



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa Cursos 2016-17

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto **Actividades de gamificación para la dinamización del Máster on-line 'Técnicas de Lucha contra Incendios Forestales'**

Creada por SILVIA MERINO DE MIGUEL

Datos del proyecto

Código: IE1617.5500

Título del proyecto: Actividades de gamificación para la dinamización del Máster on-line 'Técnicas de Lucha contra Incendios Forestales'

Coordinador: SILVIA MERINO DE MIGUEL

Centro: E.U.I.T. FORESTAL

Nivel: Nivel 1. Proyectos promovidos por los Grupos de Innovación Educativa (GIEs)

Número de miembros: 16

Tipo de experiencia: E2. Actividades de Gamificación

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

1.1 Número de alumnos UPM:

5

1.2 Número de Asignatura/s:

7

1.3 Titulación/es Máster:

MASTER EN TECNICAS DE LUCHA CONTRA INCENDIOS FORESTALES

1.5 Centro/s de la UPM:

E.T.S.I. DE MONTES

E.U.I.T. FORESTAL

2. Equipo y Coordinación del proyecto

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

Se ha mantenido contacto con los profesores del proyecto con el fin de coordinar las distintas fases del proyecto, y en las tareas asignadas al becario del PIE.

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

No hubo dificultades relevantes.

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

Carlos
Delgado
Lara

Implementación en Moodle de las distintas herramientas de gamificación a utilizar en las diversas asignaturas.

No ha realizado ningún curso de formación. Sin embargo, le hemos facilitado manuales de Moodle, y bibliografía sobre gamificación.

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:

La consecución de los objetivos ha sido irregular, y difícil de evaluar, dado el corto alcance temporal, el parón estival y el cambio de curso. Los objetivos 1 y 4 se están cumpliendo, pero aún no estamos en condiciones de evaluarlo. El objetivo 2 sí se ha cumplido, ya que las mejoras implementadas sí permiten un seguimiento del alumno. En general, parece que ha mejorado la satisfacción de los docentes que han introducido mejoras.

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

Las tres primeras fases (diagnóstico, formación e implementación) se han desarrollado parcialmente. La formación del becario no ha sido posible por su tardía incorporación al PIE y desajuste temporal con la oferta de cursos. La cuarta fase no se ejecutará hasta no haber acabado el cuatrimestre o el curso, ya que la segunda convocatoria del primer cuatrimestre se realiza en julio.

4.3 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto?:

No

4.4 ¿Dispone de instrumentos para recoger evidencias de logro de las actuaciones (rúbricas de desempeño, exámenes test,..)?:

No

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**

5.2.1 Otras acciones de difusión**5.2.2 Nombre****5.2.3 Más información de la acción**Organización
Jornada en UPMTendencias en la Innovación
Educativa y su implantación en la
UPM: GamificaciónBreve exposición oral sobre
los resultados preliminares
del PIE**5.3 ¿Han utilizado medios internos de UPM para difusión del PIE?:**

No

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?:**

Si

6.2 En caso afirmativo, relacione la formación de los integrantes del proyecto que han recibido durante el proyecto**6.2.1 Tipo de formación****6.2.2 Nombre de la acción formativa****6.2.3 Horas de la acción formativa por persona****6.2.4 Nº de asistentes de PIE****6.2.5 Institución que lo imparte**Cursos de
UPM (ICE...)Curso de
Gamificación en
Moodle

3

3

GATE - UPM

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**

Otros

Moodle
gamificados

No

7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa**7.2.1 Aportación**

Por plazos todavía no disponemos de evidencias sobre el resultado en la mejora de la calidad educativa. Necesitamos que al menos finalice este cuatrimestre para poder empezar a evaluar los primeros resultados.

7.3 Relacione de manera breve las principales conclusiones que se han podido extraer del desarrollo del Proyecto:

La gamificación de los espacios Moodle es una manera de mejorar el grado de implicación del alumno en el proceso de aprendizaje, ya que debe ir superando hitos que le llevarán a la siguiente actividad. Esperamos que la percepción que tenemos los docentes de estos hechos se traduzcan en mejores resultados académicos, en la adquisición de competencias y en la satisfacción general de los docentes.

9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa

9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:

5

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:

5

9.4 Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes:

6

9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:

6

9.6 Satisfacción general por los resultados:

7