



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2022/2023

Nº de proyecto: 436

**Aprovechamiento de los dispositivos móviles para un  
aprendizaje lúdico en Biblioteconomía y Documentación y  
áreas afines**

Responsable: SONIA SANCHEZ CUADRADO

Facultad de Ciencias de la Documentación

Dpto. Biblioteconomía y Documentación

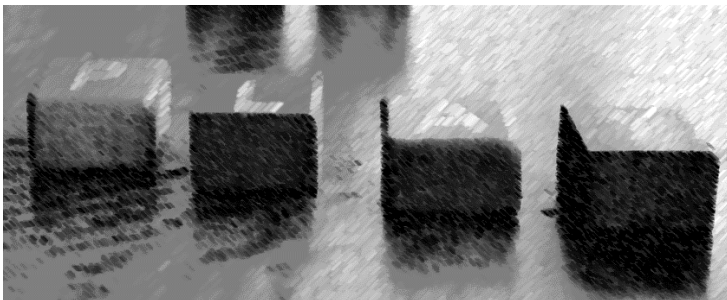
2023



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

# Proyecto Innovación Docente

**Aprovechamiento de los dispositivos móviles para un aprendizaje lúdico  
en Biblioteconomía y Documentación y áreas afines**



Sonia Sánchez-Cuadrado

Universidad Complutense de  
Madrid

7/10/2023



## TABLA DE CONTENIDO

1	Objetivos propuestos en la presentación del proyecto .....	5
1.1	Objetivo principal .....	5
1.2	Objetivo específicos .....	5
2	Objetivos alcanzados.....	5
2.1	Objetivo general 1: Ofrecer actividades educativas y de entretenimiento .....	6
2.2	Objetivo general 2: Proporcionar material de aprendizaje accesible en múltiples dispositivos .....	6
2.3	Objetivo específico a): Crear material lúdico .....	6
2.4	Objetivo específico b): Desarrollar y alimentar el entorno web.....	6
2.5	Objetivo específico c): Proporcionar actividades lúdicas y educativas a través de diferentes dispositivos .....	6
2.6	Objetivo específico d): Establecer la relación entre actividades lúdicas y acciones de innovación docente.....	7
2.7	Objetivo específico e) colaboración de estudiantes internacionales .....	7
3	Metodología empleada en el proyecto .....	7
4	Recursos humanos .....	8
5	Desarrollo de las actividades .....	9
6	Trabajos futuros.....	11
	Índice de Figuras.....	12



# 1 OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

---

## 1.1 OBJETIVO PRINCIPAL

El proyecto "Aprovechamiento de los dispositivos móviles para un aprendizaje lúdico en Biblioteconomía y Documentación y áreas afines" es continuación de anteriores proyectos "Actividades lúdicas y juegos de mesa para el portal de Juegos Biblioteconomía y Documentación-UCM", "Desarrollo de un Portal de Juegos Información y Documentación-UCM" y "Desarrollo de un entorno de aprendizaje virtual" que trabajaban aspectos sobre materias de la Biblioteconomía y la Documentación y afines.

El objetivo principal de este proyecto ha sido o el desarrollo de actividades de entretenimiento online que permitan el aprendizaje de conceptos y materias del área de la Biblioteconomía y la Documentación y que favorezcan la difusión de las titulaciones asociadas al ámbito de la Biblioteconomía y la Documentación de la UCM. Los objetivos están dirigidos a resolver dos necesidades esenciales: 1) problemas de motivación del alumnado, y 2) la falta de memorización de los conceptos básicos por la falta de hábito de lectura. Esta propuesta trata de dirigir el tiempo que los usuarios dedican a los dispositivos digitales hacia el entretenimiento formativo.

## 1.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

El propósito principal para el desarrollo proyecto se acomete a partir de los siguientes objetivos específicos abordados:

1. Crear material lúdico para favorecer la comprensión y la memorización mediante retos ligeros de entretenimiento a través de la repetición de conceptos en diferentes tipos de pruebas y actividades lúdicas de corta duración.
2. Desarrollar y alimentar un entorno web que proporcione y organice las actividades lúdicas en abierto a todos los internautas, favoreciendo la difusión de los estudios del área de Biblioteconomía y Documentación y la promoción de la UCM.
3. Proporcionar actividades lúdicas y educativas a través de diferentes dispositivos mediante tecnología web-responsive y adecuado a los estándares de accesibilidad para la inclusión de los perfiles de diversidad.
4. Establecer la relación entre actividades lúdicas y acciones de innovación docente en las titulaciones de la Facultad de Ciencias de la Documentación de la UCM y proyectar una imagen del docente, comprometida con la innovación y el entorno social digital.

