



## Memoria Proyecto de Innovación Docente

**Título:** Evaluación gamificada en el ILCE

**Curso en el que se ha realizado el proyecto:** 2019/2020

**Facultad/Escuela:** Filosofía y Letras

**Denominación del proyecto:**

Esta iniciativa de evaluación propone integrar los dos componentes de las asignaturas de Comunicación y Cultura en español del Instituto en una prueba a contrarreloj en la que los estudiantes deberán demostrar su capacidad de comunicarse en español así como de aplicar todo el conocimiento cultural aprendido en el curso. Como herramienta de aprendizaje, esta actividad también implica competencia digital, pensamiento crítico y trabajo en equipo.

La prueba tiene una duración aproximada de 30 minutos y comienza con una presentación de las siguientes instrucciones: No podéis salir del aula, debéis hablar español, debéis trabajar en equipo. Durante el desarrollo de la prueba, el profesor/examinador no se encuentra presente en el aula. Desde el exterior, el profesor monitoriza lo que ocurre a través de una videoconferencia para seguir el progreso de los estudiantes e intervenir si fuera necesario. El objetivo es conseguir que los estudiantes sean capaces de resolver la prueba y llegar hasta el final por sus propios medios o con la menor asistencia posible. Se espera que esta prueba aumente la confianza de los estudiantes en el empleo de sus destrezas comunicativas.

**Director/Coordinador (incluir categoría profesional):**

Susana Madinabeitia (lectora ILCE)

**Participantes (incluir categoría profesional):**

Susana Madinabeitia (lectora ILCE, directora)

Carlos Gámez (lector ILCE)



### **Resultados obtenidos:**

El uso de la gamificación en la evaluación ha experimentado avances en su implantación y las siguientes mejoras en la calidad:

- Se han realizado pruebas gamificadas en los siguientes cursos: Comunicación y Cultura B1, Español (Tecnun) y Gramática Conceptual Avanzada.
- Se han realizado y aplicado los documentos necesarios para la ejecución del proyecto: rúbricas con criterios de evaluación, plantillas de creación narrativa y taller para el profesorado del ILCE.
- Se ha difundido el proyecto desde el punto de vista pedagógico, en un congreso en la Universidad de Santiago, (septiembre, 2018) y queda pendiente de publicación en las actas de dicho congreso.
- Se ha iniciado la investigación sobre la conexión de la evaluación dinámica y la evaluación gamificada. En este sentido, se ha incluido este modelo de evaluación en una tesis doctoral sobre la evaluación en la clase de ELE.

### **Observaciones:**

Como otros proyectos de ILCE, dos objetivos que delinear nuestro horizonte son 1) lograr hacer sistémica esta innovación de forma que pueda implementarse en cualquiera de nuestros cursos, y 2) documentar la innovación en forma de investigación-acción a través de publicaciones y participación en congresos.