

Adaptación de contenidos y metodologías de enseñanza aprendizaje de la materia de aprovechamientos forestales para la implantación del nuevo grado y para la extinción del título actual.

Ayudas a la innovación educativa y a la mejora de la calidad de la enseñanza 2011



Participantes

- **Participantes:**
 - Rubén Laina Relaño
 - Yolanda Ambrosio Torrijos
 - Eduardo Tolosana Esteban
 - Santiago Vignote Peña
 - Víctor González González de Linares



Objetivos

- Elaboración de material electrónico específico de la materia y del módulo para enseñanza e-learning.
- Diseño de unidades didácticas con metodología de aprendizaje sustitutivas de la “Lección Magistral” para centrar el proceso de aprendizaje en el alumnado.



Fases

- Generar material docente para e-learning.
- Elaborar y aplicar metodologías participativas.



Metodología

- Formación específica en el uso del moodle por parte del profesorado a cargo del ICE.
- *Formación específica en el diseño y aplicación de metodologías participativas en el EEES a cargo del ICE.*
- *Visitas de campo para material audiovisual.*
- *Colaboración con el GATE-UPM para la edición de vídeos.*



Resultados: Material e-learning

- Banco de fotos sobre la materia clasificadas y comentadas. 
- Vídeos de aprovechamientos forestales reales.
- Diseño de hipertexto interactivo + cuestionario en plataforma moodle.



Resultados: Role playing + viaje prácticas

- Definición de 4 grupos con roles diferentes:
 - Empresa maderera
 - Empresa de certificación forestal
 - Industria de aserrado
 - Administración forestal

- Definición de los objetivos de cada grupo para el viaje.

- Selección de documentación para cada grupo para su lectura durante el viaje en autocar a los lugares de trabajo.

- Puesta en común en clase.

- Evaluación.



Resultados: role playing en clase

- Definición de 4 grupos con roles diferentes:
 - Empresa maderera.
 - Ganaderos.
 - Administración forestal.
 - Asociación cazadores.
 - Medios de comunicación
 - Alcalde.
 - Grupo ecologista

- Definición de una situación real con un conflicto de intereses.

- Periodo para fijar posiciones en cada grupo.

- Periodo para negociar posiciones entre grupos

- Resolución final por parte de la Administración Forestal.

- Evaluación de lo conseguido por cada grupo.

- Conclusiones de la dinámica.



Conclusiones

- Las imágenes y vídeos facilitan la transmisión en una asignatura con mucho contenido práctico.
- Las unidades e-learning permiten descargar las clases presenciales de contenido y recuperar tiempo para hacerlas más interactivas.
- La pregunta control sobre el contenido visto en viajes de prácticas realizada en examen de teoría ha tenido más índice de acierto entre los alumnos que asistieron al viaje.



Conclusiones

- Las encuestas moodle, a pesar de preparar batería de preguntas mayor que el cuestionario y después activar la opción aleatoria, a pesar de mantenerlo abierto sólo un periodo de tiempo, el alumnado copia o lo hace en grupo, reduciendo su eficacia. ¿Cómo mejorar esto?
- Mediante la observación, se ha constatado que el role playing en clase es una potente estrategia que activa el interés del alumnado.
- Mediante la observación, se ha constatado que el role playing para viaje de prácticas mejora la participación del alumnado.