

V Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente de la Universidad de Cantabria

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

1. DATOS DEL PROYECTO

Título del proyecto	
Geografía aplicada a la formación en ODS desde la gamificación	
Coordinador/es	
Carracedo Martín, Virginia; virginia.carracedo@unican.es	
Investigadores	
García Codron, Juan Carlos; garciaj@unican.es Rasilla Álvarez, Domingo F.; domingo.rasilla@unican.es Ribalaygua Batalla, Cecilia, cecilia.ribalaygua@unican.es	
Colaboradores	

Líneas de innovación	
Marque con una x	
<input checked="" type="checkbox"/>	L1. Implantación de actividades de aprendizaje innovadoras en el ámbito de la docencia de una materia o asignatura.
<input checked="" type="checkbox"/>	L2. Innovaciones dirigidas al diseño y desarrollo de la docencia semipresencial y a distancia en la UC
<input type="checkbox"/>	L3. Mejora e implementación de actividades relacionadas con las prácticas profesionales de los estudiantes y el acceso al mundo laboral.
<input checked="" type="checkbox"/>	L4. Innovación y mejora en los procesos de evaluación y calificación del alumnado.
<input checked="" type="checkbox"/>	L5 Mejoras de la docencia en inglés
<input type="checkbox"/>	L6. Mejora docente apoyada en Recursos Educativos Abiertos
<input checked="" type="checkbox"/>	L7. Innovación docente y estrategias educativas que fomenten la formación e implantación de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) en el marco de la Universidad.
Titulaciones y asignaturas beneficiarias	

Grado en Geografía y Ordenación del Territorio: G11 (Introducción a la Geografía. Sociedad y Territorio); G14 (Estadística aplicada a las Ciencias Sociales); G176 (Biogeografía); G188 (Evaluación y gestión de los Riesgos naturales); G195 (Gestión Urbanística y Territorial).
 Grado en Historia: G27, Introducción a la Geografía. Sociedad y Territorio.

Centros, departamentos y servicios implicados

Departamento de Geografía, Urbanismo y Ordenación del Territorio

Página web (si la hubiera)

2. PALABRAS CLAVE

Geografía; Gamificación; ODS;

3. RESUMEN

Descripción Proyecto

El objetivo principal del proyecto persigue integrar la formación en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el currículum del Grado en Geografía, utilizando técnicas de gamificación. En relación con ello, su ámbito principal de aplicación han sido asignaturas de distintos cursos del Grado en Geografía y Ordenación del Territorio de la Universidad de Cantabria. No obstante, como la asignatura de Introducción a la Geografía. Sociedad y Territorio, se oferta también al Grado en Historia, sus estudiantes también se han visto beneficiados.

Motivación

Una de las motivaciones de este proyecto resulta de la constatación de que, pese a su estrecha vinculación con la ciencia geográfica, los ODS se contemplan en el currículum de los alumnos del Grado en Geografía, pero no de forma explícita ni sistemática. En relación con ello, después de trabajar de forma específica los ODS en el marco de las diferentes asignaturas, el interés por la innovación y la mejora de la docencia del equipo participante, y recientes experiencias del equipo en diversas actividades divulgativas a través del juego (Noche de los Investigadores; Día de la Mujer y la Ciencia) han llevado al diseño de esta propuesta de aprendizaje de los ODS a través de la gamificación en el Grado en Geografía. Este proyecto se plantea integrar y proporcionar visibilidad de forma transversal a todos los ODS en el currículum del Grado en Geografía.

La integración de los ODS en el currículum universitario es una de las responsabilidades que la universidad debe asumir como institución que crea y difunde conocimiento, y con ello desarrollo económico y bienestar social, con la responsabilidad social de formar a futuros ejecutores y responsables de la implementación de los ODS. En este sentido, entendemos que el profesorado es corresponsable de su implementación en los diferentes estudios que se imparte en la misma.

