

MAKE IT:

Participación activa y evaluación mediante nuevas tecnologías



Introducción y Contexto

El proyecto se ha aplicado en la asignatura *Seguridad en IoT* del *Máster Universitario en Internet de las Cosas*.

Su objetivo es triple:

- 1) Fomentar la asistencia a clase del alumnado
- 2) Incrementar la participación
- 3) Mejorar la capacidad comunicativa de los alumnos

El proyecto es importante para 1) Intentar recuperar los niveles de asistencia y participación previos a la pandemia y 2) Que el alumnado adiestre su capacidad de comunicación de proyectos complejos de forma clara, directa y detallada.

Desarrollo del Proyecto

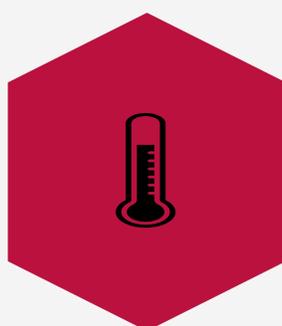
Los objetivos se han abordado en diferentes tipos de sesiones:

Clases magistrales

- Presentación del tema
- Cuestionarios en Wooclap

Clases de laboratorio

- Composición equipos de trabajo
- Seguimiento de las aplicaciones desarrolladas por cada equipo
- Grabación de un video-presentación del proyecto

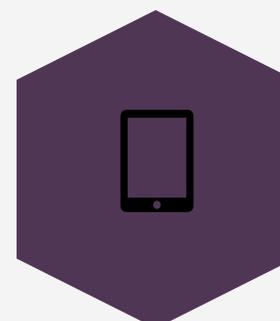


Resultados

- Práctica activa de la capacidad de comunicar y vender los proyectos desarrollados por los grupos de trabajo.
- Mejora de la capacidad de análisis sobre creación de aplicaciones con la funcionalidad necesaria para su puesta en el mercado.
- Mayor calidad de los trabajos presentados por los alumnos.
- Mayor asistencia a clases magistrales y de laboratorio.
- Mejora en el seguimiento de los estudiantes
- Mayor seguimiento de la asignatura por el docente -> adaptación de sesiones

Aplicación

- Las herramientas como Wooclap pueden aplicarse para incrementar la participación activa del alumnado
- Además, permiten al docente hacer un seguimiento del nivel de comprensión y/o conocimientos adquiridos por los alumnos, pudiendo adaptar la estrategia de las sesiones restantes
- La elaboración de videos puede emplearse para mejorar la mejora de la presentación de proyectos y resultados por parte de los alumnos, así como su capacidad de análisis y de competitividad.



Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar

- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



Sí **No** - El equipo docente **acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**