

Actividades interactivas de autoevaluación

- **Profesora:** Belén Fernández Castro.
- **Materia:** Microeconomía II, 2º curso, Grado en ADE.
- **Objetivos:** Proporcionar material de autoevaluación al final de cada tema para afianzar los conceptos teóricos y practicar los ejercicios en los que se aplican.
- **Descripción y duración:** Los ejercicios de autoevaluación de cada tema comprenden varios tipos de actividades que se realizan en Moodle en el Campus Virtual de la USC. La duración de las actividades es variada (de 1 a 15 minutos).

Todos los temas del programa contienen:

- **Cuestionarios:** preguntas sencillas de respuesta única seleccionadas al azar dentro de cada subcategoría en la que está dividido el tema.
- **Ejercicios de preguntas calculadas:** se proporciona un ejercicio de cada tipo de los que se consideran evaluables. Se permiten intentos ilimitados a los ejercicios y se elaboran como preguntas calculadas. Este procedimiento permite practicar varias veces con datos diferentes, ya que se proporciona un rango de valores que hace que cada vez que se intente el ejercicio se genere un nuevo conjunto de datos.

Algunos temas del programa ofrecen actividades gamificadas:

- **Videos interactivos:** se visualiza alguna situación que corresponde a películas o series conocidas susceptible de ser analizada con la teoría estudiada. El vídeo se va interrumpiendo con diferentes actividades que guían al alumno en la utilización de la herramienta analítica utilizada.
 - **Juegos de memoria:** hay que emparejar las imágenes que aparecen al dar la vuelta a las cartas.
 - **Imágenes interactivas:** Gráficos en los que se arrastran etiquetas para identificar elementos determinados.
 - **Escape room:** preguntas sobre un tema presentadas en un entorno atractivo en el que se requiere ir superando pruebas para conseguir llegar al final (escapar).
- **Resultados obtenidos:** Los alumnos en estas actividades de autoevaluación practican las destrezas que se les exigen para su evaluación. Para cada tema del curso hay, en el campus virtual, una sección con material de trabajo y otra con material de autoevaluación.

En cada tema se ofrece la presentación de la teoría en PowerPoint, listas de ejercicios y material adicional, como artículos y vídeos. Además, se facilitan los cuestionarios y ejercicios que forman parte de la evaluación continua.

Los test y los ejercicios de la autoevaluación de cada tema son idénticos a los que hacen en las pruebas de su evaluación continua y a los que forman parte del examen final escrito. Están disponibles en todo momento y, aunque todavía

contamos con escasa evidencia, parecen mejorar notablemente los resultados de las pruebas.

- **Ventajas y dificultades:**

El material tradicional (cuestionarios y preguntas calculadas) les permite practicar sin límite, pero resulta muy aburrido a medio plazo. La incorporación de actividades gamificadas pretende atraer la atención y conseguir más horas de trabajo sobre los conceptos fundamentales en un entorno más lúdico. Las dificultades de estas actividades es que resultan bastante laboriosas por lo que el ritmo de producción es lento.

- **Recursos, herramientas:** Se utiliza Moodle para realizar los cuestionarios y las preguntas calculadas.

Para los videos interactivos, juegos de memoria, e imágenes interactivas utilicé las herramientas que ofrece el paquete H5P que proporciona el propio Moodle y que aprendí a usar en varios cursos de los ofrecidos como formación continua, concretamente este curso seguí: creación de contenidos H5P, Interacción profesor-estudiante de la participación y herramientas de e-actividades.

El Escape Room lo hice utilizando la página “genial.ly” e incluyendo el enlace a la misma en el aula virtual.

- **Continuidad:** las actividades están disponibles todo el curso, se está creando un banco que pretende ser cada vez más variado y atractivo.

MATERIAL QUE SE FACILITA:

Para facilitar el acceso a las actividades se ofrece una doble vía:

- **Archivos:** contiene los archivos H5P de algunas actividades y una carpeta para el Escape Room, éste funciona, sin conexión, al entrar en la carpeta y hacer click sobre el archivo con extensión html (en una carpeta del OneDrive cuyo enlace se adjunta)
- **Enlaces:** Las actividades H5P se proporcionan también en formato php (en el Onedrive) que enlazan con cada actividad en el aula virtual.

El Escape room es accesible directamente en la página de Genially:

<https://view.genial.ly/640cb54ec3cda40014c100bc/interactive-content-la-negociadora>

CAPTURAS DE PANTALLA DE LAS ACTIVIDADES:

Para indicar en qué consisten estas actividades en caso de que no se tenga acceso a ellas, muestro capturas de pantalla de las secciones de autoevaluación de alguno de los temas del programa.