En coherencia con los principios para la integración de los ODS en las universidades, este proyecto se enmarca en las líneas descritas por la Guía “CÓMO EMPEZAR CON LOS ODS EN LAS UNIVERSIDADES: GUÍA PARA LAS UNIVERSIDADES, LOS CENTROS DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y EL SECTOR ACADÉMICO” (<http://reds-sdsn.es/wp-content/uploads/2017/02/Guia-ODS-Universidades-1800301-WEB.pdf>), en la que se propone como objetivo “dotar al alumnado de conocimientos, habilidades y motivación para comprender y abordar los ODS” (pp. 12). En concreto, el documento apunta a tres necesidades en la formación de las alumnas y alumnos:

- Habilidades transversales y competencias clave que son relevantes para abordar todos los ODS
- Conocimiento básico de las materias/asignaturas de cada uno de los ODS.
- Conocimiento y comprensión del marco de los ODS, de su propósito y de sus aplicaciones.

Este proyecto docente, con el triple objetivo de cubrir estas necesidades, aporta una propuesta didáctica basada en el juego y la participación activa del alumnado en línea con dos de las directrices de la Guía (pp. 13):

- “Vincular a estudiantes en procesos de co-generación compartida de entornos de aprendizaje e iniciativas que apoyen el aprendizaje sobre los ODS.
- Estructurar cursos en torno a proyectos colaborativos para el cambio con aplicación práctica, en los que el estudiantado tenga opciones para actuar y reflexionar de manera interactiva, y desarrolle una capacidad adaptativa mientras trabaja por un objetivo.”

Así mismo, el proyecto pretende contribuir a un objetivo, más ambicioso a escala institucional, de “integrar los ODS y los principios de la EDS en todos los cursos de grado y posgrado, así como en la formación en investigación” (pp. 13),

Idoneidad Profesorado

El profesorado participante en este proyecto forma un equipo paritario que lleva varios años trabajando de forma conjunta en el campo de la investigación, de la docencia y de la transferencia desde las tres áreas de conocimiento del Grado: el Análisis Geográfico Regional, la Geografía Física y la Geografía Humana. La participación del profesorado del proyecto en todos los cursos y en distintos tipos de asignaturas dentro del Grado en Geografía y Ordenación del Territorio (básicas, transversales, conceptuales, aplicadas y de campo), garantiza la difusión integral de los resultados en el Grado. Así mismo, el profesorado participante imparte docencia en otros Grados (Historia, Caminos), Másteres (Patrimonio Histórico y Territorial; Recursos Territoriales y Estrategias de Ordenación) y Programas (Senior; Spanish History and Culture; UC-UNCC Spanish Language and Culture) en donde han aplicado distintas experiencias de innovación.

En varias de las asignaturas en las que participan los miembros de este equipo se llevan años trabajando los ODS, destacando la asignatura Habilidades, Valores y Competencias Transversales, en la que constituyen el eje conductor por sí mismos o las asignaturas como Introducción a la Geografía; Sociedad y Territorio; Taller de Ordenación del Territorio y Gestión Urbanística y Territorial etc, en las que los ODS se introducen de forma explícita o implícita en algunos de sus temas.

A ello hay que añadir la experiencia que ha adquirido la Coordinadora de este proyecto sobre la temática gracias a su condición de Coordinadora de la Oficina Ecocampus de la Universidad de Cantabria, y a su participación semestral en las reuniones de la Comisión Sectorial CRUE-

Sostenibilidad, en cuyas reuniones los ODS y la Agenda 2030 son un tema central y prioritario (<http://www.crue.org/SitePages/Crue-Sostenibilidad.aspx>).

Idoneidad de la Geografía para integrar ODS

La Geografía como ciencia social y territorial tiene un papel protagonista a la hora de trabajar en la solución de los numerosos desafíos sociales, económicos y medioambientales planteados a través de los ODS. Por este motivo, los ODS han sido rápidamente adoptados por los geógrafos de todo el mundo tanto en el marco académico como en el profesional. Reflejando este compromiso, la Asociación Española de Geografía ha incluido el anillo simbólico de los ODS en la página principal de su web (<https://www.age-geografia.es/site/>), sitio de referencia para todos los profesionales de la Geografía del país. De este modo, en el contexto académico están surgiendo diversas propuestas didácticas promovidas por geógrafos. Un ejemplo de ellas es la desarrollada por la Universidad de La Laguna, donde la asignatura de Desarrollo Territorial del Grado en Geografía y Ordenación del Territorio ha integrado el trabajo con ODS en la metodología de aprendizaje (<https://www.ull.es/portal/noticias/2019/zapata-aplica-ods-metodologia-aprendizaje/>).

