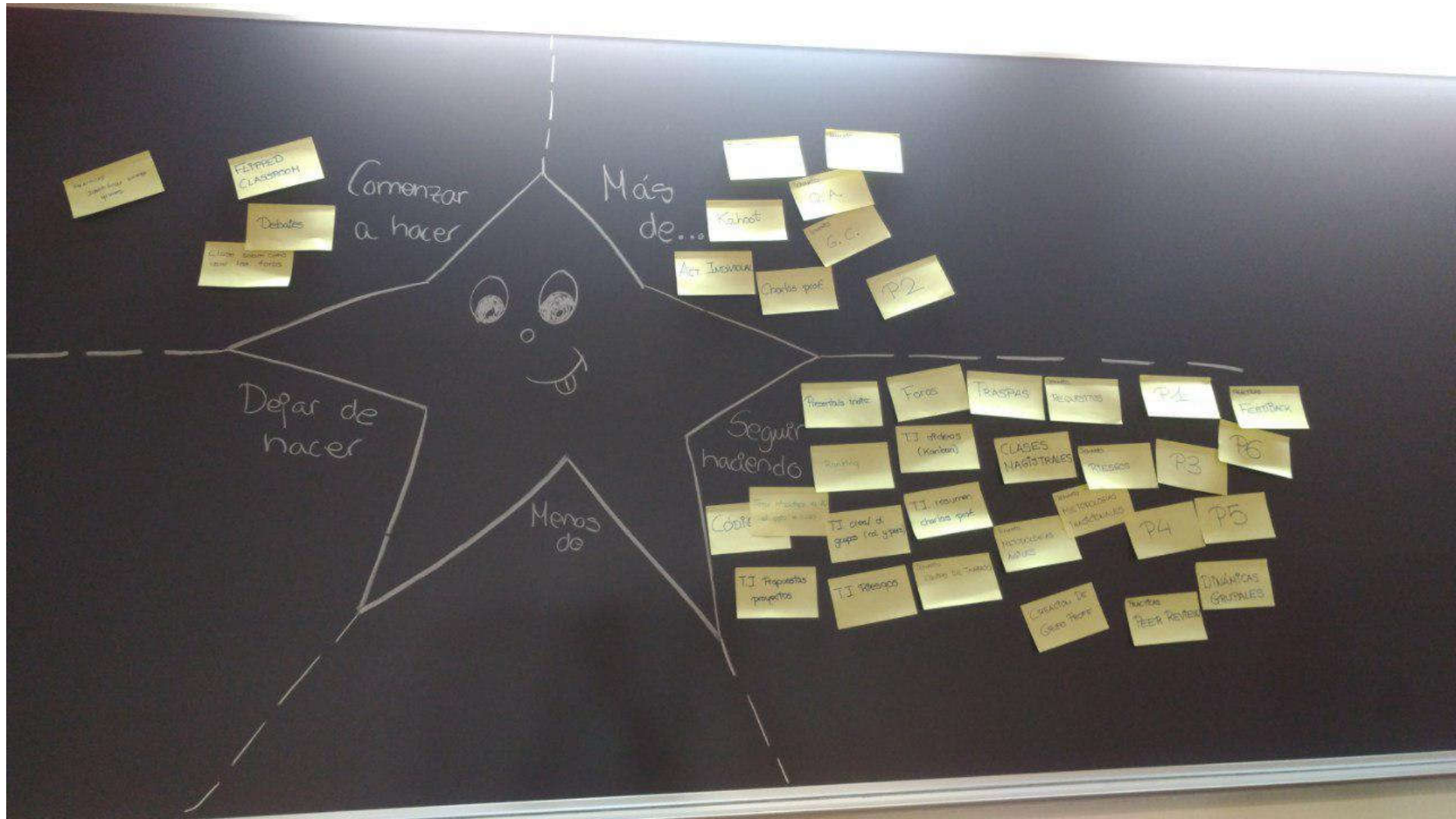
DUNGEON

TREASURE

LA GUERRERA ADA LOVELACE



GPS (2017-2018)