AUTOEVALUACIÓN RIESGO



EMPAREJANDO IMÁGENES

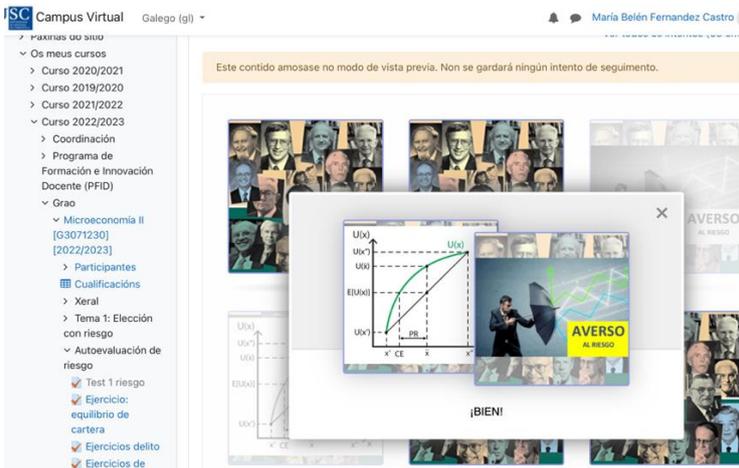
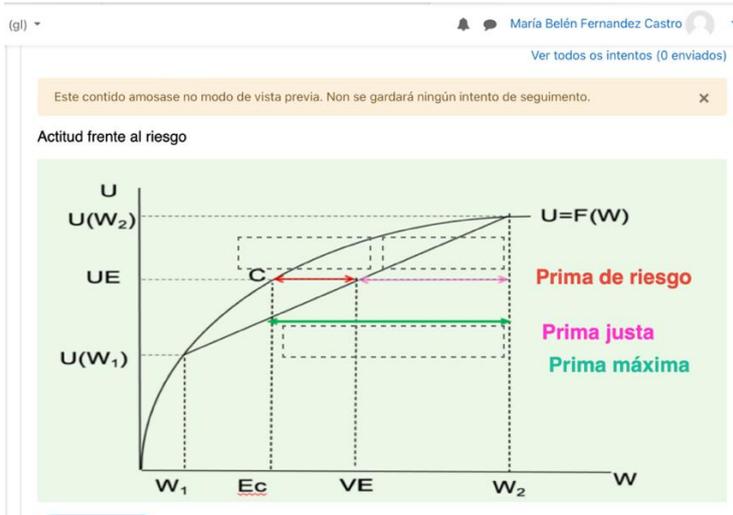
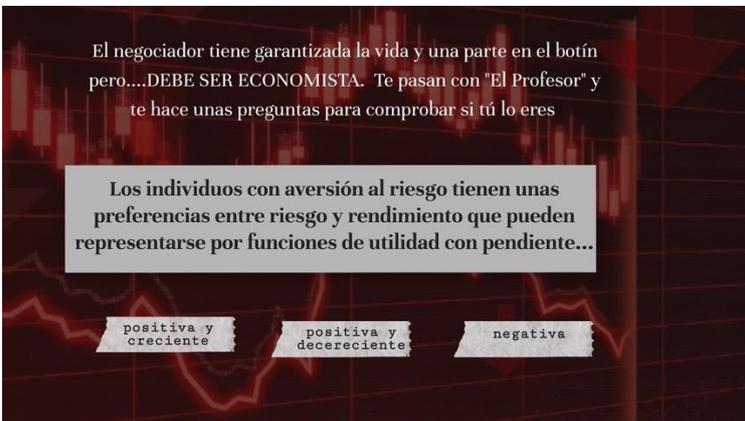
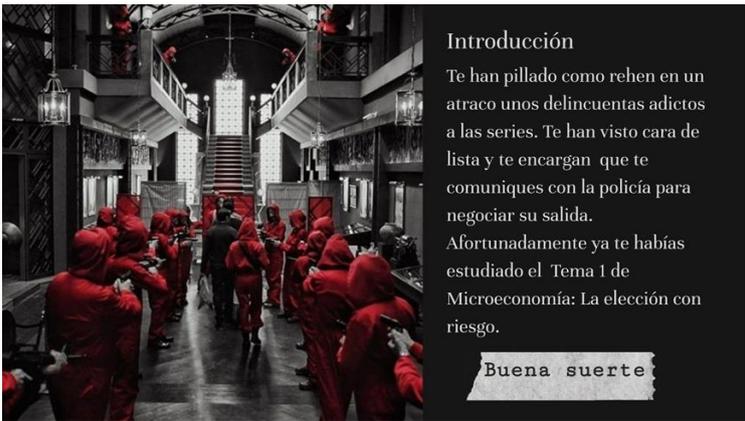


IMAGEN INTERACTIVA



ESCAPE ROOM





EL PLAN

- Abrirá la caja de seguridad, con su apertura se activa una bomba que hace estallar el edificio en 10 minutos.
- Se llevará los 394 millones que hay en la caja y se marcharán por un túnel que ha construido y que nadie sabe que existe ni a dónde da.
- Con la explosión hay un 50% de probabilidades de que los atacadores mueran en el túnel pero un 0% de probabilidades de que sobreviva alguno de los 183 rehenes.