El Grado en Geografía y Ordenación del Territorio de la Universidad de Cantabria tiene la posibilidad de proporcionar una formación en esta línea a su alumnado gracias a su estructura, contenidos y competencias, y a la experiencia previa adquirida por buena parte de su plantilla docente.

Objetivos del Proyecto

El objetivo del proyecto ha sido la construcción colectiva del juego “Geografía para un mundo Sostenible”, a partir de la elaboración coordinada de materiales en diferentes asignaturas y cursos del Grado en Geografía y Ordenación del Territorio, profundizando en los contenidos, criterios y herramientas relacionadas con los ODS.

Se ha trabajado en torno a los 17 ODS a través del juego, haciendo reflexionar al alumnado participante sobre cada uno de los objetivos, así como sobre las implicaciones que conlleva nacer con un género determinado, tener acceso a una educación de calidad o disfrutar de recursos económicos, partiendo de las limitaciones u oportunidades derivadas de vivir en un lugar u otro del planeta.

Como objetivo adicional, el proyecto ha permitido visualizar los ODS en el currículo de otras asignaturas y programas, planteando la realización de actividades concretas y la participación en el juego.

Contenido del Proyecto

Partiendo de una estructura común consensuada por el equipo docente, se han seleccionado diversas regiones del mundo que representan distintas casuísticas vinculadas a los problemas planteados desde los ODS. En función de esta estructura común, cada asignatura ha trabajado a través de diferentes técnicas las implicaciones, en forma de limitaciones o ventajas, que cada uno de los ámbitos elegidos tiene en relación con un grupo de ODS.

Para el desarrollo de los contenidos de cada asignatura, cada docente ha aplicado diferentes metodologías en función de las características, el nivel y los contenidos de su asignatura. Así, mientras que en los primeros cursos del Grado las actividades han estado más ligadas al asentamiento de conocimientos y conceptos básicos y al manejo de herramientas de análisis del territorio (análisis estadístico, gráfico y cartográfico), en los niveles superiores las tareas se ha orientado preferentemente hacia la implicación del alumnado en la toma de decisiones, por lo que se han centrado en actividades colaborativas, talleres y juegos de rol con

Metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos. De estos últimos cursos, además, ha salido un grupo de alumnos voluntarios que han colaborado en el montaje final del juego.

La metodología docente, aunque es la específica en cada curso, ha contado con un hilo conductor común, coherente con las directrices establecidas en el Plan Bolonia del EEES. Se apuntan a continuación los principales aspectos que se consideran de aplicación directa a este proyecto docente:

- Sistema de enseñanza centrado en el aprendizaje activo del estudiante. Se propone una enseñanza que fomente el aprendizaje activo, donde los docentes plantean su tarea como guía, facilitador, planificador y animador del aprendizaje del alumnado.
- Planificación contextualizada. Siguiendo las directrices del Plan Bolonia, se busca un sistema de aprendizaje derivado de las características del lugar donde se va a impartir la disciplina con principios didácticos adecuados. Por ello, basado en el marco institucional de la UC y el perfil de los estudiantes el aprendizaje de cada materia se basará en principios didácticos adecuados.
- Metodologías flexibles y colaborativas. En coherencia con lo aprendido de las experiencias de aplicación de metodologías centradas en el estudiante, se propone la integración de los principios de los ODS en las distintas asignaturas bajo un esquema metodológico variado y flexible, cuyos contenidos y técnicas se definirán en coherencia con los objetivos de contenidos y competencias de cada asignatura.
- Principios de empleabilidad. En coherencia con los principios del EEES, el proyecto docente permitirá a los estudiantes fortalecer las competencias relativas aplicables al ámbito de la Geografía, en coherencia con el perfil profesional del graduado.
- Aprendizaje por Competencias, adecuadas al grado de Geografía y Ordenación del territorio. Para ello, los aspectos desarrollados en cada asignatura serán coherentes con las competencias específicas y generales del propio Grado.

Por otro lado, tomando en consideración la apuesta de la Universidad de Cantabria por la internacionalización a través de la docencia en otros idiomas, y dado que el equipo imparte docencia a estudiantes procedentes de otros países (Spanish in History and Culture; UC-UNCC Spanish Language and Culture) se diseñará alguna actividad que permita la aplicación del juego en inglés.

