



**POLITÉCNICA**

# Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

**Cursos 2016-17**

<http://innovacioneducativa.upm.es>

## *Memoria del proyecto* **GAMIFICACIÓN EN EL GRADO DE EDIFICACIÓN**

Creada por DAVID CABALLOL BARTOLOME

### **Datos del proyecto**

**Código:** IE1617.5401

**Título del proyecto:** GAMIFICACIÓN EN EL GRADO DE EDIFICACIÓN

**Coordinador:** DAVID CABALLOL BARTOLOME

**Centro:** E.T.S. DE EDIFICACIÓN

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

**Número de miembros:** 8

**Tipo de experiencia:** E2. Actividades de Gamificación

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

**1.1 Número de alumnos UPM:**

165

**1.2 Número de Asignatura/s:**

2

**1.4 Titulación/es Grado:**

GRADO EN EDIFICACION

**1.5 Centro/s de la UPM:**

E.T.S. DE EDIFICACIÓN

### **2. Equipo y Coordinación del proyecto**

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

Realización de reuniones periódicas de coordinación, intercambio de experiencias entre las diferentes asignaturas, coordinación de estrategias entre las dos asignaturas de cara a poder comparar los resultados obtenidos.

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

Al empezar el semestre en septiembre hemos tenido que adaptar el temario para que diese tiempo a realizar el proyecto.

**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**Dennis  
Leceta

Preparación de material didáctico para la gamificación. Asistencia a reuniones de coordinación. Ha participado activamente en proyecto aportando el punto de vista del alumnado.

El becario fue seleccionado por sus conocimientos en gamificación y ya sabía manejar las herramientas aportando sus conocimientos al proyecto.

**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?:**

No

**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:**

Se han cumplido todos los objetivos del proyecto, y actualmente seguimos realizando actividades de difusión.

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

Fase 1: Preselección entre los candidatos para seleccionar al que mayor conocimientos en gamificación presentaba. Fase 2: Preparación de los test. Fase 3: Se seleccionaron dos asignaturas de grado y la metodología se aplicaron a unos alumnos si y a otros alumnos no para comparar. Fase 4: En días planificados en clase se realizaban test de gamificación y durante el examen una vez finalizados los test se pasó una encuesta de satisfacción y en el examen se hizo un test de conocimientos.

**4.3 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto?:**

Si

**4.3.1 En caso afirmativo describa la metodología de evaluación usada para la recogida, procesamiento y análisis de los resultados:**

En días planificados en clase se realizaban tes de gamificación y durante el examen una vez finalizados los test se pasó una encuesta de satisfacción y en el examen se hizo un test de conocimientos relacionados con la gamificación.

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

Si

**5. Difusión y Divulgación**

**5.1 Relacione las acciones y el material elaborado para la divulgación**

**y difusión del proyecto (publicaciones, talleres, ...)**

<b>5.1.1 Publicación</b>	<b>5.1.2 Título</b>	<b>5.1.3 Nombre de Congreso/Revista (Institución/país)</b>
Ponencia Congreso Internacional	GAMIFICATION AS A STRATEGY TO INCREASE STUDENTS' MOTIVATION, EFFORT AND CONCENTRATION IN UNIVERSITY EDUCATION	INTED2018
Ponencia Jornada Nacional	GAMIFICACIÓN EN EL GRADO DE EDIFICACIÓN	Jornadas de Gamificación UPM

**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****7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa****7.2.1 Aportación**

Ha contribuido a que los alumnos se impliquen más con su aprendizaje. Se ha premiado el esfuerzo y se advierte la falta de interés. Ha aumentado la interacción alumno – profesor. Ha permitido a los profesores conocer mejor a sus alumnos.

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

Los datos apuntan a que es algo que se nota positivamente y los alumnos que han empleado gamificación han aprendido divirtiéndose.

**9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa****9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:**

9

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

9

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

5

**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:**