El hombre que te habla tiene una careta de Berlín, sabes que se adaptará totalmente al personaje y que es un golpe muy planeado, sin duda estás frente a un equipo AVERSO AL RIESGO, cuya función de utilidad es...

$U = X^2$ $U = X^{1/2}$ $U = 2X - 3$



El equipo tiene 4 millones de un delito anterior, si abre la caja solo tendrá dos opciones igualmente probables: ganar y vivir con 400 millones o morir. La policía intenta que aborten el plan, todavía no ha pasado nada, saldrán del edificio con todos y no habrá consecuencias. Les explican que las probabilidades de morir en el túnel son muy superiores a las que estimaron.

¿Cuál tiene que ser la probabilidad mínima de morir en ese túnel que les lleve a abandonar el plan previsto?

90%

10%

30%







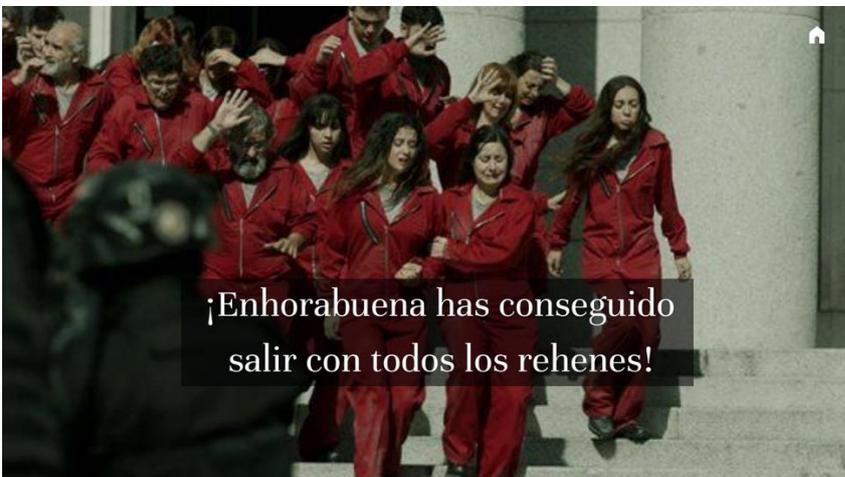
Existía una compañía de seguros, no muy legal, que garantizaba que las familias cobrarían el botín en caso de que muriesen en el túnel con la explosión. Si la estimación del equipo de la probabilidad de morir es la correcta ¿Cuál sería la prima justa que tendría que cobrar?

