



POLITÉCNICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa Curso 2021-2022

MOTIVAR EN EL MÁSTER DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO A TRAVÉS DE UN ESCAPE ROOM (MotivER)

Creada por ICIAR DE PABLO LERCHUNDI

DATOS DEL PIE

Coordinador: ICIAR DE PABLO LERCHUNDI

Centro: INST. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Nivel: Otros

Línea: E2. Actividades de Gamificación

Código: IE22.9101

1. DESTINATARIOS SOBRE LOS QUE HA REPERCUTIDO EL PROYECTO

1.1 Número de alumnos UPM: 99

1.2 Número de asignaturas: 6

1.3 Titulaciones Máster:

M U EN FORMACION DEL PROFESORADO EN ESO BACHILLERATO Y FP (EXP. GRÁFICA)
M U EN FORMACION DEL PROFESORADO EN ESO BACHILLERATO Y FP (TECNOLOGIA)
M U EN FORMACION DEL PROFESORADO EN ESO BACHILLERATO Y FP(ESP. MATEMÁTICAS)
M U EN FORMACION DEL PROFESORADO EN ESO BACHILLERATO Y FP(FÍSICA Y QUÍM)

1.4 Titulaciones grado:

1.5 Centros de la UPM:

INST. CIENCIAS DE LA EDUCACION I. C. E.

2. EQUIPO Y COORDINACIÓN DEL PROYECTO

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

Al principio se realizaron reuniones entre el profesorado participante para esbozar las principales ideas. La coordinadora estuvo en contacto estrecho con el becario, elaborando la actividad de Escape Room. Antes de la actividad en sí, se realizó una reunión donde la coordinadora explicó el trabajo desarrollado y se asignaron responsabilidades y retos para el día de implantación del Escape Room.

2.2 Describa, si las hubo, las dificultades mas relevantes para coordinador al equipo del proyecto, y en su caso, indique las soluciones encontradas

La mayor dificultad residió en que la actividad se implantaba a principios de septiembre y, estando el verano de por medio, no fue posible

tener todo preparado y poder reunirnos para coordinarnos antes de las vacaciones, teniendo que realizar un esfuerzo grande de coordinación a principio de curso.

2.3 ¿Ha contado con la colaboración de estudiantes BECARIOS? Si

Nombre	Tareas realizadas	Formación recibida
Jaime Pardo Bachiller	Análisis del Escape Room del curso 2021-2022, tanto desde su punto de vista al haber participado como alumno de la titulación, como a través de encuestas rellenas por sus compañeros. Mejora de retos y desarrollo de retos nuevos para la actividad. Preparación de material para el Escape Room.	Análisis de encuestas de opinión. Desarrollo de retos para una metodología docente activa, que puede emplear en su futuro como docente de Educación Secundaria.

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

Tipo	Nombre	Descripcion
Otro Centro UPM	Escuela Politécnica de Enseñanza Superior (EPES)	Es el centro de referencia administrativa del Máster de Formación de profesorado coordinado por el ICE.

3.2 En el marco del proyecyo, ¿han desarrollado acciones de cooperación inter-institucional, ya sean de ámbito nacional o internacional (participación en proyectos externos, concursos, foros...)

No

4. OBJETIVOS Y ACTUACIONES

4.1 De los objetivos, fases y actuaciones previstos en la solicitud del proyecto, describa brevemente cómo ha sido el desarrollo y consecución de los mismos

Los objetivos relacionados con el diseño de un Escape Room y la motivación del alumnado hacia la titulación del Máster de Profesorado, mostrando directamente una metodología docente activa que podrán emplear en su futuro como profesores, se han alcanzado claramente. El primer día de clase en el Máster los/as estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer a sus compañeros/as, al profesorado y hacerse una idea de las asignaturas del módulo genérico del Máster a través de esta experiencia gamificada, en vez de con una presentación tradicional de asignaturas en el aula. La opinión del alumnado refleja que lo perciben como una muy buena manera de comenzar sus estudios de máster en la UPM y destacan la oportunidad de conocer a sus compañeros/as en un ambiente más desenfadado. Los aspectos a mejorar están relacionados con la duración de la actividad, que debería acortarse.

4.2 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto? Si

4.2.1 Describa brevemente la metodología de evaluación del proyecto (indicadores, instrumentos, fases...)

Se ha recogido la valoración del alumnado sobre la experiencia a través de una encuesta diseñada que rellenaban al finalizar la actividad del Escape Room.

5. DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN

5.1 Relacione las acciones y el material elaborado para la divulgación y difusión del proyecto (publicaciones, talleres, ...)

