

**Código:** PIE15-151

**Coordinadora:** Alicia Triviño Cabrera

**Título de Proyecto:**

TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS A LA INGENIERÍA

**Tipo de Proyecto:**

Tipo B

**Rama de Conocimiento:**

Ingenierías y Arquitectura

**Resumen:**

Este proyecto de innovación educativa se centra en el diseño, desarrollo y puesta en práctica de técnicas de gamificación aplicadas a las asignaturas de grados de ingeniería de la Universidad de Málaga y de la Universidad de Jaén. Esencialmente, se introducirán componentes y la dinámica de juegos de manera coordinada con el desarrollo de las clases. Servirán, pues, como un complemento a utilizar durante el transcurso de las clases y como apoyo para favorecer el aprendizaje continuado a través de las plataformas de enseñanza virtual. Tanto los componentes a emplear como la dinámica a desarrollar serán cuidadosamente seleccionados de acuerdo al análisis de objetivos de aprendizaje que se identifiquen previamente. Estos objetivos abarcarán tanto el plano del conocimiento (mejorar los procesos de análisis y síntesis de los alumnos) como su plano emocional (favorecer el aprendizaje continuo, la interacción con otros compañeros, etc.). La evaluación de la asignatura sigue siendo a través de exámenes a lo largo del curso pero se espera que la inclusión de estas técnicas favorezca el aprendizaje del alumnado al incrementarse su motivación y la implicación continua a lo largo de todo el semestre. Se valorará la eficacia de la propuesta a través de cuestionarios de motivación y encuestas dirigidas tanto al profesorado como a los estudiantes para analizar si se alcanzan los objetivos de aprendizaje establecidos.