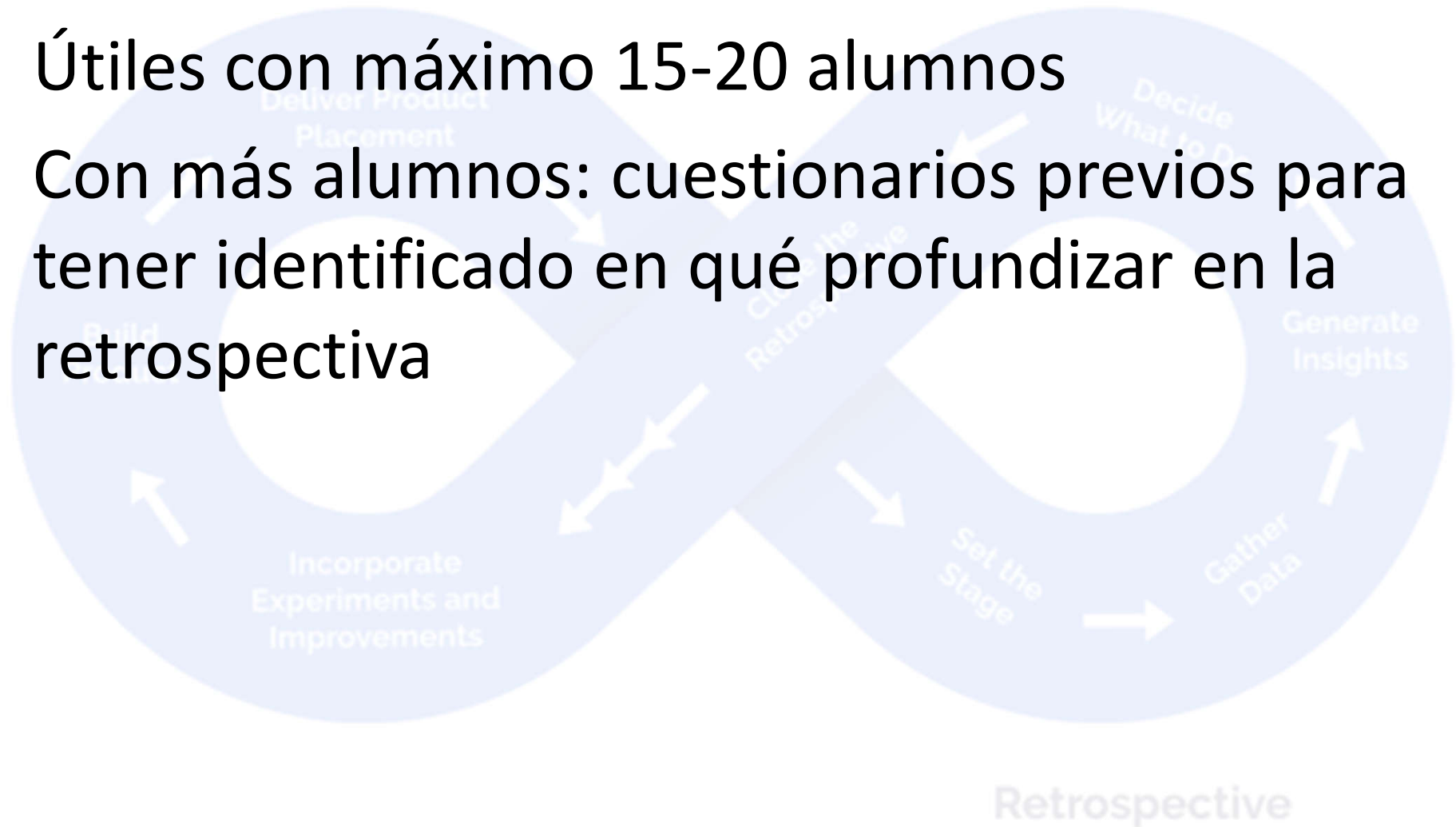


GPS (2018-2019)

