

Learn and Engage with Gamification Activities (LEGA)

Introducción y Contexto

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

El proyecto **LEGA** tiene como objetivo **mejorar la atención y entendimiento** de los estudiantes en la asignatura “*Introducción al Diseño de Instrumentación Médica*” del **Grado en Ingeniería Biomédica** mediante la incorporación de **actividades de gamificación**. Se utilizan herramientas como **quizzes** y **actividades lúdicas** para repasar conceptos y evaluar el **aprendizaje de forma continua**.

• ¿Por qué es importante este proyecto?

Este proyecto introduce metodologías de enseñanza innovadoras que buscan aumentar la **participación de los estudiantes** y **mejorar su rendimiento académico**. Además, fomenta una mayor interacción entre profesores y alumnos, y proporciona feedback continuo, lo cual es crucial para adaptar las estrategias de enseñanza y mejorar los resultados de aprendizaje.

Desarrollo del Proyecto

1. Fase Primera



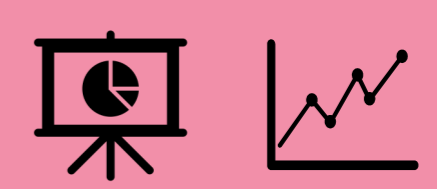
Se implementaron **quizzes** al final de las clases teóricas para reforzar los conceptos aprendidos. Estos tests forman parte de la evaluación del curso.

2. Fase Segunda



Al final de las clases magistrales, se promovió la participación activa mediante cuestionarios de repaso (**self-assessment tests**). Esto facilitó la resolución de problemas y ejercicios, incrementando el engagement y la interacción directa.

3. Fase Tercera



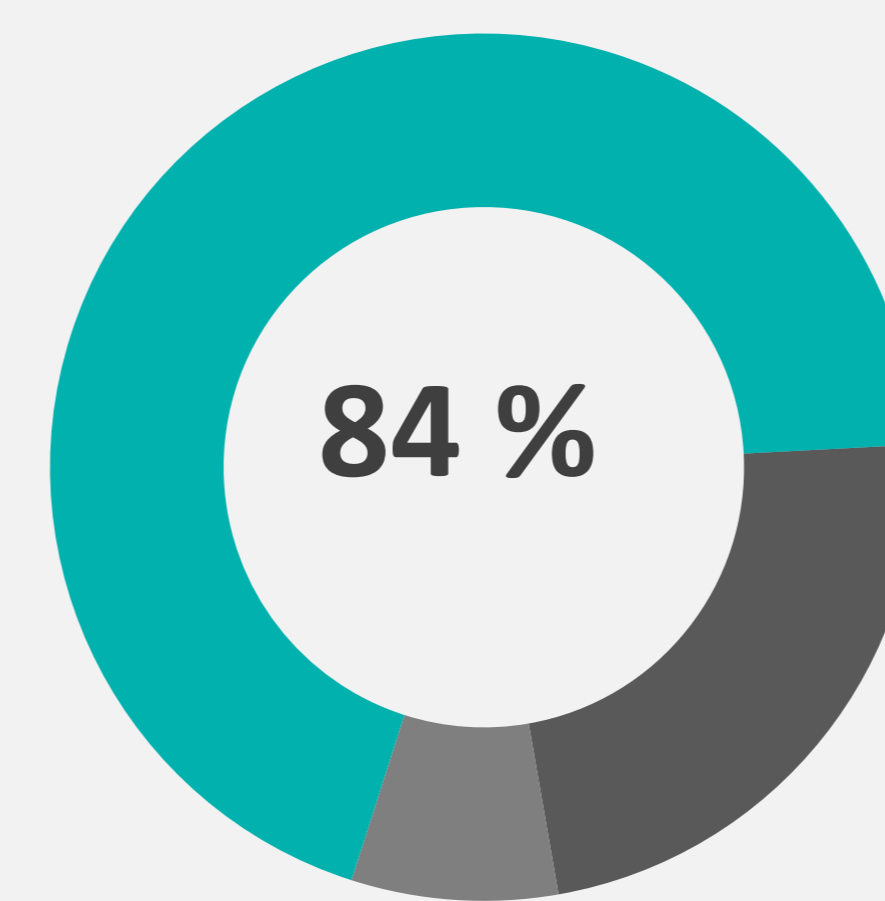
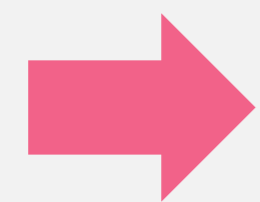
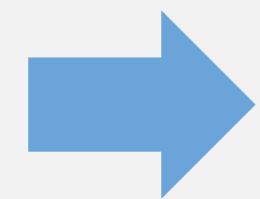
Se realizó un seguimiento del progreso y participación de los estudiantes a través de **encuestas de feedback** y la **evaluación continua**. Los datos recopilados fueron utilizados para ajustar y mejorar las estrategias de enseñanza de cara a próximos cursos.

