

ANEXO V. MEMORIA FINAL DE PROYECTOS. MODALIDADES 1, 2, 3 Y 4

CURSO ACADÉMICO 2018/2019

DATOS IDENTIFICATIVOS:







1. *Título del Proyecto* INTRODUCCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN INGLÉS EN EL DESARROLLO DE LA DOCENCIA DEL GRADO DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE CORDOBA.

2. *Código del Proyecto:* 2018-1-4007

3. *Resumen del Proyecto:*

Con fecha 30 de octubre de 2018 se publica la resolución definitiva de la concesión del proyecto de innovación docente. En los días posteriores se realiza una reunión con todo el profesorado participante al objeto de explicar el concepto de gamificación en el aula y las herramientas disponibles para su puesta en marcha. Se le hace entrega al profesorado de un dossier informativo y se les solicita envíen los lienzos de gamificación en un periodo máximo de 15 días para los profesores que iniciaban en el primer cuatrimestre del curso. El lienzo de gamificación es un documento que recoge la evidencia del trabajo del profesorado respecto al proyecto previa planificación del mismo (ver figura 1). En esta misma sesión se les explica cómo se van a evaluar las diferentes actuaciones dentro del aula.

Figura 1: Ejemplo de lienzo de gamificación rellenado por un participante del proyecto.

Adapted Gamification Canvas				
DINÁMICA 1 session de "quiz". 1 session de "flash card". 1 sesiones de "quién es quién".	COMPONENTES 1-Kahoot: individual. 2-Cram: en grupos de 2 miembros. 3-Juegos de Mesa: en grupos de 5 miembros. MÉCANICA 1-Kahoot, quiz: serie de preguntas con varias respuestas cada una, de las cuales solo una de ellas es la correcta (con tiempo limitado para responder). 2-Cram: presentation de FLASH CARD, en concurso para alumnos agrupados de dos en dos. El que más acierte será el grupo ganador. 3-Juegos de Mesa: Quién es quién. En grupos de 5 miembros eligen un personaje o tiempo histórico vistos en uno de los temas impartidos previamente en clase. El grupo que más acierte será el ganador.	OBJETIVOS  Objetivo 1: Incrementar la motivación del estudiante Objetivo 2: Generar cooperación entre los estudiantes Objetivo 3: Favorecer la retención del conocimiento Objetivo 4: Mejorar las competencias multilingües de los estudiantes	HERRAMIENTAS 1. KAHOOT 2. CRAM 4. JUEGOS DE MESA  	PERFIL DE JUGADORES Segundo Curso del Itinerario Conjunto de Grado de Turismo y Grado de Traducción e Interpretación. Asignatura: Patrimonio Cultural Artístico (grupo 2). 
ASPECTOS NEGATIVOS  Ninguno. Ya hay experiencia previa (en la asignatura del curso y grupo académico indicado) y los resultados son óptimos.	ASPECTO POSITIVOS  Conseguir los objetivos planteados; dinamización de la docencia en el aula haciendo de la asignatura una materia más atractiva; trabajo colaborativo; fomento de las relaciones sociales entre el alumnado.			

Durante el mes de Noviembre se realizan dos actividades formativas, figura 2 y 3, para los profesores participantes en relación a los procesos de aprendizaje y a la gamificación. En concreto, el día 6 de noviembre tiene lugar una conferencia a cargo del Profesor Eduardo Agüera con el título “Introducción al neurolearning: cómo captar la atención, como enseñar a aprender” y el día 13 de noviembre una partida de social card en la sede de Fundecor.

Figura 2: Actividad formativa para el profesorado. Neurolearning

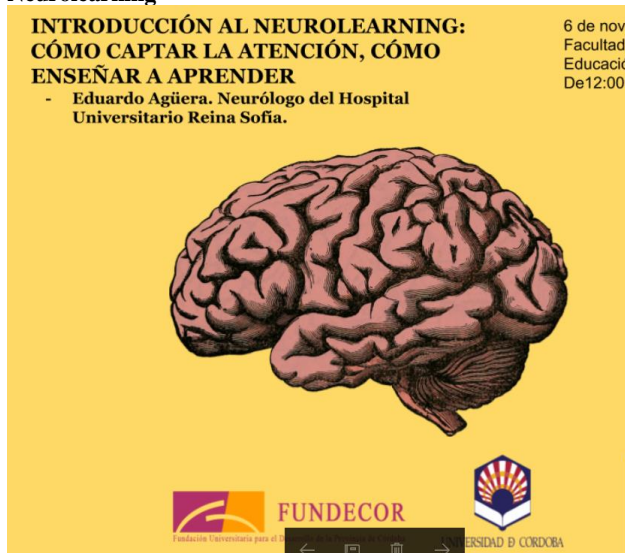


Figura 3: Actividad formativa para el profesorado. Social Card.

