Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2016-17

http://innovacioneducativa.upm.es

Memoria del proyecto Elaboración de una Guía para la introducción de la gamificación en Educación Física. Proyecto piloto en situaciones motrices de índole artística y expresiva.

Creada por FRANCISCO JAVIER COTERON LOPEZ

Datos del proyecto

Código: IE1617.1100
Título del proyecto: Elaboración de una Guía para la introducción de la gamificación en Educación Física. Proyecto piloto en situaciones motrices de índole artística y expresiva.
Coordinador: FRANCISCO JAVIER COTERON LOPEZ
Centro: FACULTAD CC. ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE
Nivel: Nivel 2. Proyectos promovidos por otros colectivos de profesores de la UPM
Número de miembros: 7
Tipo de experiencia: E2. Actividades de Gamificación

1. Alcance y Destinatarios en los que ha repercutido el proyecto

1.1 Número de alumnos UPM:
31
1.2 Número de Asignatura/s:
2
1.3 Titulación/es Máster:
MU EN FORMACION DEL PROFESORADO EN EDUC SECUNDARIA OBLIG BACHILLERATO Y FP
1.5 Centro/s de la UPM:
FACULTAD CC. ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

2. Equipo y Coordinación del proyecto

2.1 Describa muy brevemente las acciones para la coordinación y seguimiento del proyecto que han desarrollado:

En la primera fase (consulta a profesionales) se realizaron 3 reuniones para elaborar la entrevista y categorizar y analizar los resultados. Para la elaboración de la guía se distribuyeron tareas y realizaron reuniones periódicas para ir poniendo en común los avances.

2.2 Describa,si hubo, las dificultades más relevantes para coordinar al equipo del proyecto e indique las soluciones encontradas:

La única dificultad fue, en momentos puntuales, encontrar horario para las reuniones, ya que dos de los participantes son profesionales externos. Al final, las reuniones se realizaron a mediodía, único horario disponible.

2.3 ¿Ha contado con la colaboración de BECARIOS?:
Si

En caso afirmativo, enuncie brevemente las tareas desarrolladas por cada uno de los becarios y su contribución al proyecto

2.3.1 Nombre becario	2.3.2 Tareas realizadas	2.3.3 Formación recibida
Daniel Fernández Rodríguez	Colaboración en la elaboración de las entrevistas. Búsquedas de información en bases de datos. Realización, transcripción y etiquetado de las entrevistas. Colaboración en el diseño de la actividad de gamificación para Moodle.	Procedimientos para la obtención y clasificación de información a través de motores de búsqueda. Manejo de endnote
José Fernández-Caballero Ruiz	Búsquedas de información en bases de datos. Sistematización de la información de la guía. Edición y maquetación de la guía. Colaboración en el diseño de la actividad de gamificación para Moodle.	Procedimientos para la obtención y clasificación de información a través de motores de búsqueda. Manejo de endnote. Manejo de InDesign.

3. Colaboración interna y externa a la UPM

3.1 ¿Ha colaborado con otros proyectos, grupos, órganos, de su centro, de otros centros y de Servicios centrales de la UPM?:
No
3.2 ¿Ha desarrollado acciones de cooperación interinstitucional, ámbito nacional o internacional(proyectos externos, concursos)?:
No

4. Objetivos y Actuaciones

4.1 De los objetivos previstos en el proyecto, describa brevemente cómo ha sido la consecución de los mismos:

Consideramos que los objetivos planteados en cuanto a la formación del alumnado se cumplen adecuadamente al presentarles un material innovador y útil para sus prácticas. Por otra parte, ese mismo material servirá como documento de referencia para los profesionales de la docencia de Educación Física, al no existir documentos similares.

4.2 De las fases y actuaciones previstas en la solicitud del Proyecto, describa brevemente cómo ha sido su desarrollo:

En cuanto a la elaboración de la guía, las actuaciones previstas se han llevado a cabo muy adecuadamente, aunque se han sufrido retrasos debidos al trabajo final que ha supuesto, a la dificultad para concertar reuniones del equipo en determinados momentos y a la elaboración de las ilustraciones. Eso ha incidido en el diseño de la actividad piloto, que será reducida a una experiencia, a la espera de poder desarrollarla en un futuro proyecto.

5. Difusión y Divulgación

5.2 Otras acciones de difusión

5.2.1 Otras acciones de difusión	5.2.2 Nombre	5.2.3 Más información de la acción
Cursos o talleres impartidos	Guía para la iniciación a la gamificación en Educación Física	Se realizará un taller teórico-práctico y presentación de la guía en la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Pontificia de Comillas el próximo mes de febrero (fecha definitiva por confirmar).

6. Formación recibida en el marco del proyecto

6.1 En el marco del proyecto, ¿Los integrantes del proyecto han recibido formación sobre innovación y docencia?:
No

7. Resultados e Impacto en la calidad educativa

7.1 Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

7.1.1 Tipo Producto desarrollado	7.1.2 Título	7.1.3 Recurso educativo que se ha publicado en abierto
Guías metodológicas	Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física	

9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa

9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:
8
9.2 Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto:
10
9.3 El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE - Grupo de Innovación Educativa:
7
9.4 Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes:
8
9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:
9
9.6 Satisfacción general por los resultados:
9