

ANEXO I
A LA CONVOCATORIA DE CREACIÓN DE GRUPOS DE INNOVACIÓN
DOCENTE 2024

Propuesta de creación de Grupo de Innovación Docente

Ficha técnica del GID
<p>1. Grupo de Innovación Docente de Excelencia (Marque la casilla que proceda) SÍ <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>2. Denominación del GID (y acrónimo si lo tiene) GAMIFICACION EN LA ENSEÑANZA DE LA INTRODUCCION A LA ECONOMIA GAMINE</p>
<p>3. Coordinador / coordinadores Mercedes Burguillo Cuesta</p>
<p>4. Líneas de innovación (El GID podrá elegir la/s línea/s en las que enfocará su actuación, que podrá coincidir o no con las líneas de interés de la presente convocatoria. Seleccione la/s que proceda/n)</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 1: Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Línea 2: Clase invertida o flipped classroom <input type="checkbox"/> Línea 3: Aprendizaje Servicio (ApS) <input checked="" type="checkbox"/> Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en Juegos y experiencias lúdicas <input type="checkbox"/> Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia <input type="checkbox"/> Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible <input type="checkbox"/> Otra (redáctela de manera concisa):</p>

5. Relación de miembros y descripción individual de sus méritos

Mercedes Burguillo ha sido coordinadora de dos proyectos de innovación docente en la UAH y también ha sido coordinadora de un proyecto Erasmus plus, en el que participan cuatro partners europeos. Ha participado en algunos congresos docentes y también en varios cursos de formación docente (véase el ANEXO IV).

Carlos García Serrano ha participado en numerosos cursos de formación docente impartidos por la UAH, ha formado parte de un proyecto de innovación docente en la UAH y ha participado en las Jornadas de Docencia en Economía.

María del Carmen Ramos Herrera ha recibido varios cursos de formación docente en la UAH, en la Universidad Politécnica de Madrid y en CUNEF. Formó parte de un proyecto de innovación docente en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Además, ha participado en varios congresos docentes tales como las Jornadas de Docencia en Economía desde el año 2016 hasta la actualidad (todo ello se encuentra detallado en el ANEXO IV de esta convocatoria).

Plan de trabajo a desarrollar en tres años (*)

1. Introducción

La enseñanza tradicional en asignaturas de Análisis Económico se ha basado en la explicación, por medio de clases magistrales, de una serie de modelos y conceptos que conforman el corpus teórico de dicha disciplina y la posterior aplicación práctica de esos modelos y conceptos por medio de la resolución de ejercicios matemáticos. En muchos casos, esta metodología no ha sido la más adecuada para favorecer el aprendizaje de estas materias, ya que muchos estudiantes se centran en memorizar la resolución de los ejercicios matemáticos sin ser capaces de entender la conceptualización que había detrás. Este proyecto trata de cambiar la estrategia de enseñanza-aprendizaje tradicional en asignaturas introductorias, en particular “Introducción a la Economía” en primero de ENI y “Teoría Económica II” en primero de ADE en Guadalajara.

2. Justificación

Es importante que desde el curso introductorio los alumnos de los grados relacionados con la economía o los negocios se motiven en el aprendizaje de la teoría económica, que es uno de los ámbitos de enseñanza-aprendizaje más importantes en dichos grados. Por ello, se propone introducir la gamificación en la resolución de ejercicios que ayuden a los estudiantes a una formación que refuerce su conocimiento y comprensión de la materia, así como su capacidad creativa. Ellos pueden conseguirse mediante la gamificación y el trabajo en equipo dentro del juego.

3. Objetivos

- 1-Introducir en las clases prácticas de la asignatura de Introducción a la Economía las metodologías distintas a las clásicas basadas en la resolución de ejercicios matemáticos.
- 2- Apoyarse en el desarrollo de ese nuevo marco teórico de las nuevas tecnologías y de estrategias de gamificación.

3-Desarrollar una evaluación diversificada, a través de la que verdaderamente se midan distintas competencias del estudiante, y favorecer que la evaluación de conceptos sea una evaluación formativa y creativa.

4-Desarrollar la competencia de trabajo en equipo, fomentando la competitividad entre los diferentes grupos.