## 2 OBJETIVOS ALCANZADOS

---

Los trabajos realizados en el proyecto "Aprovechamiento de los dispositivos móviles para un aprendizaje lúdico en Biblioteconomía y Documentación y áreas afines.

## **2.1 OBJETIVO GENERAL 1: OFRECER ACTIVIDADES EDUCATIVAS Y DE ENTRETENIMIENTO**

Se han puesto a disposición de los estudiantes nuevas actividades lúdicas de carácter complementario que permiten trabajar e incidir en los conceptos trabajados en temas de las materias de las titulaciones de la Biblioteconomía y Documentación, tales como el grado de Información y Documentación y el Máster Oficial de Gestión de la Documentación, Bibliotecas y Archivos y asignaturas de BBDD.

Se ha diseñado el material específico y transversal e incluso interdisciplinar (bibliotecas, archivos, bases de datos) que pueda ser utilizado de manera rápida y sencilla en diversos contextos. Estas actividades de entretenimiento son variadas incluyen sopas de letras, crucigramas, quiz-up, asociaciones, etc. A través del refuerzo de la terminología desde distintos puntos de vista se proporciona material para el entrenamiento de las materias con el fin de favorecer el dominio de la terminología mediante la memorización por repetición. Por lo que se considera alcanzado el objetivo 1.

## **2.2 OBJETIVO GENERAL 2: PROPORCIONAR MATERIAL DE APRENDIZAJE ACCESIBLE EN MÚLTIPLES DISPOSITIVOS**

El portal web se aloja en la url <https://www.bibliodocumentacion.com.es/>. Se trata de un espacio en abierto accesible a cualquier usuario de Internet. Las actividades se pueden realizar múltiples veces, hasta dominar los conceptos y las materias asignadas, permitiendo facilitar la memorización y comprensión de los conceptos.

## **2.3 OBJETIVO ESPECÍFICO A): CREAR MATERIAL LÚDICO**

Para favorecer la comprensión y la memorización mediante retos ligeros se elaboran distintas actividades de entretenimiento. Estas pruebas están configuradas para que se puedan hacer múltiples veces y sobre temas variados.

El material ha sido creado para temas concretos, no obstante, se presenta de forma capsular para favorecer la interdisciplinariedad. Se genera una breve ficha por cada materia y concepto.

## **2.4 OBJETIVO ESPECÍFICO B): DESARROLLAR Y ALIMENTAR EL ENTORNO WEB**

Este recurso proporciona y organiza las actividades lúdicas en abierto a todos los internautas, favoreciendo la difusión de los estudios del área de Biblioteconomía y Documentación y la promoción de la UCM. El portal ha sido nutrido con actividades propuestas por profesores, alumnos y colaboradores externos.

## **2.5 OBJETIVO ESPECÍFICO C): PROPORCIONAR ACTIVIDADES LÚDICAS Y EDUCATIVAS A TRAVÉS DE DIFERENTES DISPOSITIVOS**

Los juegos pueden ser consultados en diversos dispositivos. El portal presenta un aspecto usable y accesible (*web responsive*) para todos los dispositivos.

## **2.6 OBJETIVO ESPECÍFICO D): ESTABLECER LA RELACIÓN ENTRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y ACCIONES DE INNOVACIÓN DOCENTE**

Los alumnos han participado en el diseño de actividades, pero sobre todo en la evaluación de estas y del sitio web. Se ha coordinado con la responsable del proyecto proporcionando el punto de vista del usuario. El compromiso de los estudiantes procede de perfiles de tres niveles educativos: grado, máster y doctorado. Asimismo, en la página web de la coordinadora y en el sitio web del proyecto se ha habilitado una invitación a otros participantes. En colaboración con alumnos y colaboradores se trata de proyectar una imagen del profesorado comprometido con la innovación y el aprendizaje activo.

