



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2016-17

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto Aplicación de herramientas de gamificación para dinamizar los contenidos que se imparten en la UPM en relación con la historia y la evolución urbanística de Madrid, así como para la integración de los alumnos extranjeros de intercambio en la ETSEM

Creada por PILAR CRISTINA IZQUIERDO GRACIA

Datos del proyecto

Código: IE1617.5402

Título del proyecto: Aplicación de herramientas de gamificación para dinamizar los contenidos que se imparten en la UPM en relación con la historia y la evolución urbanística de Madrid, así como para la integración de los alumnos extranjeros de intercambio en la ETSEM

Coordinador: PILAR CRISTINA IZQUIERDO GRACIA

Centro: E.T.S. DE EDIFICACIÓN

Nivel: Nivel 2. Proyectos promovidos por otros colectivos de profesores de la UPM

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:

30

1.2 Número de Asignatura/s:

3

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:

El proyecto se ha coordinado en tres etapas 1 Distribución de tareas entre los participantes - Preparación de documentación para clases y actividades - Preparación y realización paseos por Madrid - Preparación y realización juego de pistas - Preparación y realización concurso de dibujo rápido y exposición 2. Distribución de las tareas de realización de encuestas y procesado de resultados 3. Distribución de tareas difusión de resultados

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

No se han presentado dificultades relevantes en la coordinación del equipo del 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**Fidel Amadeo
Descalzo
Frankhauser

Colaboración en las siguientes tareas -
Gestión del grupo de Facebook "Madrid, history, architecture and urban planning" -
Preparación de los paseos por Madrid -
Preparación del juego de pistas -
Preparación del Concurso de dibujo rápido
- Ayuda en el procesamiento los datos obtenidos en las encuestas realizadas

Formación en el conocimiento de la historia de Madrid que le ha recibido a través de la lectura de la documentación que se ha preparado para el curso

Diego Amadeo
Descalzo
Frankhauser

Colaboración en las siguientes tareas -
Gestión del grupo de Facebook "Madrid, history, architecture and urban planning" -
Preparación de los paseos por Madrid -
Preparación del juego de pistas -
Preparación del Concurso de dibujo rápido
- Ayuda en el procesamiento los datos obtenidos en las encuestas realizadas

Formación en el conocimiento de la historia de Madrid que le ha recibido a través de la lectura de la documentación que se ha preparado para el curso

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 ha conseguido aplicar principios de gamificación aumentando la implicación de los estudiantes con paseos juegos y competiciones realizados. La plataforma Facebook ha ayudado como forma de dinamización. Con la participación de alumnos extranjeros se ha promovido su integración en la UPM y la inmersión cultural en nuestro país. El uso del inglés en las actividades ha mejorado las competencias de los alumnos.

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

Durante la fase1 se preparó la documentación y se creó el grupo de Facebook y se realizaron las siguientes actividades de gamificación Tres paseos por paseos por Madrid Juego de pistas Concurso de dibujo rápido en la Plaza Mayor de Madrid con una posterior exposición de los mejores dibujos en la

ETSEM Durante la fase 2 se realizó una encuesta de satisfacción voluntaria a los alumnos valorando las actividades propuestas y se analizaron los datos obtenidos. Durante la fase 3 se redactaron las conclusiones, difundándose resultados

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:

Realización encuestas de 10 preguntas tipo test voluntarias sobre el grado de satisfacción obtenido con las actividades realizadas. Las preguntas se valoraban del 1 al 5 en función del grado de satisfacción siendo 5 el máximo. Una vez obtenidas se han procesado los datos y obtenido las conclusiones sobre los resultados del proyecto realizado.

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, ...)

5.1.1 Publicación

5.1.2 Título

5.1.3 Nombre de Congreso/Revista (Institución/país)

Ponencia
Jornada
Nacional

Aplicación de herramientas de gamificación para dinamizar los contenidos que se imparten en la UPM en relación con la historia y la evolución urbanística de Madrid, así como para la integración de los alumnos extranjeros de intercambio en la ETSEM

Ciclo de Jornadas 2017
"Tendencias en Innovación
Educativa y su implantación en
la UPM"

Ponencia
Congreso
Internacional

The enchantment of pencil drawing
in Madrid: Game-Based learning and
Architectural sketches of "Plaza
Mayor" square

ICERI 2017 - 10th International
Conference of Education,
Research and Innovation
(16th-18th November, 2017 -
IATED / Seville, SPAIN)

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

Si

En caso afirmativo, indique cual o cuales:

Otros recursos UPM para difusión

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
Otros	Grupo de Facebook "Madrid history architecture and urban planning"	Si

7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa

7.2.1 Aportación

Se ha conseguido aplicar principios de gamificación aumentando la implicación de los estudiantes con paseos juegos y competiciones realizados. La plataforma Facebook ha ayudado como forma de dinamización. Con la participación de alumnos extranjeros se ha promovido su integración El uso del inglés ha mejorado las competencias de los alumnos.

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

La principal conclusión obtenida del desarrollo del proyecto es que la implicación emocional tanto de los profesores como de los alumnos tiene una correlación directa con los resultados del aprendizaje. Las actividades de gamificación permiten mejorar esa implicación y conocer mejor las características de cada alumnos para extraer lo mejor de ellos.

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:

10

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

0

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

10

9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:

10

9.6 Satisfacción general por los resultados:

8

10. Otras Observaciones y Sugerencias:

En relación con el "Alcance y destinatarios en los que ha repercutido el proyecto", dado que sólo se considera el "Número de alumnos UPM", la cifra corresponde a la repercusión directa en los matriculados en la ETSEM. No se han incluido los alumnos del curso MOOC (434 en la 1ª edición y del que se imparte una 2ª edición antes de final de 2007).