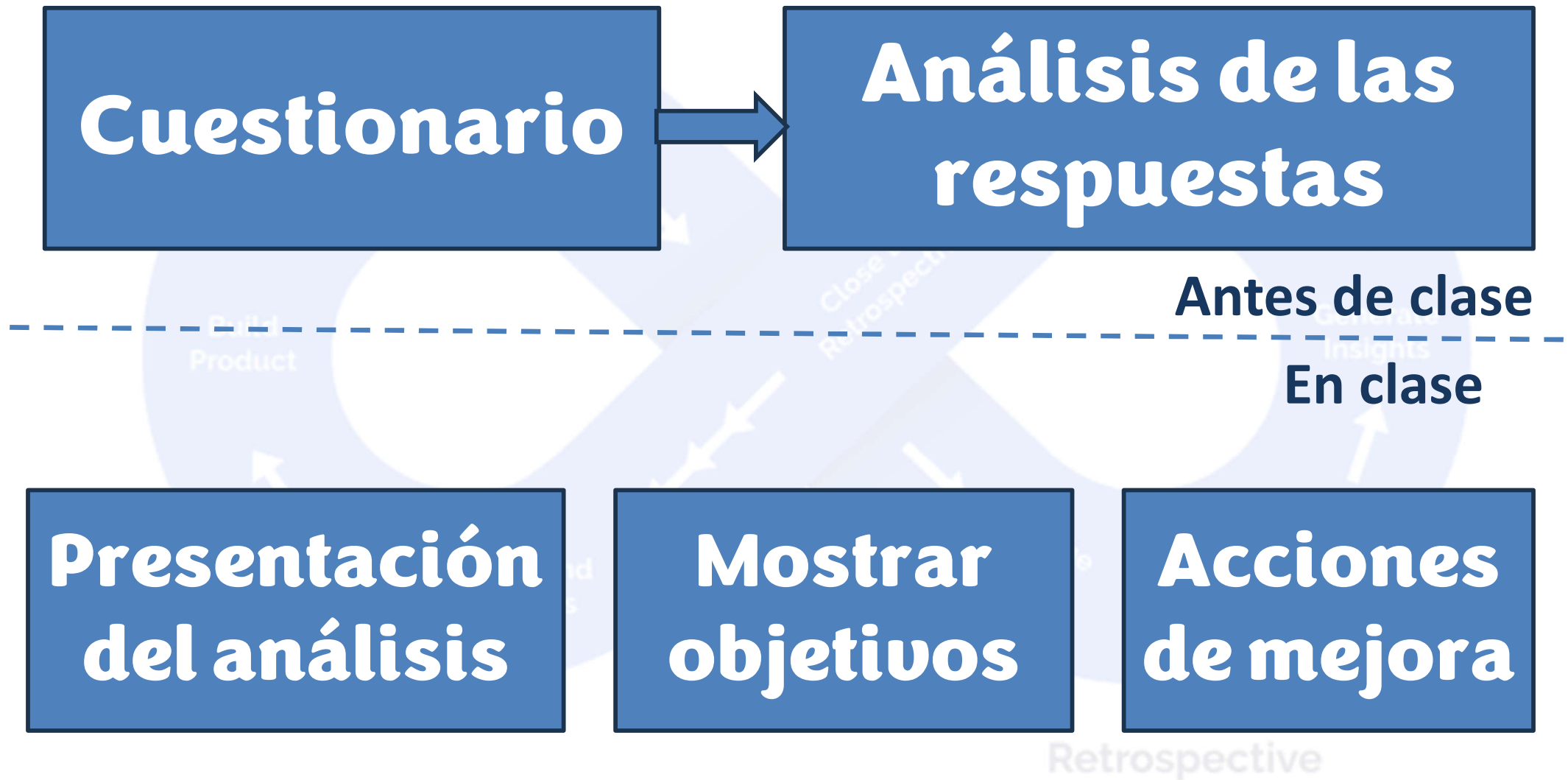


¿Cómo mejorar?