Resultados

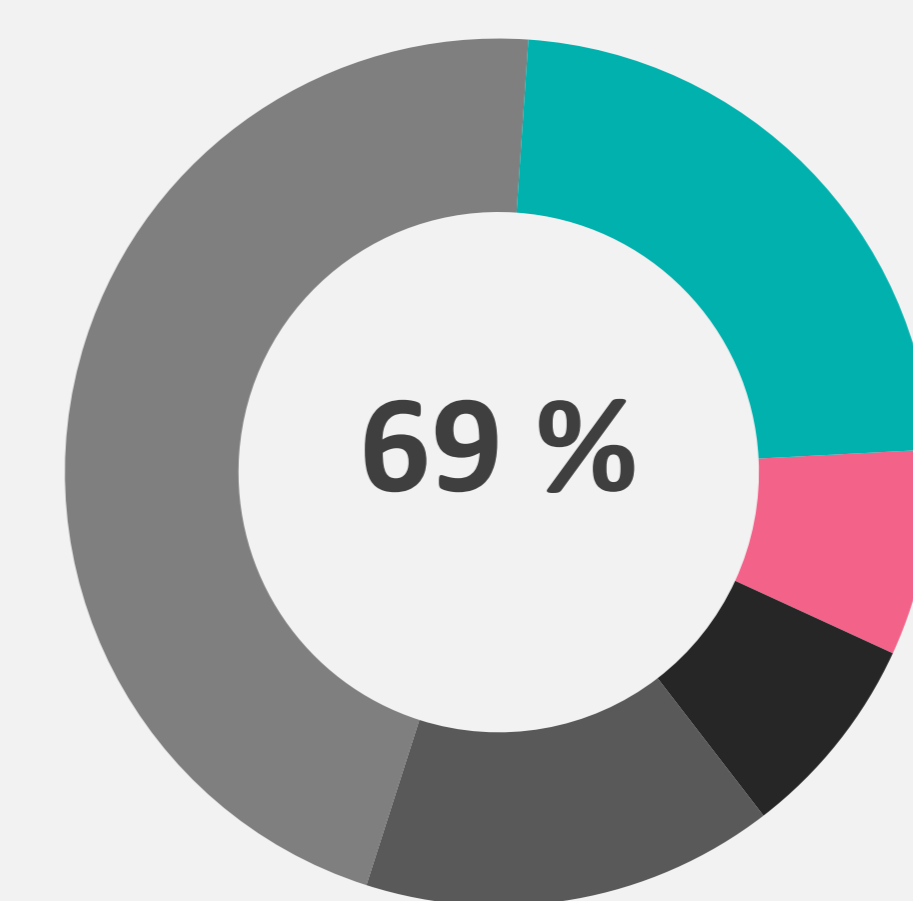


Resultados destacables:

