



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2017-18

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto Uso de la gamificación para la elaboración de un cuadro de diagnóstico para la detección por parte de los estudiantes del abandono temprano de una asignatura y el fomento de su conciencia y toma de posesión

Creada por MANUEL ROMANA GARCIA

Datos del proyecto

Código: IE1718.0410

Título del proyecto: Uso de la gamificación para la elaboración de un cuadro de diagnóstico para la detección por parte de los estudiantes del abandono temprano de una asignatura y el fomento de su conciencia y toma de posesión

Coordinador: MANUEL ROMANA GARCIA

Centro: E.T.S.I. DE CAMINOS CANALES Y PUERTOS

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

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:

20

1.2 Número de Asignatura/s:

6

1.3 Titulación/es Máster:

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA DE CAMINOS, CANALES Y PUERTOS

1.4 Titulación/es Grado:

GRADO EN INGENIERIA CIVIL Y TERRITORIAL

1.5 Centro/s de la UPM:

ESCUELA TECNICA SUPERIOR DE INGENIEROS DE CAMINOS, CANALES Y PUERTOS

2. Equipo y Coordinación del proyecto

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

A través del correo electrónico se ha hecho la distribución del trabajo. Personalmente se ha reunido el equipo de diseño de las encuestas así como el equipo que realizó el Focus Group.

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

El equipo estaba formado por profesorado de distintas escuelas y universidades lo que supuso un retraso en la toma de decisiones de algunos puntos del proyecto, no obstante se pudieron subsanar

mediante el uso de los correos electrónicos.

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

| 2.3.1 Nombre becario | 2.3.2 Tareas realizadas | 2.3.3 Formación recibida |
|-------------------------|--|--|
| Rodrigo Moldes | Recogida de información sobre métodos de gamificación. Investigación bibliográfica sobre Focus Group Redacción de informe sobre métodos de gamificación. Participación en Focus Group | Formación sobre formas de búsqueda bibliográfica en bases de datos Formación en la redacción de informes Formación en investigación documental |

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

| 3.1.1 Tipo | 3.1.2 Nombre | 3.1.3 Describa brevemente la colaboración |
|---|---|---|
| Otros GIE - Grupo de Innovación Educativa UPM | Relación entre aula invertida y motivación de los alumnos de Ingeniería Civil y Territorial. Manual de buenas prácticas | Coordinación del proyecto de innovación. |

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:

El objetivo principal del proyecto que es fomentar la participación del alumnado en la recogida de información a través de métodos más atractivos como es la gamificación se ha conseguido a través de la realización de un Focus Group Además se ha podido identificar los motivos que llevan a los alumnos a abandonar una asignatura incluso antes de haber realizado alguna prueba e investigar que causas provocan un abandono real pero no consciente.

4.2 De las fases y actuaciones previstas en la solicitud del Proyecto, describa brevemente cómo

ha sido su desarrollo:

El proyecto constaba de 7 fases de actuación de las cuales no se han realizado dos: Fase V: Realización de 2 encuestas, una general y otra detallada con un grupo de alumnos designado. Fase VII: Propuesta de implantación del sistema de diagnóstico del abandono temprano de las asignaturas de Grado en Ingeniería Civil y Territorial y Máster Ingeniero de Caminos, Canales y Puertos. El resto de fases de ha desarrollado siguiendo el programa de realización de las distintas actividades.

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:

Se organizaron dos grupos de alumnos diferentes cuya opinión con respecto a la evaluación puede considerarse representativa de la realidad existente en la Escuela. Los grupos se estructuraron en torno a cuatro preguntas abiertas. La información ha sido analizada y los resultados se encuentran en un informe realizado por el equipo de proyecto.

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

Si

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**

Guías metodológicas

Guía de gestión del tiempo y seguimiento de una asignatura

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

El desarrollo de herramientas que ayuden a tener un conocimiento temprano del abandono de las asignaturas ayuda al alumno a organizar su trabajo de manera eficaz de forma que alcance el objetivo de superar las asignaturas con el menor esfuerzo posible.

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

1. Necesidad de diseñar un método de detección temprana del abandono de las asignaturas 2. El método tradicional de encuestación es efectivo pero produce desinterés por parte de los alumnos 3. Necesidad de nuevas actividades de recogida de información mas dinámicas: Gamificación 4. La gamificación es viable con la complicitad de los alumnos 5. La carga de trabajo se percibe como un

motivo de abandono 6. Las actividades de la evaluación continua son más llevaderas con gamificación

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:

9

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

8

9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:

7

9.6 Satisfacción general por los resultados:

7