Con los documentos preparados en cada asignatura por el alumnado se han ido seleccionando los materiales de trabajo de tantos itinerarios como ámbitos geográficos se han definido (ver materiales adjuntos). El desarrollo de estas actividades ha tenido como objetivo hacer reflexionar al estudiante sobre las oportunidades y limitaciones relacionadas con los ODS que una persona puede tener como consecuencia de sus circunstancias o condicionantes personales (lugar de nacimiento, género, nivel económico), situaciones que pueden ir cambiando a lo largo de la vida en función de decisiones, oportunidades o dificultades que cada persona/jugador se encuentra por el camino, e incluso que pueden hacerle cambiar de lugar de residencia en un determinado momento dando un giro inesperado a su vida, tal y como ocurre en la vida real.

El objetivo final buscaba comprobar, desde la problemática ligada a cada uno de los ODS y a su relación con determinados condicionantes, pero pensando también en la formación de los

estudiantes y a su futura incorporación en el mercado laboral, como la Geografía es una oportunidad para trabajar en torno a los ODS.

El material elaborado estará disponible, además de para su uso en las actividades curriculares citadas más arriba, para ser utilizada en los diversos eventos divulgativos del Departamento de Geografía, Urbanismo y Ordenación del Territorio, La Facultad de Filosofía y Letras y en general la Universidad de Cantabria.

Los resultados de esta experiencia pedagógica han sido presentados en un congreso científico del ámbito de la innovación docente, las “Jornadas de Innovación Docente” que anualmente se celebran en la Universidad de San Jorge (en su X edición) y próximamente serán difundidas en forma de artículo científico. También está prevista su difusión durante la próxima Greenweek organizada por la Universidad de Cantabria.

4. APORTACIONES Y CONTRIBUCIONES DESTACABLES

Indique las aportaciones o contribuciones destacables del proyecto en forma de *highlights*.

- Integración de los ODS en las aulas
- Fomento del aprendizaje colaborativo
- Diseño de juego

5. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

Marque con una x	
<input checked="" type="checkbox"/>	Bases de datos
<input type="checkbox"/>	Dispositivos hardware
<input checked="" type="checkbox"/>	Dispositivos móviles (teléfonos inteligentes, tabletas, etc.)
<input type="checkbox"/>	Edición multimedia y audiovisual
<input checked="" type="checkbox"/>	Entornos de trabajo colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Herramientas de escritura cooperativa (blog, wiki, GoogleDrive, etc.)
<input type="checkbox"/>	Herramientas de evaluación/seguimiento online (Socrative, Kahoot, etc.)
<input type="checkbox"/>	Laboratorios remotos
<input type="checkbox"/>	Plataformas de aprendizaje online (Moodle, Google Classroom, etc.)
<input type="checkbox"/>	Realidad virtual
<input type="checkbox"/>	Redes sociales
<input checked="" type="checkbox"/>	Repositorios online (OneDrive, YouTube, GoogleDrive, etc.)
<input type="checkbox"/>	Sin tecnología
<input type="checkbox"/>	Software especializado
<input checked="" type="checkbox"/>	Otras (indicar cuáles) Canva (diseño gráfico on line)

6. MÉTODOS Y TÉCNICAS UTILIZADAS

Marque con una x	
	Aprendizaje basado en problemas y retos
	Aprendizaje basado en proyectos
x	Aprendizaje colaborativo/cooperativo
x	Aprendizaje basado en investigación
	Aprendizaje-servicio
	Aula invertida (Flipped Classroom)
x	Actividades de Gamificación
	Aprendizaje entre iguales
	Otros (indicar cuáles)

7. RESULTADOS

Indique los resultados alcanzados en el proyecto y sus implicaciones para la mejora de la docencia.

Se deberán **detallar**, para cada uno de los **objetivos planteados en la propuesta del proyecto**, su estado de desarrollo (Pendiente, En proceso o Alcanzado), los **resultados alcanzados** y **las evidencias que permitan evaluar su consecución por parte de la Comisión de Innovación Educativa**. **Las evidencias deberán adjuntarse en formato electrónico a este documento o incluirse en un repositorio facilitando el acceso para su consulta.**