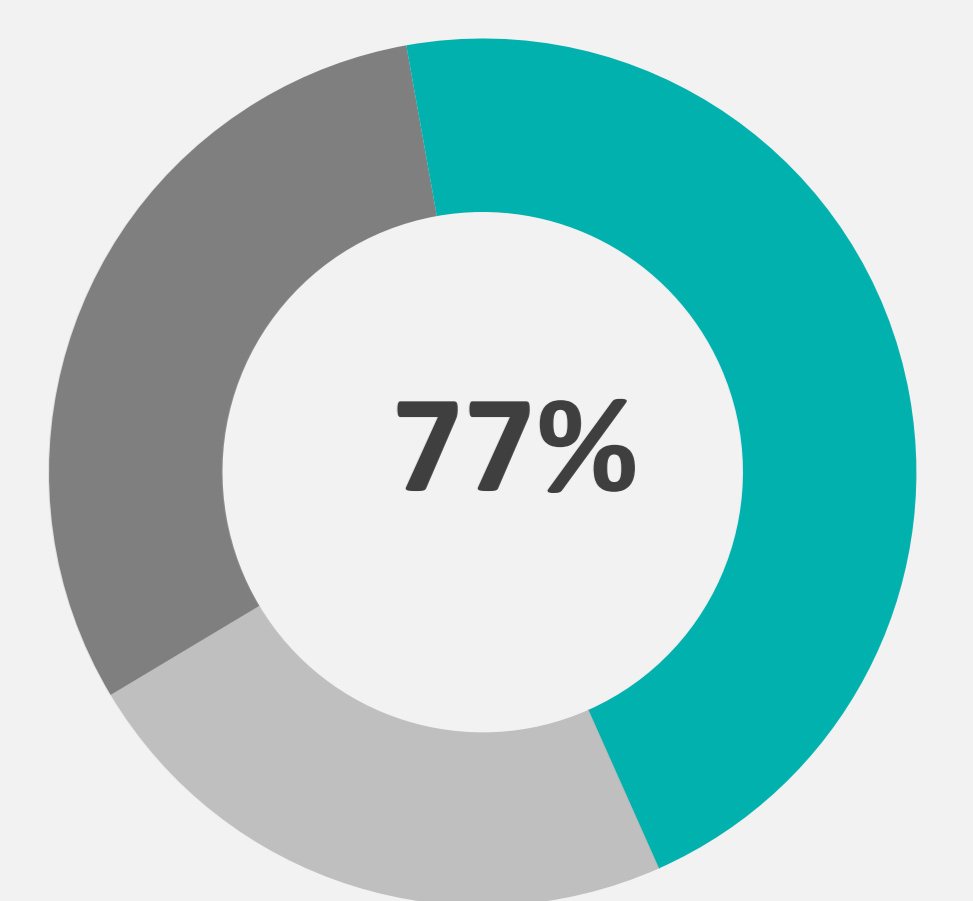
- 84,6% de los estudiantes mostraron un mayor grado de satisfacción con la metodología de enseñanza. (Encuestas >4.0)
- 69% valoraron la motivación de las actividades con un aumento de participación (Encuestas >4.0)
- 77% de los estudiantes reportaron una mejora de su rendimiento en las evaluaciones continuas (Encuestas >4.0)