PARTIDA UCO SOCIAL CARD PARA PROFESORES.



13 de Noviembre de 16:
Sala de lectura Edificio UCO.



El proyecto planteó la consecución de 6 objetivos que se relacionan a continuación.

- Objetivo 1: Incrementar la motivación del estudiante
- Objetivo 2: Generar cooperación entre los estudiantes
- Objetivo 3: Favorecer la retención del conocimiento
- Objetivo 4: Mejorar las competencias multilingües de los estudiantes
- Objetivo 5: Mejorar la formación del profesorado sobre gamificación
- Objetivo 6: Mejorar la capacidad del profesorado para desarrollar la creatividad y la motivación en el aprendizaje

Para medir el grado de consecución de los objetivos se diseñó una encuesta que fue rellenada por los estudiantes y los profesores durante la semana posterior de la experiencia utilizando los formularios creados al efecto en Google.

El análisis de los datos recogidos se presentan a continuación diferenciando entre la medición de resultados para el colectivo estudiantes y para el profesorado.

Medición de resultados para el colectivo estudiantes (objetivos del 1 al 4):

Descripción de la muestra de estudiantes.

La participación por curso de grado de turismo en la experiencia docente se recoge en la tabla 1 siguiente:

Tabla 1: Participación de los alumnos en la experiencia según curso.

CURSO	PARTICIPACIÓN
Primero	24,3%
Segundo	30,2%
Tercero	17,8%
Cuarto	27,8%

La participación por género es abrumadoramente femenina con un porcentaje del 70.4% frente al 29.6% de varones. La edad media del colectivo de estudiantes es de 20 años.

Evaluación del objetivo 1: Incrementar la motivación del estudiante.

Pregunta formulada: En relación a la experiencia de gamificación en el aula, indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones: Las actividades gamificadas aumentan mi motivación por el aprendizaje de la asignatura.

MOTIVACION	%
Totalmente en desacuerdo	10,65%
En desacuerdo	6,51%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11,83%
De acuerdo	39,64%
Totalmente de acuerdo	31,36%
Total general	100,00%

Una amplia mayoría (71.01%) manifiesta que la experiencia ha incrementado su motivación para aprender la asignatura.

Evaluación del objetivo 2: Generar cooperación entre los estudiantes

Pregunta formulada: En relación a la experiencia de gamificación en el aula, indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones: La gamificación mejora la relación entre compañeros

COOPERACIÓN	%
Totalmente en desacuerdo	11,24%
En desacuerdo	7,69%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	24,85%
De acuerdo	31,36%
Totalmente de acuerdo	24,85%
Total general	100,00%

Aunque la experiencia de gamificación en el aula mejora la cooperación entre compañeros (56.21%) en términos mayoritarios, sin embargo, no alcanza al porcentaje manifestado por los alumnos respecto a la incidencia de la experiencia en su motivación hacia el aprendizaje.

Evaluación del objetivo 3: Favorecer la retención del conocimiento.

Pregunta formulada: En relación a la experiencia de gamificación en el aula, indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones: Considero que la gamificación contribuye a mejorar la atención en el aula

RETENCION	%
Totalmente en desacuerdo	10,65%
En desacuerdo	5,33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10,65%
De acuerdo	38,46%
Totalmente de acuerdo	34,91%
Total general	100,00%

Los resultados para esta pregunta son muy satisfactorios pues el 76.37% de los estudiantes manifiestan esta de acuerdo o totalmente de acuerdo con que la experiencia ha favorecido la retención del conocimiento.

Evaluación del objetivo 4: Mejorar las competencias multilingües de los estudiantes.

Pregunta formulada: Sobre la gamificación en inglés, indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones: Considero que los conocimientos adquiridos mejoran mi competencia multilingüe

IDIOMA	%
Totalmente en desacuerdo	15,22%
En desacuerdo	9,78%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	26,09%
De acuerdo	33,70%
Totalmente de acuerdo	15,22%
Total general	100,00%

Un 48.91% de los alumnos manifiesta estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la experiencia de gamificación en inglés ha mejorado su competencia multilingüe.

La valoración global de la experiencia con este proyecto de innovación por parte del alumnado ha sido de **4,06 sobre 5**. Este resultado, junto con la medición de resultados sobre los objetivos marcados por este proyecto para este colectivo, permiten concluir que la experiencia ha sido altamente satisfactoria.

Medición de resultados para el colectivo profesorado (objetivos del 5 al 6)

Descripción de la muestra de profesorado

La participación de este colectivo es equilibrada según género con una participación del 43% de mujeres frente a un 57% de hombres.