5-Implementar técnicas de aprendizaje cooperativo en el aula

4. Metodología de trabajo

En este apartado trataremos de detallar cuál es el procedimiento a seguir en el interior del aula. En un primer momento se procederá a formar los grupos de manera aleatoria. La peculiaridad de la formación de estos grupos de trabajo colaborativos no se basa en el modelo tradicional donde el profesor decide los miembros de cada grupo ni tampoco son los alumnos quienes voluntariamente constituyen los grupos. En este caso se empleará la gamificación para la formación de dichos grupos de trabajo que se mantendrán durante todo el cuatrimestre. Para explicar el procedimiento es necesario aclarar que los grupos estarán formados por 4 alumnos. Esta selección que se hará de manera aleatoria se basa en dos etapas. En la primera fase, se les pide a todos los alumnos que escriban en un papel la respuesta a la siguiente pregunta: ¿qué personaje histórico o famoso te gustaría ser? Lo importante en este caso es que deben contestar sin que el resto de compañeros vea su respuesta. Una vez han finalizado el profesor recoge todos los papeles doblados y va anotando en la pizarra todos los nombres que han salido. A continuación, todos los alumnos se levantan y empiezan a caminar por la clase hasta que el profesor dice “paren”. Entonces cada alumno debe preguntar al compañero que tenga más cerca si le gustaría ser uno de los nombres que aparecen en la pizarra, si la respuesta es afirmativa entonces ya esos alumnos serán compañeros. Simplemente con el hecho de que alguno de los dos estudiantes acierte el famoso que le gustaría ser ya forman parte del grupo. De esta manera este procedimiento se repite varias veces hasta que todos tienen una pareja. En la segunda fase, cada pareja debe escribir en un papel de forma consensuada la respuesta a la siguiente pregunta: ¿en qué país te gustaría vivir? El profesor escribe todas las opciones en la pizarra. Y nuevamente los alumnos siguen andando por la clase y cuando el profesor diga “paren” pues cada pareja debe preguntar a la pareja que le quede más cerca si le gustaría vivir en alguno de los países que aparecen escritos como opciones en la pizarra. De esta manera, si alguna de las parejas acierta, ya entonces estarían formados los equipos de cuatro estudiantes.

Una vez formados estos grupos de cuatro personas cada uno, se procederá a realizar actividades variadas en clases prácticas donde cada grupo debe competir para obtener la máxima nota. Concretamente al finalizar cada tema impartido en la clase teórica se les realizará un tipo test de múltiples opciones con un máximo 20 preguntas. Para resolver dicho test, se deben sentar conjuntamente los cuatro estudiantes de cada grupo de manera distribuida por toda la clase para evitar que se escuchen las respuestas y argumentos entre equipos a la hora de resolver el tipo test. Respecto a la evaluación de los test, se evalúa no sólo la velocidad sino por supuesto que las respuestas sean correctas. Por tanto, la nota final es una ponderación entre el orden de entrega del test y de la capacidad para resolver correctamente las preguntas propuestas (que son tanto teóricas como prácticas). Se corrige este test al finalizar esta prueba y al equipo ganador se le

entregará un premio para que de esta manera sea un incentivo para los estudiantes. Todo ello debería generar un esfuerzo por parte de los estudiantes en llevar la asignatura mucho más al día para obtener mejor nota, no sólo porque les supone un porcentaje de la nota final sino porque además obtienen un premio.

5. Cronograma

Teniendo en cuenta que las asignaturas de introducción a la Economía, donde queremos impartir este proyecto de innovación docente, son de carácter cuatrimestral, procedemos a especificar el plan de trabajo en base a esta frecuencia que se repetirá año tras año para posteriormente, transcurridos los tres años, realizar una evaluación tratando de investigar la efectividad de dicho proyecto.

En primer lugar, la constitución de los grupos se realizará en la primera práctica de la primera semana del curso académico. En segundo lugar, a los alumnos se les proporcionará un cronograma en el aula virtual para que puedan saber en todo momento cuándo se hará cada uno de los cuestionarios. De esta manera los alumnos tendrán suficiente tiempo para poder repasar todo el contenido teórico y práctico que se ha impartido y así podrán tener una mayor capacidad para realizar el tipo test grupal y obtener una mayor puntuación. La previsión del test será cada dos semanas de clase, para que haya tiempo de impartir la teoría y hacer algún ejercicio en la práctica y por supuesto para que el alumno disponga de tiempo suficiente para estudiar y profundizar en la materia.

Al finalizar el tercer año, se realizará un estudio empírico partiendo de toda la información que ha sido extraída de las encuestas proporcionadas a los estudiantes. Dicho de otra manera, los profesores haríamos un análisis para contrastar si este proyecto de innovación docente ha contribuido a obtener no sólo unas mejores calificaciones sino también ha sido percibido por los estudiantes como otra manera para desarrollar otro tipo de competencias.

Por otra parte, este proyecto de innovación docente se pretende implementar no sólo en un grupo de ENI, sino que se llevará a cabo en grupos de mañana, de tarde y tanto de inglés como de español teniendo de esta manera una mayor variedad de alumnos heterogéneos, lo cual nos permitirá acceder a mayor información sobre si esta propuesta de técnica de aprendizaje cooperativo y de gamificación en el aula mejora el expediente académico de nuestros alumnos.

Finalmente, nos gustaría resaltar que nuestra intención es asistir durante estos tres años a congresos docentes con el propósito de presentar los resultados de este proyecto y de obtener *feedback* de otros profesores con experiencia dentro de la gamificación para así mejorar año tras año esta propuesta.

(*) En el plan de trabajo se deben incluir al menos los apartados que se indican.