- Útiles con máximo 15-20 alumnos
- Con más alumnos: cuestionarios previos para tener identificado en qué profundizar en la retrospectiva



¿Cómo las llevo a cabo?



Cuestionario para recopilar información

- Asignatura
- Contenidos
- Material
- Clases de teoría
- Proyecto
- Trabajo individual
- Actividades
- Evaluación
- Profesorado

Los contenidos de la asignatura me han parecido adecuados respecto a su [ficha docente](#) *

1 2 3 4 5 6 7

Completamente en desacuerdo

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Completamente de acuerdo

Si consideras que los contenidos no son adecuados: indica que contenidos sobran o faltan

Texto de respuesta larga

En general, los contenidos se han tratado con suficiente profundidad en la asignatura. *

1 2 3 4 5 6 7

Completamente en desacuerdo

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

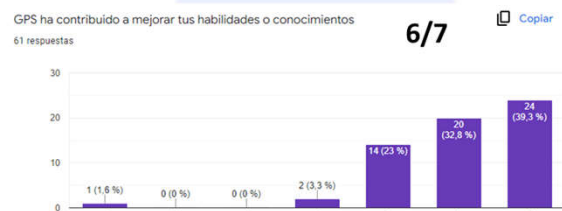
Completamente de acuerdo

Si estas en desacuerdo con la afirmación anterior expón tus motivos por favor

Texto de respuesta larga

Presentación del análisis

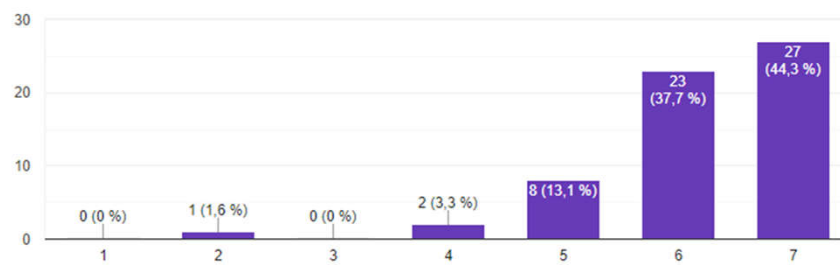
- Cuestiones con un gran acuerdo
- Cuestiones con acuerdo
- Cuestiones neutrales
- Cuestiones sin acuerdo
- Lo que más ha gustado
- Gráficos



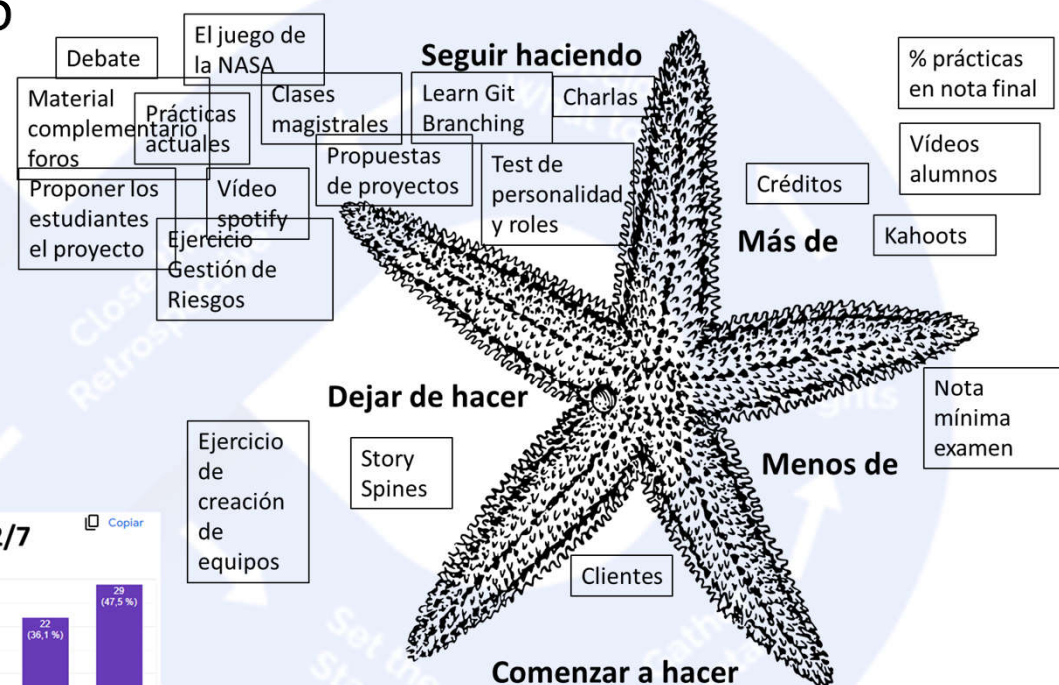
La labor docente de Virginia ha sido adecuada
61 respuestas



