



GUIÓN PROYECTO

Código: PIE17-122

María Cristina Alcaraz Tello

Título de Proyecto:

Gamificación para la motivación y nivelación de estudiantes en las Escuelas de Ingeniería (GAMONING)

Tipo de Proyecto:

Tipo B

Rama de Conocimiento:

Ingenierías y Arquitectura

Resumen:

GAMONING aborda el problema de la falta de motivación y la heterogeneidad con respecto al nivel académico de los estudiantes de Ingeniería mediante el uso de la gamificación. Se propone desarrollar y aplicar al menos en tres asignaturas pertenecientes a distintos grados de ingenierías, varios juegos a lo largo del curso. Estos juegos se diseñarán en base a una serie de estrategias (una de ellas basada en la metodología de aula invertida ? GAMONING invertido) y se presentarán, preferiblemente, en un formato digital haciendo uso de herramientas TIC. Para mejorar la cooperación y reducir los desniveles, los grupos se escogerán en función de un test inicial a fin de que estén equiparados a nivel académico, y serán permanentes a lo largo del curso y sometidos a un sistema de compensación para ser añadido a la nota final de la asignatura. Para el seguimiento y evaluación del PIE se realizarán una serie de encuestas al término de cada juego y un test final que incluye también la evaluación final de los alumnos y profesores implicados. Además, los resultados de los juegos se utilizarán para identificar los conceptos más complejos, que serán reforzados en clase y, posteriormente, incluidos en las pruebas de evaluación final/continua. Asimismo, se evaluará la calidad de los juegos mediante índices estadísticos específicos.