## **2.7 OBJETIVO ESPECÍFICO E) COLABORACIÓN DE ESTUDIANTES INTERNACIONALES**

Se han desarrollado actividades en idiomas distintos al español para permitir la comprensión de los conceptos y la igualdad de oportunidades en los idiomas mayoritarios en las titulaciones del área de la Biblioteconomía y documentación. Por este motivo, los idiomas trabajados han sido preferentemente el chino y el inglés.

# **3 METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO**

---

En este proyecto se ha iniciado con una metodología analítica y comparativa de las distintas aplicaciones y tecnologías online que proporcionan la capacidad de realizar actividades educativas. Una vez realizado esto, se ha llevado a cabo un trabajo aplicado, con la alimentación del sitio web y las actividades desarrolladas. El proyecto se ha acometido en cinco fases.

Fase 0 Organización y gestión de proyecto innova. Todos los pasos para la organización y gestión del proyecto de innovación docente han sido preparados para la coordinación de todos los participantes del proyecto durante esta fase.

Fase 1 Desarrollo y mantenimiento del portal web de actividades y juegos. Basado en los objetivos propuestos del proyecto, esta fase define los requisitos de uso de la plataforma web. La infraestructura se planifica para su correcto funcionamiento. Para ello, Para ello se debe disponer de un servidor web y un dominio que permita poner a disposición de los estudiantes los materiales y servicios que se van a proporcionar.

Fase 2 Definición y selección de contenido. Con la ayuda de actividades que los profesores creen que son beneficiosas para el aprendizaje, se han elegido conceptos, términos, materias y temas pertinentes. Estos temas e ideas se han explorado a través de una variedad de actividades recreativas, que incluyen la práctica de la memoria, juegos de preguntas y respuestas y percepción visual. Los profesores del proyecto proporcionarán una lista de temas para investigar y algunos requisitos previos.

Fase 3 Preparación del material y desarrollo de las actividades lúdicas. El objetivo de esta fase fue diseñar las actividades concretas. Cada miembro del equipo ha creado diversas actividades con grados de dificultad. Para lograrlo, fue necesario recopilar los datos y materiales audiovisuales necesarios para la creación de cada actividad, así como las respuestas correctas, de acuerdo con las pautas establecidas para cada tipo de juego.

Fase 4 Gestión de la plataforma. El sitio web ha sido sometido a pruebas de uso con el fin de optimizar los contenidos y detectar errores en la visualización de los distintos tipos de actividades. Los errores encontrados son corregidos en una etapa posterior.

Fase 5 Evaluación y funcionamiento de los juegos y aplicaciones. Una vez que se ha establecido la web, se completan las pruebas de calidad y funcionalidad necesarias, las comprobaciones de disponibilidad web, etc. para la subsiguiente alimentación del portal del juego. También se realizan pruebas para identificar problemas y mejorar las operaciones.

## 4 RECURSOS HUMANOS

El equipo humano está formado por 19 personas, pertenecientes a diversos sectores de la universidad: PDI, PAS, Estudiantes, PDI otra universidad, PAS otra universidad y personal colaborador (Ilustración 1).

1. Sonia Sánchez Cuadrado, (PDI Universidad Complutense)
2. María Teresa Fernández Bajón (PDI Universidad Complutense)
3. Pedro Razquin Zazpe (PDI Universidad Complutense)
4. María Antonia Ovalle Perandones (PDI Universidad Complutense)
5. María Jesús Colmenero (PDI Universidad Complutense)
6. Juan José Prieto (PAS Universidad Complutense)
7. María Cruz Valiente Blázquez (PDI Universidad Complutense)
8. Jorge Morato (PDI Universidad Carlos III)
9. Ana M. Iglesias (PDI Universidad Carlos III)
10. Adrián Campillo, (Estudiante Universidad Complutense)
11. Alberto Ochoa (Estudiante Universidad Complutense)
12. Ramon Banti Nuez (Estudiante Universidad Complutense)
13. Rosa Fernández Viondi (Estudiante Universidad Complutense)
14. Joana Gomila Gomila (Estudiante Universidad Complutense)
15. Zhiyuan Sun (Estudiante Universidad Complutense)
16. Yimeng Li (Estudiante Universidad Complutense)
17. Fernando Castro Vega (PAS)
18. Saray Díaz Canosa (Estudiante Universidad Complutense)
19. Ana Isabel Gutiérrez (Estudiante Universidad Complutense)