6,2/7



MADRID



Objetivos. Ejemplos (I)

- Aumentar la motivación
- Obtener la satisfacción del 100% del alumnado
- Alumnos con conocimientos asentados al final de la asignatura
- Lograr que la motivación de todos los alumnos sea aprender y no aprobar
- Utilidad de la asignatura para el futuro profesional
- Permitir a cada alumno trabajar individualmente la asignatura de la forma que más se adapte a él
- Evaluar con un sistema justo y que permita demostrar los conocimientos y habilidades adquiridas
- Realizar una buena labor como profesora

Objetivos. Ejemplos (II)

- Proporcionar material que sea útil para realizar las actividades planteadas durante el curso
- Seguir una dinámica en teoría adecuada para el material tratado y para los alumnos
- Prácticas que permiten aplicar lo que se ha visto en teoría de forma adecuada
- Conseguir que la carga de trabajo sea adecuada
- Dar un feedback adecuado y a tiempo de las actividades realizadas para que este sirva para mejorar y aprender
- Dar la posibilidad a los estudiantes de llevar la asignatura al día

Acciones de mejora

- ¿Qué se tiene en cuenta?
 - Respuestas al cuestionario
 - Reflexión del profesorado
 - Sugerencias de los estudiantes durante la retrospectiva
- ¿Cómo se fijan?
 - Presentamos los puntos de mejora
 - Presentamos las acciones actuales para conseguirlo y vemos con los estudiantes si funcionan
 - Presentamos posibles acciones de mejora y preguntamos a los alumnos que les parecen
 - Pedimos a los alumnos que propongan acciones de mejora

Acciones de mejora. Ejemplos (I)

- Disminuir nota mínima examen para hacer media (4)
- Hacer un *kahoot* tras cada tema
- No entregar feedback de la práctica hasta tener peer review de todos los integrantes del grupo
- Las puntuaciones en los *Kahoot* hacerla por número de respuestas acertadas y no usar la puntuación de la herramienta
- En el peer review en lugar de repartir 100 puntos evaluar de 0 a 10 a cada integrante

Acciones de mejora. Ejemplos (II)