Objetivo	Estado	Resultados alcanzados	Evidencias
Ob. 1.1. Favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado y utilizar métodos innovadores que fomenten su participación mediante metodologías activas	Alcanzado	Partiendo de unas orientaciones básicas iniciales por parte del profesorado, se ha implicado a todo el alumnado de las asignaturas del proyecto en el análisis de la situación de los ODS en el mundo y en su relación con los objetivos y contenidos de las distintas asignaturas y del grado en Geografía y Ordenación del Territorio en su conjunto. Dicho análisis ha sido realizado de forma autónoma por el alumnado recurriendo a fuentes estadísticas, cartográficas o documentales de diverso tipo. En una segunda fase se ha seleccionado la aportación estudiantil que mejor se ajusta a los objetivos del proyecto y partiendo de ella se ha encomendado el diseño del juego (tablero, preguntas, etc.) a un equipo de estudiantes que se han prestado voluntariamente a participar y que están trabajando de forma autónoma bajo la supervisión de los docentes del proyecto.	Material preparado por los docentes para el desarrollo de las sesiones con explicación de la actividad. Entregas de los estudiantes.
Ob. 1.4. Diseñar y elaborar material docente innovador para la docencia.	Alcanzado	Se ha elaborado -y utilizado en el aula- material docente innovador orientado a la consecución de los objetivos del Proyecto.	Material preparado por el equipo docente para el desarrollo de las sesiones correspondientes a la primera parte del Proyecto Juego elaborado para su uso docente.

Ob. 1.5. Innovar en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas. Diseñar y mejorar prácticas de laboratorio o de talleres.	Alcanzado	Se han diseñado y puesto en práctica metodologías docentes innovadoras utilizando los ODS como punto de partida en las asignaturas integrantes del proyecto. Se ha preparado la versión final del juego, que ya está disponible, para su utilización en la futura docencia consolidando una metodología basada en la gamificación.	Material preparado por los docentes para el desarrollo de las sesiones con explicación de la actividad. Entregas de los estudiantes.
Ob. 1.6. Desarrollar estrategias colaborativas entre el profesorado que enriquezcan la actividad docente en el aula y favorezcan la adquisición de conocimientos y competencias transversales.	Alcanzado	El trabajo se ha desarrollado de manera coordinada en cinco asignaturas a cargo de cuatro docentes pertenecientes a las tres áreas de conocimiento existentes en el grado de Geografía y Ordenación del Territorio. Tanto su diseño como su puesta en marcha y desarrollo no serían posibles sin una dinámica colaborativa y unos planteamientos integradores de carácter transversal.	El propio desarrollo del trabajo de acuerdo con los planteamientos del proyecto evidencia la consecución del objetivo.
Ob. 2.1. Diseño de asignaturas y materias en modalidad semipresencial o a distancia.	Pendiente	Labor a desarrollar una vez que el juego se haya utilizado con distintos colectivos y se pueda hacer un balance de los logros o insuficiencias del conjunto de la actividad.	
Ob. 4.4. Integrar la formación y evaluación en competencias transversales aportando nuevas experiencias.	Pendiente	Labor a desarrollar una vez que el juego se haya utilizado con distintos colectivos y se pueda hacer un balance de los logros o insuficiencias del conjunto de la actividad.	
Ob. 5.2. Elaborar recursos docentes innovadores que posibiliten una	En proceso	Los recursos docentes ya están disponibles en español. Una vez que el juego se haya utilizado lo suficiente y se puedan valorar sus posibles deficiencias, el conjunto del material será traducido.	Listado de fuentes proporcionado al estudiantado para el desarrollo del trabajo correspondiente a la primera fase del Proyecto.

enseñanza bilingüe de calidad		El hecho de que la mayoría de las fuentes utilizadas a lo largo de todo el trabajo estén en inglés facilitará la labor y agilizará el proceso.	
Ob. 7.1. Diseño y elaboración de recursos educativos y estrategias docentes que promuevan la implantación de la perspectiva de género en cualquier área de conocimiento y/o la superación de estereotipos sexistas en la práctica profesional.	Alcanzado	La igualdad de género constituye el objetivo 5 de los ODS y diversas metas de otros objetivos, como el 1 (Fin de la Pobreza), el 10 (Reducción de las desigualdades) u otros se contemplan desde una perspectiva de género o guardan relación con distintos problemas asociados el género o a prejuicios, limitaciones o situaciones injustas relacionados con la sexualidad. Todos estos objetivos y metas son el eje en torno al que gira el proyecto y aparecerán de forma explícita en el juego que se está elaborando.	Materiales elaborados en el juego
Ob. 7.3. Aplicación en el aula de estrategias docentes para promover la educación para el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la promoción de una cultura de paz y no violencia, y la valoración de la diversidad cultural de todos los colectivos de la UC	Alcanzado	El objetivo central del proyecto consiste en integrar la formación sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el currículum del Grado en Geografía a través de la creación de materiales y estrategias docentes adaptadas a dicho objetivo. Bajo el “paraguas” del desarrollo sostenible los ODS abarcan (e integran transversalmente) los derechos humanos y una cultura de paz y de diversidad cultural. Todos estos principios están guiando la elaboración del material y aparecerán de forma implícita en el juego -que elaborado desde la titulación de Geografía- se hará llegar a los demás colectivos de la UC y de Cantabria cuando se llegue a la etapa de su difusión.	Material preparado por los docentes para el desarrollo de las sesiones correspondientes a la primera parte del Proyecto. Conjunto del juego, una vez se utilice en el aula.

