



Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2018-19

<http://innovacioneducativa.upm.es>

POLITÉCNICA

Memoria del proyecto **AGent of AMPERES: gamificación en asignaturas de mercados y sistemas eléctricos.**

Creada por ARACELI HERNANDEZ BAYO

Datos del proyecto

1. Destinatarios sobre los que ha repercutido el proyecto

1.1 Número de alumnos UPM:

60

1.2 Número de Asignatura/s:

2

1.3 Titulación/es Máster:

MU EN INGENIERIA ELECTRICA

1.4 Titulación/es Grado:

GRADO EN INGENIERIA DE ORGANIZACION

1.5 Centro/s de la UPM:

ESCUELA TECNICA SUPERIOR DE INGENIEROS INDUSTRIALES

2. Equipo y Coordinación del proyecto

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

Las acciones de coordinación y seguimiento han consistido en reuniones periódicas entre los profesores de la ETSII, reuniones muy frecuentes con el alumno becario, comunicaciones por correo electrónico con los profesores de la ETSICCP así como varias reuniones presenciales.

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

No ha habido dificultades reseñables.

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

Álvaro
Barahona
San Marcos

- Revisión de juegos existentes y familiarización con los mismos
-Desarrollo de macros de excel para el procesado de los datos del

- El alumno conocía la teoría de mercados eléctricos por haber cursado una asignatura en la que se

2.3.1**Nombre
becario****2.3.2 Tareas realizadas****2.3.3 Formación recibida**juego - Elaboración de un manual
de instruccionesimparten dichos conocimientos -
Durante el desarrollo de la beca se
ha formado en excel avanzado.**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, fases y actuaciones previstas en el proyecto, describa cómo ha sido la consecución de los mismos:**

La consecución de objetivos ha sido adecuada si bien la medición de satisfacción de los alumnos no ha sido posible realizarla. Por otro lado, por las fechas de realización del proyecto, se ha podido aplicar en una asignatura en el segundo semestre del curso 2018-19, muy hacia el final de curso, y en otra en el primer semestre del 2019-20. En otras dos asignaturas se aplicará en el segundo semestre del 2019-20.

4.2 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto?:

No

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

No

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**

Organización Jornada en UPM

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

Si

En caso afirmativo, indique cuál o cuáles:

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

Material didáctico

Ficheros excel de procesado de datos resultantes del juego

7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa

7.2.1 Aportación

- Mejora de la motivación de los alumnos. - Mejora de la competencia de trabajo en equipo. - Mejora de la competencia de toma de decisiones, así como de análisis y gestión de datos. - Mejora el aprendizaje de conceptos teóricos sobre los mercados eléctricos al verlos aplicados en un caso que simula la realidad.

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

- La dinámica de juego resulta muy motivadora para los alumnos a la vez que formativa. Les permite alcanzar un grado de comprensión muy bueno de las estrategias de los mercados eléctricos. - Los juegos disponibles de forma gratuita tienen algunas limitaciones (número de equipos participantes, interfaz poco amigable...) que en algunos casos han supuesto dificultades importantes. - A futuro, sería deseable realizar un juego propio de la UPM que resuelva las limitaciones encontradas en los juegos disponibles - En el curso 2019-20 se va a profundizar en la implantación del juego en nuevas asignaturas.

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:

10

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

8

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:

9