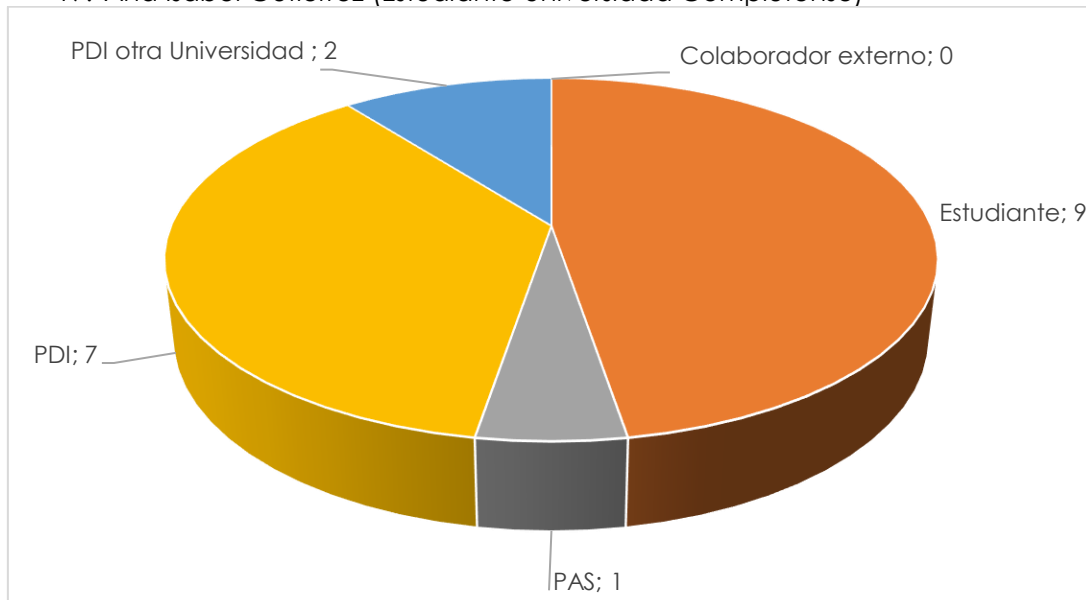


Ilustración 1 Distribución de miembros del equipo por sector

El grupo contribuyó satisfactoriamente al desarrollo de las actividades y tareas asignadas. Se valora positivamente el aporte de los conocimientos identificados y su disposición para realizar las tareas de la respectiva etapa. La contribución del equipo en términos de habilidades técnicas y capacidades técnicas cumplió con las

necesidades del proyecto. La contribución del grupo es muy positiva y se agradece. Principalmente para aportar conocimiento y esfuerzo a la hora de desarrollar actividades recreativas adecuadas a la zona. Asimismo, se destaca la contribución de las habilidades. Asimismo, se valora la capacidad de trabajar en equipo y seguir las pautas establecidas. También apreciamos proporcionar actividades de desarrollo en otros idiomas.

## 5 DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

El equipo del departamento de biblioteconomía y documentación orientado a contenidos se ha centrado en el desarrollo de las actividades de entretenimiento vinculadas a la temática del ámbito trabajado. La sección más tecnológica ha continuado con el desarrollo de sitio web.

**Fase 0 Organización y gestión de proyecto.** Se han preparado los pasos para organizar y gestionar la coordinación de los participantes.

Tareas realizadas:

- Distribución y asignación de tareas.
- Verificación de la ejecución.
- Gestión económica y desarrollo de la memoria.

Participantes de la tarea: coordinadora.

Fase 0	Organización y gestión de proyecto
F0.1	# Distribución y asignación de tareas
F0.2	# Verificación de la ejecución
F0.3	# Gestión económica y desarrollo de la memoria

**Fase 1 Desarrollo y mantenimiento del portal web de actividades.** Se han determinado la definición de requisitos de uso para la plataforma web en función de los objetivos propuestos para el proyecto.

Tareas realizadas: profesores y alumnos con competencias tecnológicas

- Disposición del espacio web en un servidor e instalación de programas y servicios requeridos para el desarrollo de la plataforma.
- Implementación de medidas para asegurar el espacio web.
- Diseño arquitectura

Participantes de la tarea: Profesorado y alumnado del proyecto, y alumnado invitado que deseen participar.

