



**POLITÉCNICA**

# Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

**Cursos 2017-18**

<http://innovacioneducativa.upm.es>

## **Memoria del proyecto El Juego de la Ciudad**

Creada por JESUS ULARGUI AGURRUZA

### **Datos del proyecto**

**Código:** IE1718.0307

**Título del proyecto:** El Juego de la Ciudad

**Coordinador:** JESUS ULARGUI AGURRUZA

**Centro:** E.T.S. DE ARQUITECTURA

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

**Número de miembros:** 18

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

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

**1.1 Número de alumnos UPM:**

65

**1.2 Número de Asignatura/s:**

1

**1.4 Titulación/es Grado:**

GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

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

ESCUELA TECNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA

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

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

La dinámica del curso se revisaba semanalmente en reuniones entre el equipo docente, preparando las estrategias y juegos parciales necesarias para el desarrollo del ejercicio. Asimismo, a principio del curso se organizó un grupo de comunicación interno mediante correos electrónicos y aplicaciones móviles, en el que se planteaban cuestiones y ajustes puntuales a lo largo del ejercicio.

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

No hubo dificultades significativas que alterasen el desarrollo 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**

Mi Khi Ri

Realización y maquetación de la documentación final para la publicación final del curso.

Manejo y producción de documentación gráfica, gestión de flujos de trabajo y coordinación de equipos.

Inés Fernández Hernando

Realización y maquetación de la documentación final para la publicación final del curso.

Manejo y producción de documentación gráfica, gestión de flujos de trabajo y coordinación de equipos.

**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:**

La aplicación de las técnicas de gamificación a la enseñanza de la asignatura de proyectos arquitectónicos, ha permitido alcanzar los objetivos docentes planteados al comienzo del curso, si bien algunos de ellos, como la colaboración con otros instituciones académicas de carácter internacional, no se pudieron llevar a cabo por las dificultades de coordinación surgidas durante el semestre.

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

El factor lúdico presente en cada una de las acciones parciales del curso, facilitó la labor docente así como el trabajo de los alumnos en el aula. La dualidad enunciado/regla de juego, sirvió para desarrollar de una forma reglada el calendario del curso, entendidos como partes indispensables y necesarias para alcanzar el final del juego de forma satisfactoria.

**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,..)?:**

No

**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	The Game of the City	INTED 2018 12th International Technology, Education and Development Conference Valencia, Spain
Ponencia Congreso Internacional	EL JUEGO DE LA CIUDAD. Una nueva estrategia docente para la asignatura de proyectos arquitectónicos	JIDA'18. VI Jornadas de Innovación Docente en Arquitectura Zaragoza

**5.2 Otras acciones de difusión**

<b>5.2.1 Otras acciones de difusión</b>	<b>5.2.2 Nombre</b>	<b>5.2.3 Más información de la acción</b>
Otras acciones de difusión/divulgación	Bienal de Arquitectura Venecia '18	Mesa redonda sobre estrategias de innovación docente en la arquitectura. Meetings on Architecture 2018.
Redes sociales (Twitter, Facebook,...)	Grupo4etsam	Perfil en Facebook en el que se recopila el trabajo realizado en la unidad docente desde el año 2013, incluyendo el proyecto de El Juego de la Ciudad
Redes sociales (Twitter, Facebook,...)	Grupo4etsam	Perfil en Instagram en el que se recopila el trabajo realizado durante el proyecto de El Juego de la Ciudad, así como actividades posteriores al mismo.
Web, blog, wiki	Entorno4	Web del Grupo4 en la que se recopilan, pensamientos, inquietudes y descubrimientos relacionados con las actividades docentes y pensamientos arquitectónicos, bajo la publicación digital SER4', ISSN: 2531-1328.

**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?:**

Si

**6.2 En caso afirmativo, relacione la formación de los integrantes del proyecto que han recibido durante el proyecto**

6.2.1 Tipo de formación	6.2.2 Nombre de la acción formativa	6.2.3 Horas de la acción formativa por persona	6.2.4 Nº de asistentes de PIE	6.2.5 Institución que lo imparte
Cursos de UPM (ICE...)	Ciclo de JORNADAS ie18UPM. "Tendencias en Innovación Educativa y su implantación en la UPM.	5	1	UPM

## 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
Guías metodológicas	El Juego de la Ciudad	Si

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

Las estrategias de gamificación aplicadas a la enseñanza de proyectos arquitectónicos descubren un campo de trabajo útil para definir procesos creativos adaptados a las necesidades de los alumnos. El juego debe tener la capacidad de modificarse a los jugadores que en él participan. Un exceso en el número y rigidez de las reglas propuestas en las dinámicas de juego resulta contraproducente porque lleva a alterar negativamente la atención e interés por los retos a conseguir y el valor de las recompensas. La clasificación hipotética de roles dentro del desarrollo de los juegos resulta en la práctica muy variable y, por tanto, muchas veces irrelevante.

## 9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa

**9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:**

7

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

7

**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:**

9

**9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:**

9

**9.6 Satisfacción general por los resultados:**

9