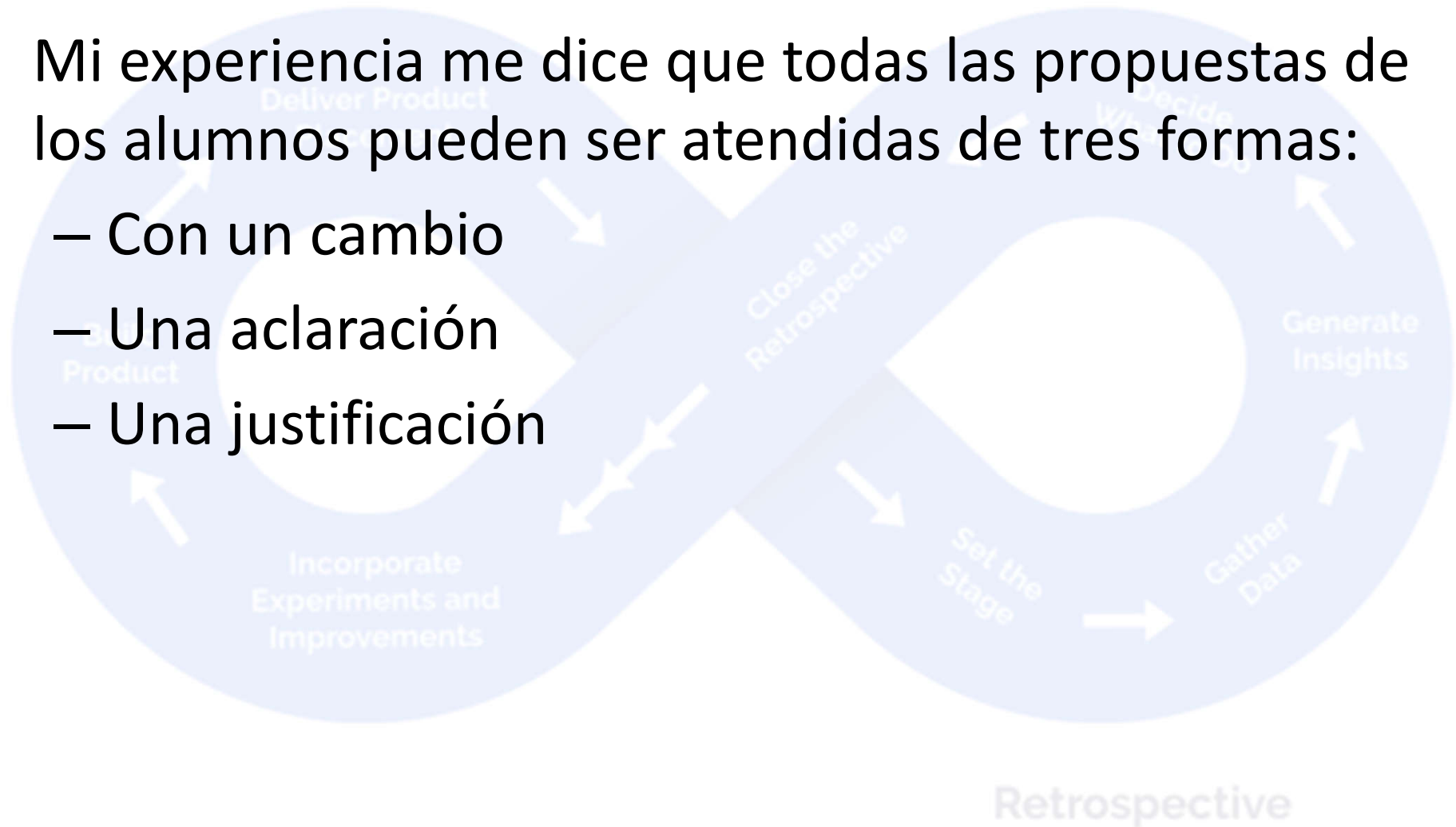
- En las prácticas no solo dar la nota global sino la nota de cada ítem
- En el enunciado de la práctica indicar el peso de cada ítem en la nota final
- Hacer públicos los kahoot para poder repasar en casa
- “Mención de honor” en las prácticas para “premiar” con códigos de TI a quién trabaje de más
- Poner las entregas de las prácticas a las 9:00 en lugar de a las 00:00
- Proponer proyectos y luego crear los grupos → Crear grupos y que cada grupo proponga su proyecto

Acciones de mejora. Ejemplos (III)