Fase 1	Desarrollo y mantenimiento del portal web de actividades
F1.1	# Disposición del espacio web en un servidor e instalación de programas y servicios requeridos para el desarrollo de la plataforma
F1.2	# Implementación de medidas para asegurar el espacio web
F1.3	# Diseño arquitectura

**Fase 2 Definición y selección de contenido.** Se ha seleccionado conceptos, términos y materias que favorezcan el aprendizaje. Estos temas y conceptos pueden trabajarse a través de actividades lúdicas del tipo pregunta y respuesta, percepción visual, memorización.

Tareas realizadas:

- Recopilación de conceptos, materias del área de Biblioteconomía y Documentación.
- Determinar características y proponer tipología de actividades.

Participantes de la tarea: Profesorado y alumnado del proyecto.

Fase 2	Evaluación funcionamiento de los juegos y de las aplicaciones
F2.1	# Recopilación de conceptos, materias del área de Biblioteconomía y Documentación.
F2.2	# Determinar características y proponer tipología de actividades

**Fase 3.** Preparación del material y desarrollo de actividades lúdicas. Se definen las pautas para cada tipología de juego. Se indica el tipo de información necesaria que se debe recabar para construir la actividad.

Tareas realizadas:

- Determinar directrices.
- Seleccionar tipología de actividades.
- Diseñar la actividad.

Participantes: Profesorado, colaborador externo y alumnado.

Fase 3	Preparación del material y desarrollo de actividades lúdicas
F3.1	# Determinar directrices
F3.2	# Seleccionar tipología de actividades
F3.3	# Diseñar la actividad

**Fase 4 Gestión de la plataforma.** Gestionar los plugin y actualizaciones. Alimentar de actividades la plataforma.

Tareas realizadas:

- Gestión de plugin y actualizaciones y alimentación de actividades en la plataforma.
- Optimización SEO de la gestión de contenidos y difusión.

Participantes de la tarea: Profesorado y alumnado del proyecto.

Fase 4	Gestión de la plataforma
F4.1	# Gestión de plugin y actualizaciones y alimentación de actividades en la plataforma
F4.2	# Optimización SEO de la gestión de contenidos y difusión

**Fase 5 Evaluación funcionamiento de las actividades.** Se han realizado pruebas para la detección de errores en el sitio web corrigiendo los errores detectados.

Tareas realizadas:

- Testeo de cada actividad para detectar posibles errores en el desarrollo de la aplicación.
- Detección de fallos y corrección de errores.

- Publicación de actividades corregidas

Participantes de la tarea: Profesorado y alumnado del proyecto.

Fase 5	Evaluación funcionamiento de las actividades
F5.1	# Testeo de las actividades
F5.2	# Detección de fallos
F5.3	# Publicación de actividades corregidas

## 6 TRABAJOS FUTUROS

---

Este proyecto ha continuado ampliando y mejorando algunas de las normas del procedimiento iniciadas en convocatorias anteriores. La plataforma aún tiene espacio para avances y nuevas funciones. Se prevé continuar con proyectos adicionales de innovación docente. Las principales líneas irán destinadas a:

- Píldoras de explicativas de concepto.
- Mayor participación y compromiso del alumnado.
- Nuevas funcionalidades y ampliación de contenidos.
- Incremento de nuevas actividades de entretenimiento y nuevos juegos de mesa
- Difusión más amplia del proyecto.
- La participación de profesorado experto en nuevas materias y titulaciones.
- Clasificación de las actividades de entretenimiento por niveles de dificultad.
- Desarrollo de variedad de perfiles de usuario

## ÍNDICE DE FIGURAS

---

Ilustración 1 Distribución de miembros del equipo por sector .....	8
--	---



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

Proyecto de Innovación Docente

Convocatoria 2022-2023

Nº de proyecto: 436

**Aprovechamiento de los dispositivos móviles para un  
aprendizaje lúdico en Biblioteconomía y Documentación y  
áreas afines**

Responsable: SONIA SANCHEZ CUADRADO

Facultad de Ciencias de la Documentación

Dpto. Biblioteconomía y Documentación