Publicación	Título	Nombre del congreso / revista	Evidencia
Ponencia congreso internacional	Los objetivos relacionados con el diseño de un EscapeRoom y la motivación del alumnado hacia la titulación del Máster de Profesorado, mostrando directamente una metodología docente activa que podrán emplear en su futuro como profesores, se han alcanzado claramente. El primer día de clase en el Máster los/as estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer a sus compañeros/as, al profesorado y hacerse una idea de las asignaturas del módulo genérico del Máster a través de esta experiencia gamificada	XX Congreso Internacional de Investigación Educativa (AIDIPE 2022)	Enlace
Ponencia congreso internacional	PERCEPTIONS OF FUTURE TEACHERS EXPERIENCING FLIPPED LEARNING AS STUDENTS IN A MASTER'S COURSE IN SPAIN.	TECHNOLOGICAL ECOSYSTEMS FOR ENHANCING MULTICULTURALITY (TEEM 2022)	Enlace

5.2 Otras acciones de difusión/divulgación:

5.3 ¿Han utilizado medios internos de UPM para difusión del PIE? En caso afirmativo, indique cuál o cuáles

6. FORMACIÓN RECIBIDA EN EL MARCO DEL PROYECTO

6.1 ¿Los integrantes del proyecto han recibido formación sobre innovación y docencia?

Tipo de formación	Nombre de la acción formativa	Horas	Institución que lo imparte	Asistentes
Cursos de UPM (ICE...)	Myers Briggs Type Indicator, autoconocimiento y desarrollo Personal	4	ICE - UPM	1
Cursos de UPM (ICE...)	La identidad digital del investigador y el ecosistema digital de ciencia	8	ICE - UPM	2
Cursos de UPM (ICE...)	Diseño y creación de escape rooms educativas	4	ICE - UPM	2
Cursos no UPM	Inclusive Education Virtual Course	30	Teach for All y Oak Foundation	1
Cursos de UPM (ICE...)	Design Thinking (pensamiento de diseño): cómo potenciar la creatividad en educación superior	8	ICE - UPM	1
Cursos de UPM (ICE...)	Design Thinking con Lego Serious Play	4	ICE - UPM	2
Cursos de UPM (ICE...)	Cómo tener éxito en la publicación de artículos científicos en revistas de impacto	4	ICE - UPM	1
Cursos no UPM	IEEE Authorship and Open Access Symposium: Tips and Best Practices to Get Published from IEEE Editors	2	IEEE	1
Cursos de UPM (ICE...)	Clasificación y regresión con redes neuronales	8	ICE - UPM	1
Asistencia a congresos sin realizar ponencias	X Congreso Internacional USATIC 2022, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC	24	Fundación Empresa-Universidad de Zaragoza (FEUZ)	1
Cursos de UPM (ICE...)	Evaluación entre estudiantes en Moodle	3	ICE-GATE UPM	1

7. RESULTADOS E IMPACTO EN LA CALIDAD EDUCATIVA

7.1 Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa

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

La realización de un *Escape Room* para presentar a los/as estudiantes las asignaturas que componen el módulo genérico del programa del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional supuso una manera original de comenzar su titulación de Máster en la UPM. Este módulo supone el primer contacto de los/as estudiantes con el Máster y resulta fundamental que comiencen su formación como docentes de una manera activa y haciendo uso de las TIC, ejemplo directo de las metodologías que se pretenden desarrollar a lo largo de la titulación y de lo que se esperará de ellos en su futuro profesional como profesores. Esta actividad les permitió conocer a sus compañeros/as, al profesorado, las asignaturas del módulo genérico, así como el entorno físico en el que se iba a desarrollar su docencia en el primer momento del Máster.

De este modo, se pretendía lograr dos grandes objetivos: 1) familiarizar al alumnado con la titulación de una forma motivante y 2) formarles como futuros docentes de Educación Secundaria para que implementan la gamificación y las TIC a través de la colaboración horizontal.

El alumnado participante ha valorado muy positivamente la experiencia y se han recogido valiosas opiniones sobre aspectos susceptibles de mejora.

Por todo ello, comenzar de este modo una titulación de un Máster que habilita para el ejercicio docente en etapas pre-universitarias, resulta muy positivo y se pretende seguir implantando el *Escape Room* en el futuro, tras realizar las mejoras derivadas de esta experiencia.

9. VALORACIÓN DEL PROYECTO

1. Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto: 10
2. Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto: 10
3. El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE-Grupo de Innovación Educativa: 10
4. Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes: 10
5. Grado de transferencia de la innovación del proyecto (hay profesores, colegas o líderes interesados o que puedan adaptar los métodos o resultados del proyecto): 8
6. Satisfacción general por los resultados obtenidos: 9

10. OTRAS OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