- Dividir los temas más largos en varios
- Dividir el hito 2 en dos hitos: modelado y requisitos
- Dividir el hito 3 en dos hitos: uno por iteración
- Cambiar la docencia inversa por clases magistrales
- Dejar en la presentación mucho más clara la utilidad de la asignatura
- Quitar la asistencia obligatoria a clases de teoría
- Dar una guía para rellenar el peer review

Como abordar los aspectos mejorables

- Mi experiencia me dice que todas las propuestas de los alumnos pueden ser atendidas de tres formas:
 - Con un cambio
 - Una aclaración
 - Una justificación



Aclaraciones. Ejemplos (I)

- “El ED no aplica la teoría vista en clase, solo codifica”:
 - El ED crea el mapa de historias de usuario
 - El ED crea la versión inicial del PB
 - El ED transforma HU en código
 - El ED estima HU
 - El ED divide HU en tareas
 - El ED se encarga de la parte de QA
 - El ED resuelve conflictos
 - El ED gestiona el SB
 - El ED genera el Burndown Chart
 - El ED asiste a la daily, reunión de revisión y reunión de retrospectiva participando activamente
 - El ED es responsable (junto con el PO y el SM) de que haya transparencia en el proyecto

Aclaraciones. Ejemplos (II)

- Algunos alumnos indicaban que había mucho trabajo individual para hacer: El trabajo individual es opcional → Se puede sacar un 10 en la asignatura sin hacer ningún trabajo individual
- Algunos alumnos decían que era imposible obtener los 40 puntos de participación necesarios para sacar el 10 en el ítem de Trabajo Individual → En la retrospectiva les mostré que había actividades para obtener hasta 100 puntos de participación y les mostré como había actividades de todo tipo:
 - Con fecha de entrega y sin fecha de entrega
 - Para personas extrovertidas y para personas introvertidas
 - Actividades para los alumnos a los que les gusta que se lo den todo hecho y actividades para personas a las que les gusta ir más allá y hacer las cosas a su manera

— ...

Aclaraciones. Ejemplos (III)

- “Con el peer review nos cargáis la evaluación a nosotros como estudiantes y ese es vuestro trabajo”:
 - Con este sistema los profesores no buscamos lavarnos las manos y dejar en manos de los estudiantes la evaluación de la asignatura, buscamos evaluar con el mayor rigor posible y con la mayor información posible y evitar que el trabajo en grupo enmascare la poca o nula implicación de algunos estudiantes
 - Somos los profesores los que ponemos la nota al proyecto y solo en algunos casos (muy poquitos) nos ayudamos de vuestro feedback para ajustar esa nota al desempeño individual de cada integrante del grupo
 - La puntuación baja dada a un alumno por uno o dos miembros del equipo no es vinculante, no afecta a su nota final
 - Todas las puntuaciones dadas son revisadas por mí, no calculo el porcentaje a ciegas, analizo cada una de las puntuaciones antes de obtener el porcentaje final. Si detecto cualquier incongruencia o cualquier intento de “engañar” al sistema la corrijo y no dejo que influya en el cómputo final
 - Si alguien no se siente cómodo evaluando a sus compañeros tiene una solución muy sencilla: repartir los puntos equitativamente entre todos los miembros del grupo

Justificaciones. Ejemplos

- Varios alumnos pedían ver más sobre QA en teoría
→ Cada equipo decide como implementar su proyecto, no se puede ver en teoría como hacer los distintos tipos de prueba en todos los lenguajes elegidos por los 9 equipos
- Poner AW antes que GPS → Es algo que no depende de mí y no era obligatorio hacer una página web
- Los alumnos piden que el peso del proyecto sea superior → No se puede, la memoria verificada del grado dice que el examen debe suponer entre el 60-90% de la nota

Posibles mejoras

- Hacer la retrospectiva a mitad de curso y al final
- Hacer alguna dinámica al inicio para romper el hielo
- Hacer alguna dinámica al final para que se vayan motivados



GRACIAS



VII Jornada de Innovación Docente de la Facultad de Informática

20 de junio de 2023

Retrospective