100 200 300

Solo recuerda el código que te piden y pulsa continuar, se acerca el final

CÓDIGO
Pr. Justa-
rehenes

Continuar



ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN DE JUEGOS

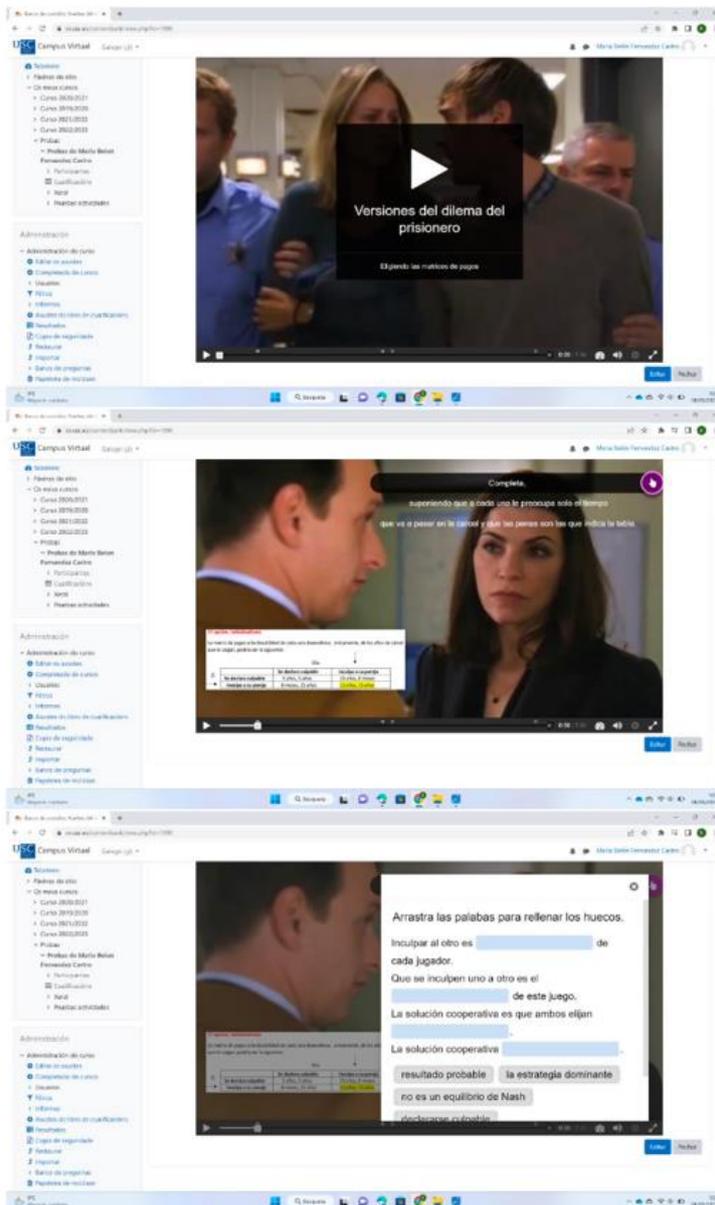
+ Autoevaluación de juegos

[Editar](#) 

-   [Test 2 juegos !\[\]\(c1c23851d2a30cb6478029273bb8e4a4_img.jpg\)](#) [Editar](#)  
Agochar para es alumnos
Son 35 preguntas de respuesta única y el tiempo disponible es de 45 minutos.
-   [Estrategias dominantes, maximin y equilibrios de Nash !\[\]\(03e76aebbc3a051caede4093603df846_img.jpg\)](#) [Editar](#)  
-   [Estrategias mixtas !\[\]\(3da59fbb73561e6c64ae9a1be98182b9_img.jpg\)](#) [Editar](#)  
-   [Matrices !\[\]\(5bd66221c7de846961dd268b1d1df7cc_img.jpg\)](#) [Editar](#)  
-   [A vueltas con el dilema del prisionero !\[\]\(0b63548fc043d3ef4a2efa1b4096cc28_img.jpg\)](#) [Editar](#)  

[+ Engadir unha actividade ou un recurso](#)

VÍDEO INTERACTIVO (ALGUNOS MOMENTOS)



The image displays three sequential screenshots of an interactive video player. Each screenshot shows a video frame with a semi-transparent overlay containing text and interactive elements.

Top Screenshot: The video frame shows a group of people in a professional setting. The overlay text reads: "Versiones del dilema del prisionero" and "El juego: las matrices de pago".

Middle Screenshot: The video frame shows a man and a woman in conversation. The overlay text includes: "Completado", "suponiendo que a cada uno le preocupa solo el tiempo que va a pasar en la cárcel y que sus pases son los que indica la tabla", and a table with columns "Yo" and "El otro". The table contains the following data:

	Yo: Cooperación	Yo: Traición
El otro: Cooperación	1, 1	0, 3
El otro: Traición	3, 0	2, 2

Bottom Screenshot: The video frame shows the same man and woman. The overlay text includes: "Arrastra las palabras para rellenar los huecos.", "Inculpar al otro es [] de cada jugador.", "Que se inculpen uno a otro es el [] de este juego.", "La solución cooperativa es que ambos elijan []", "La solución cooperativa [] resultado probable [] la estrategia dominante [] no es un equilibrio de Nash []", and "¿cuántos jugadores? []".

Carpa Virtual

¿A qué se debe que no elijan rápidamente la estrategia dominante?

- Al hecho de que no solo tienen en cuenta los años de cárcel propios.
- A que no estudian microeconomía y son irracionales.
- A que tienen más opciones que las que aparecen en la tabla.

Comprobar

Carpa Virtual

Desplaza la mano para señalar la matriz que refleja esta situación

Primer problema

Los tres jugadores se encuentran en una situación de juego de suma cero. El jugador 1 puede elegir entre dos estrategias: A y B . El jugador 2 puede elegir entre dos estrategias: C y D . El jugador 3 puede elegir entre dos estrategias: E y F . El pago de cada jugador se muestra en la siguiente tabla:

	C	D
A	1, 2, 3	2, 1, 3
B	2, 1, 3	1, 2, 3

Segundo problema

El jugador 1 puede elegir entre dos estrategias: A y B . El jugador 2 puede elegir entre dos estrategias: C y D . El jugador 3 puede elegir entre dos estrategias: E y F . El pago de cada jugador se muestra en la siguiente tabla:

	C	D
A	1, 2, 3	2, 1, 3
B	2, 1, 3	1, 2, 3