



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2016-17

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto Science Games

Creada por JAVIER RICARDO GALEANO PRIETO

Datos del proyecto

Código: IE1617.2005

Título del proyecto: Science Games

Coordinador: JAVIER RICARDO GALEANO PRIETO

Centro: ETSI AGRONÓMICA, ALIMENT. Y BIOSISTEMAS

Nivel: Nivel 1. Proyectos promovidos por los Grupos de Innovación Educativa (GIEs)

Número de miembros: 7

Tipo de experiencia: E2. Actividades de Gamificación

1. Alcance y Destinatarios en los que ha repercutido el proyecto

1.1 Número de alumnos UPM:

200

1.2 Número de Asignatura/s:

2

1.4 Titulación/es Grado:

GRADO EN INGENIERIA AGRICOLA

GRADO EN INGENIERIA EN TECNOLOGIAS AMBIENTALES

1.5 Centro/s de la UPM:

E.T.S.I. AGRONOMOS

E.U.I.T. AGRICOLA

E.U.I.T. FORESTAL

2. Equipo y Coordinación del proyecto

2.1 Describa muy brevemente las acciones para la coordinación y seguimiento del proyecto que han desarrollado:

Hemos tenido reuniones periódicas entre los profesores para diseñar las ideas del juego y semanales con el becario para ver los avances en la programación de los juegos

2.2 Describa, si hubo, las dificultades más relevantes para coordinar al equipo del proyecto e indique las soluciones encontradas:

Tuvimos un problema con la enfermedad prolongada de uno de los profesores.

2.3 ¿Ha contado con la colaboración de BECARIOS?:

Si

En caso afirmativo, enuncie brevemente las tareas desarrolladas por

Cada uno de los becarios y su contribución al proyecto

2.3.1

Nombre becario

2.3.2 Tareas realizadas

2.3.3 Formación recibida

Manuel Cano Rueda

Ha programado los dos juegos en la aplicación de Science games

El becario conocía perfectamente las herramientas de programación necesarias

3. Colaboración interna y externa a la UPM

3.1 ¿Ha colaborado con otros proyectos, grupos, órganos, de su centro, de otros centros y de Servicios centrales de la UPM?:

Si

En caso afirmativo, indique la colaboración interna a la UPM realizada en el proyecto

3.1.1 Tipo

3.1.2 Nombre

3.1.3 Describa brevemente la colaboración

Otro centro UPM

ETSI Montes, Forestal y Medio Natural

Una profesora de la ETSI Montes, Forestal y Medio Natural ha participado en la elaboración y diseño de los juegos. Se ha encargado de diseñar los personajes que aparecen en los juegos, además de comentar las ideas de los juegos.

3.2 ¿Ha desarrollado acciones de cooperación interinstitucional, ámbito nacional o internacional(proyectos externos, concursos)?:

No

4. Objetivos y Actuaciones

4.1 De los objetivos previstos en el proyecto, describa brevemente cómo ha sido la consecución de los mismos:

Hemos conseguido realizar dos juegos uno de mecánica y otro de mecánica de fluidos. Pero no hemos podido realizar la gymkana de física. Todo ello ha sido por retrasos en la programación que han hecho que nos haya sido muy difícil llegar a finalizar este objetivo.

4.2 De las fases y actuaciones previstas en la solicitud del Proyecto, describa brevemente cómo ha sido su desarrollo:

Las primeras fases hemos conseguido desarrollarlas, pero siempre con algo de retraso. Elegimos los problemas de física que queríamos resolver: uno de mecánica con rozamiento y otro de física de fluidos. Una vez resuelto el problema diseñamos los personajes de los juegos. Por último gracias al becarío de colaboración se diseñaron los juegos. En la actualidad seguimos con la programación de los juegos.

4.3 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto?:

No

4.4 ¿Dispone de instrumentos para recoger evidencias de logro de las actuaciones (rúbricas de desempeño, exámenes test,..)?:

Si

5. Difusión y Divulgación

5.2 Otras acciones de difusión

5.2.1 Otras acciones de difusión

5.2.2 Nombre

5.2.3 Más información de la acción

Otras acciones de difusión/divulgación

Prueba/Test de los juegos

De momento estamos probando los juegos con los alumnos. Se van a subir a molde para que los los puedan descargar en sus teléfonos y hagan de probadores de los juegos.

5.3 ¿Han utilizado medios internos de UPM para difusión del PIE?:

No

6. Formación recibida en el marco del proyecto

6.1 En el marco del proyecto, ¿Los integrantes del proyecto han recibido formación sobre innovación y docencia?:

No

7. Resultados e Impacto en la calidad educativa

7.1 Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

7.1.1 Tipo Producto desarrollado

7.1.2 Título

7.1.3 Recurso educativo que se ha publicado en abierto

Aplicaciones

Science games

No

7.3 Relacione de manera breve las principales conclusiones que se han podido extraer del desarrollo del Proyecto:

El proyecto presenta un buen potencial, pensamos que en futuro las aplicaciones diseñadas pueden ser útiles para la motivación de los alumnos, pero nos está llevando más tiempo del que habíamos pensado.

9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa

9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:

8

9.2 Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto:

5

9.3 El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE - Grupo de Innovación Educativa:

4

9.4 Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes:

9

9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:

8

9.6 Satisfacción general por los resultados:

8

10. Otras Observaciones y Sugerencias:

Hemos trabajado en el proyecto, pero necesitamos dedicarle más tiempo. Nuestra idea es continuar con el proyecto terminando los juegos y evaluando su utilidad entre los alumnos. También pensamos en difundir el trabajo que de momento al no estar terminado no se ha podido hacer.