



## GUIÓN PROYECTO

**Código:** PIE17-148

**Alicia Triviño Cabrera**

**Título de Proyecto:**

Gamificación online en el ámbito de 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. A diferencia del PIE 15-151 que anteriormente desarrolló el grupo docente, la presente propuesta tiene como objetivo que tanto el diseño como la aplicación de estos mecanismos se desarrollen para que los alumnos interactúen con ellos en un entorno on-line. Esencialmente, se utilizarán componentes, dinámica de juegos y establecimiento de reglas propios de la gamificación y que, de manera coordinada con el desarrollo de las clases, den lugar a un juego accesible en la plataforma del Campus Virtual de cada una de las asignaturas involucradas. Servirán, pues, como un complemento a utilizar durante el transcurso de las asignaturas 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.