Grado satisfacción global



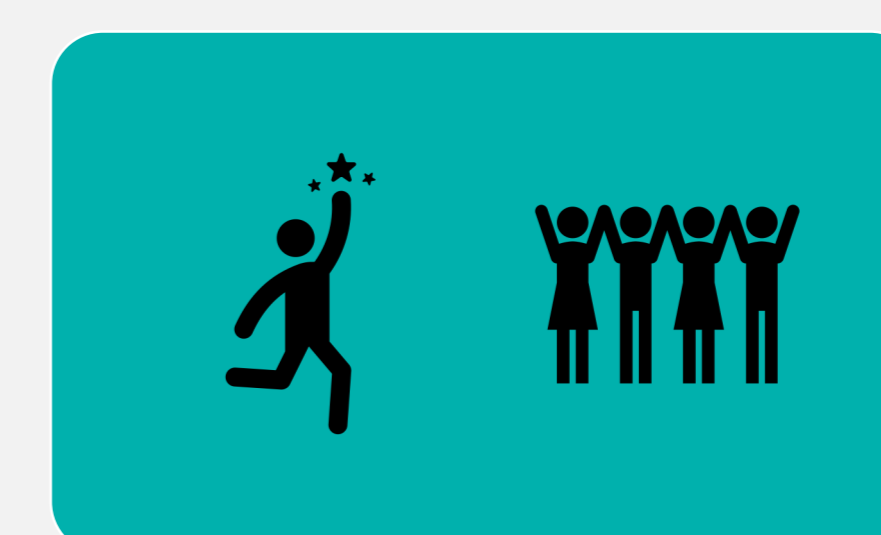
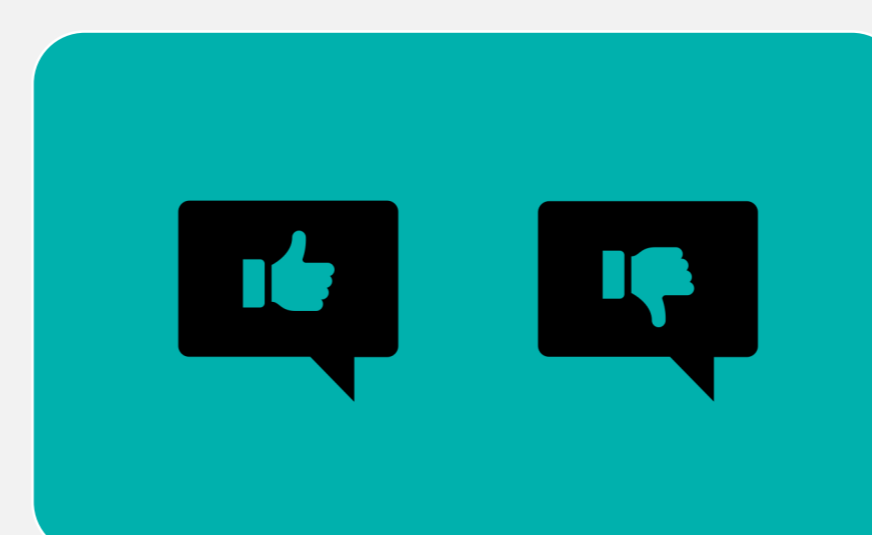
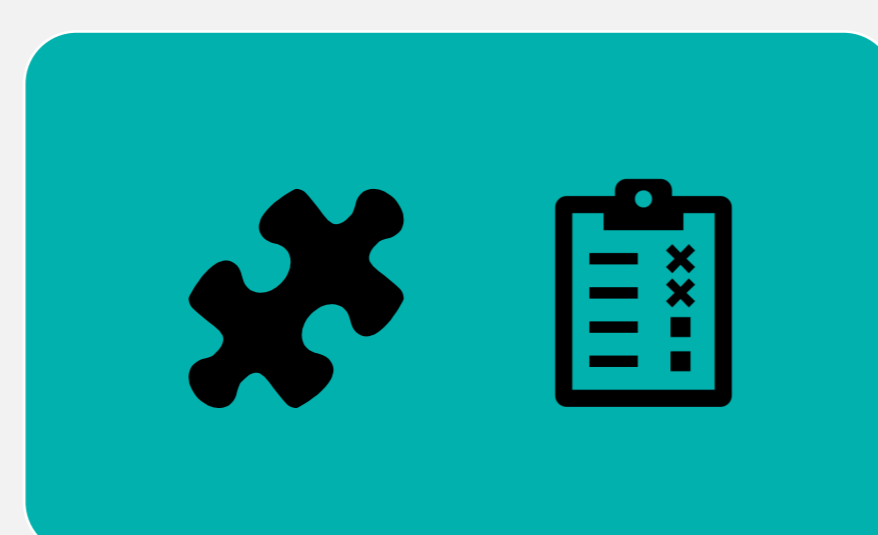
Motivación participación



Impacto en la evaluación continua



Aplicación



- Otros docentes pueden implementar actividades de gamificación similares en sus asignaturas para fomentar una mayor participación y mejorar el aprendizaje.
- Es recomendable usar plataformas interactivas como Educaplay y Wooclap para evaluar y reforzar conceptos de manera dinámica.
- Además, se sugiere realizar encuestas de feedback intermedias para ajustar las estrategias de enseñanza según las necesidades de los estudiantes, así como para una valoración objetiva de los resultados.

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos**
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión