



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2012-14

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto Espacio de Educación Único UPM-EEMM: Impulso Interactivo Bilingüe en el Aprendizaje de Dibujo Técnico

Creada por MARIA LUISA MARTINEZ MUNETA

Palabras Clave

Seleccione las palabras clave para su proyecto:

- Alumnos nuevo ingreso
- Colaboración con Enseñanzas Medias
- Cursos Cero
- Estrategias docentes
- Planes Acogida

Objetivos del proyecto

Indique el nivel de cumplimiento para cada uno de los objetivos previstos y señale los resultados concretos obtenidos:

Completar la oferta de recursos de dibujo técnico: 90 %

Se han realizado una batería de preguntas de Dibujo Técnico agrupadas en 4 categorías para poder participar en el juego.

La plataforma donde se desarrolla el juego no permite la inclusión de figuras con facilidad ni tampoco que estas tengan un tamaño suficientemente grande para algunos aspectos de la materia (que lógicamente tiene un alto contenido gráfico); esto obligó a cambiar las preguntas por otras de contenido "mas " teórico.

Fomento del bilingüismo dentro de la asignatura de Dibujo Técnico: 90%

Traducción de las preguntas al inglés.

Descripción de la experiencia realizada

Desarrolle brevemente las actividades realizadas en el proyecto, dificultades encontradas, y propuestas de mejora:

Se añadieron preguntas de dos niveles de dificultad para las categorías.

Como se ha mencionado anteriormente, las preguntas de Dibujo Técnico tiene habitualmente un alto contenido gráfico y la aplicación desarrollada tiene sus orígenes en un Trivial Matemático; el tamaño de las pantallas de preguntas está reducido por el tablero y la inserción de figuras de un cierto tamaño está limitada.

Extensión de los resultados alcanzados a otros ámbitos de la Universidad:

Esta aplicación desarrollada sirve para el fomento de las vocaciones para la ingeniería y atractor para nuestra universidad.

Este juego con las cuatro asignaturas ha servido para lanzar un concurso para alumnos de 2 de bachillerato que participaron en las jornadas de fomento de vocaciones (Feria UPM) que se celebró en septiembre en la ETS Caminos de 2013.

Satisfacción

¿Se ha utilizado algún instrumento para medir la satisfacción mostrada por su centro, profesores o alumnos? ¿Cuáles?:

No, ninguno

Describa brevemente los resultados:

Se ha desarrollado un juego con preguntas de matemáticas, química, física y dibujo disponible en red con el formato de un Trivial y un ranking de participantes.

Autoevaluación

- 1) Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto: 6
- 2) Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto: 6
- 3) El proyecto ha servido para reforzarse como Grupo de Innovación Educativa (en caso de ser GIE): 6
- 4) Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes: 6
- 5) Valoración de los aspectos de coordinación del proyecto (en el caso de proyectos coordinados): 8
- 6) Valore la formación del equipo de participantes para el desarrollo del proyecto: 9
- 7) Valore el grado de sostenibilidad del proyecto: 6
- 8) Satisfacción general por los resultados obtenidos: 6
- 9) ¿Cómo valora, de 1 a 10, la colaboración en las tareas de coordinación del Servicio de Innovación Educativa?: 10

¿Ha quedado satisfecho con dicho servicio? Detállelo brevemente:

El servicio de IE siempre ha estado muy dispuesto y colaborador ayudando en lo posible a la consecución del proyecto.

Actuaciones de difusión

Las actividades de difusión más relevantes realizadas en su proyecto.

Actuaciones de difusión:

Actuaciones de formación

Las actividades de formación más relevantes realizadas en su proyecto.

Actuaciones de formación: