



**POLITÉCNICA**

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

## Memoria de Proyecto de Innovación Educativa Curso 2023-2024

### Implementando un Pasapalabra para reforzar el aprendizaje de conceptos en Ingenierías Agro

Creada por PATRICIA ALMENDROS GARCIA

#### DATOS DEL PIE

**Coordinador:** PATRICIA ALMENDROS GARCIA

**Centro:** ETSI AGRONÓMICA, ALIMENT. Y BIOSISTEMAS

**Nivel:** Otros

**Línea:** E2. Gamificación educativa

**Código:** IE24.2008

#### DESTINATARIOS SOBRE LOS QUE HA REPERCUTIDO EL PROYECTO

**Número de alumnos UPM:** 200

**Número de asignaturas:** 10

**Titulaciones Máster:**

----

**Titulaciones grado:**

GRADO EN INGENIERIA AGROAMBIENTAL  
GRADO EN INGENIERIA AGRICOLA

**Centros de la UPM:**

----

#### COLABORACIÓN INTERNA Y EXTERNA A LA UPM

¿Ha colaborado con otros proyectos, grupos, órganos, de su centro, de otros centros y de Servicios centrales de la UPM?

No

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

#### OBJETIVOS Y ACTUACIONES

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

El proyecto se ha llevado a cabo en tres fases diferentes. En primer lugar la preparación. En esta fase se realizaron diferentes reuniones on-line con los profesores a participar en el proyecto. Desde la primera reunión hubo ausencias de profesores que aunque se habían comprometido a participar no lo hicieron. En esta fase se revisaron las guías de las asignaturas, se dieron ideas para que cada asignatura aplicase diferentes recursos de gamificación. Se propuso una actividad transversal en la que los alumnos debían proponer conceptos y definiciones para realizar una actividad tipo el "rosco final" del programa televisivo "pasapalabra".. En la segunda fase (ejecucion) diferentes profesores se implicaron en las actividades específicas de gamificación y en la recogida de las definiciones de la actividad transversal. En la tercera fase se llevó a cabo el análisis de resultados del proyecto.

### ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto? Si

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

Se han utilizado cuestionarios de satisfacción de los estudiantes. A la espera de la publicación de los informes finales de asignatura no se ha podido evaluar el efecto de las actividades del proyecto en la tasa de absentismo o abandono. Los resultados analizados muestran que los alumnos con mayor implicación en las actividades son aquellos con mayores calificaciones en las asignaturas analizadas, por lo tanto con mayor adquisición de las competencias específicas de las asignaturas implicadas.

Para evaluar el objetivo: "familiarizar al profesorado con otras técnicas de enseñanza-aprendizaje como es la gamificación" se ha tenido en cuenta el número de profesores que se han implicado realmente en este proyecto.

## DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN

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

Publicación	Título	Nombre del congreso / revista	Evidencia
Artículos revista internacional	Artículo docente.	Se está llevando a cabo la escritura de un artículo docente	<a href="#">Enlace</a>

### Otras acciones de difusión/divulgación:

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

----

## FORMACIÓN RECIBIDA EN EL MARCO DEL PROYECTO

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

## RESULTADOS E IMPACTO EN LA CALIDAD EDUCATIVA

### Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

Tipo de producto desarrollado	Título	¿Publicado en abierto?	Evidencia
Material Didáctico	Cuestionarios gamificación	No	

### Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa

#### Aportación

Implicación del alumnado. Incremento de la motivación

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

Las actividades del proyecto no han logrado la implicación de todos los profesores participantes. La motivación de una gran parte del

profesorado para incluir recursos de gamificación en el aula es bajo, incluso cuando existe un compromiso previo.

En las asignaturas en las que se ha desarrollado el proyecto de forma adecuada se ha observado que los alumnos muestran una alta motivación por estas actividades. Sin embargo, de acuerdo con los resultados preliminares, no se ha observado un descenso del absentismo y abandono, especialmente en las asignaturas de primer curso.

## **VALORACIÓN DEL PROYECTO**

**Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto: 5**

**Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto: 1**

**El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE-Grupo de Innovación Educativa: 5**

**Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes: 2**

**Grado de transferencia de la innovación del proyecto (hay profesores, colegas o líderes interesados o que puedan adaptar los métodos o resultados del proyecto): 5**

**Satisfacción general por los resultados obtenidos: 5**

## **OTRAS OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS**

----