Evaluación del objetivo 5: Mejorar la formación del profesorado sobre gamificación:

Finalizadas las actividades formativas explicadas en la presente memoria se realizó una encuesta de valoración sobre la satisfacción del profesorado obteniendo una puntuación de **4.78 sobre 5**.

Evaluación del objetivo 6: Mejorar la capacidad para desarrollar la creatividad y la motivación en el aprendizaje.

Pregunta formulada: valore si la participación en este proyecto ha desarrollado su capacidad para mejorar la motivación en el aprendizaje del alumnado (Evaluada en escala 1 a 5. Siendo 1 nada y 5 mucho)

La valoración asignada a la experiencia por parte del profesorado ha sido de **4.28 sobre 5**.

Pregunta formulada: valore si la participación en este proyecto ha desarrollado su creatividad para la impartición de sus clases. (Evaluada en escala 1 a 5. Siendo 1 nada y 5 mucho)

La valoración asignada a la experiencia por parte del profesorado ha sido de **4.28 sobre 5**.

Los resultados expuestos con anterioridad permiten concluir que con el desarrollo de este proyecto se ha favorecido la motivación de los estudiantes para el aprendizaje mediante el desarrollo de competencia básicas y específicas, incluidas las multilingües. Así como, en el caso del profesorado, la experiencia ha desarrollado su creatividad y motivación por el aprendizaje.

4. Coordinador/es del Proyecto

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente
LEONOR MARIA PEREZ NARANJO	Estadística, Econometría, IO, Organización de Empresas y Economía Aplicada	46
MARIA ISABEL RODRIGUEZ ZAPATERO	Estadística, Econometría, IO, Organización de Empresas y Economía Aplicada	168

5. Otros Participantes

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente	Tipo de Personal	
30.448.017L	Gabriel Bellido Fernández. -Montes	Estadística, Econometría, IO, Organización de Empresas y Economía Aplicada	168	Profesor Asociado
30.789.156E	Cesar Mora Márquez	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	73	Profesor Asociado Doctor
45.885.150N	Salvador Moral Cuadra	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	168	Profesor Sustituto Interino
30.517.284X	José Antonio Pedraza Rodríguez	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de	168	Profesor Ayudante Doctor

		empresas y Economía Aplicada		
28.638.363M	Alicia De Los Santos Pineda	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	69	Profesor Ayudante Doctor
77.325.511V	Enrique Yeguas Bolívar	Informática y Análisis Numérico	23	Profesor Contratado Doctor
30.501.346B	María Mercedes Alonso García	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	168	Profesora Sustituta Interina
30.531.005T	Juan Carlos Granados Payán	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	168	Profesor Asociado
30.492.898G	Santiago Cañizares Sevilla	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	168	Profesor Asociado
30.943.872V	Lourdes García Marín	Filologías Inglesa y Alemana	168	Profesora Asociada
30.198.962P	Manuel Rivera Mateos	Geografía y ciencias del territorio	153	Profesor Doctor Sustituto Interino
44.356.446A	María Luisa Ramírez López	Geografía y ciencias del territorio	153	Profesora Sustituta Interina
30.947.578C	Rafael Garzón García	Geografía y ciencias del territorio	153	Profesor Sustituto Interino
30.534.130C	Salud Serrano Jiménez	Bromatología y tecnología de los alimentos	38	Profesora Titular
44.364.442H	Inmaculada Rodríguez Delgado	Bromatología y tecnología de los alimentos	38	Profesora Sustituta Interina
02.608.470V	Raquel Acero de la Cruz	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	18	Profesora Titular
44369557G	Susana Vioque	Filologías Inglesa y Alemana	168	Profesora Sustituta Interina
28.884.745B	Fernando Llagas Gelo	Estadística, Econometría, Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada	73	Profesor Asociado
30.812.064E	Rocío Muñoz Benito	Estadística, Econometría,	73	Profesora Asociada Doctora

		Investigación operativa, Organización de empresas y Economía Aplicada		
30.821.709F	Cristina Morilla García	Filologías Inglesa y Alemana	168	Profesora Sustituta Interina
20.067.515S	Nazaret Mancheño Manzano	Filologías Inglesa y Alemana	168	Profesora Sustituta Interina
44.372.431A	Rocío Velasco García	Historia del Arte, Arqueología y Música	115	Profesor Asociado
	Augusto Cordón Pedregosa	Estadística, Econometría, IO, Organización de Empresas y Economía Aplicada		
44.369.806T	Ana Belén Ruiz Osuna	Historia del arte, arqueología y música	148	Contrato Postdoctoral