8. DIFUSIÓN

Señale la difusión de los resultados del proyecto que se haya realizado o esté prevista: comunicaciones a congresos, publicaciones, etc.

Los resultados del proyecto están comenzando a divulgarse en estos momentos de diferentes formas:

- Comunicación en las X Jornadas de Innovación Docente de la Universidad San Jorge (Zaragoza), celebradas el 14 -15 de junio de 2022 titulada “Experiencia de gamificación en torno a los ODS desde la Geografía”.

- Presentación de un texto para la publicación Buenas Prácticas en el Espacio Europeo Educación Superior <https://jornadasinnovaciondocente.usj.es/publicacion/>

- Greenweek 2022 https://web.unican.es/noticias/Paginas/2022/mayo_2022/Arranca-la-Semana-Verde-2022.aspx

En los próximos meses está previsto que continúe su difusión en otros eventos divulgativos organizados por la Unidad de Cultura Científica de la Universidad de Cantabria así como dentro del programa Geografícate del Departamento de Geografía, Urbanismo y Ordenación del Territorio.

9. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN GLOBAL DE LA INNOVACIÓN

La valoración global del proyecto ha sido, en general, muy positiva.

La actividad ha permitido la colaboración y coordinación de los cuatro profesores y de sus asignaturas, lo que ha implicado el desarrollo de un trabajo en equipo a partir de la elaboración de una estructura de metodología consensuada, y al mismo tiempo adaptada a las características, el nivel y los contenidos de cada asignatura.

La participación de alumnos voluntarios para el montaje y desarrollo de los contenidos finales del juego ha supuesto la celebración de diversas reuniones de trabajo que han permitido desarrollar la actividad de forma colaborativa y han dado lugar a un proceso de enseñanza-aprendizaje bidireccional gracias a las aportaciones, puntos de vista y lenguaje de un sector particularmente motivado del alumnado.

10. LIMITACIONES

Indique las limitaciones encontradas para la puesta en marcha y desarrollo del proyecto así como los cambios que se hayan producido respecto a la propuesta original.

Las limitaciones que se han encontrado han estado vinculadas en buena medida al retraso en el montaje final del juego por dos motivos principales: el retraso en la elaboración de algunos materiales y la dificultad de coordinar horarios disponibles en algunos momentos del curso entre los cuatro profesores participantes.

Los cambios que se han producido han estado vinculados en gran medida a la carga de trabajo de los profesores participantes, algo que ha venido derivado a su vez tanto del retraso de un año del desarrollo del proyecto como del sobreesfuerzo que ha supuesto en general las diversas adaptaciones al COVID 19 en el ámbito docente, investigador y de gestión. Hay que indicar además que el proyecto no se ha desarrollado en una de las asignaturas inicialmente previstas (Habilidades, Valores y Competencias Transversales) aunque todos los alumnos matriculados en ella han participado en el PID a través de otras dos asignaturas.

El retraso en el montaje final del juego ha impedido realizar o rematar dentro del plazo establecido algunas actividades previstas como son la traducción de los materiales o su adaptación para su utilización on line, tareas que se afrontarán sin problema durante los próximos meses, o la elaboración de la Guía de Orientación para la Integración de los ODS en el Currículo a través de la Gamificación (metodología, proceso, resultados, lecciones aprendidas), algo en lo que se está trabajando de cara a la publicación pendiente.

Lo anterior ha impedido igualmente que el juego se pudiera difundir en las ediciones del curso 2021-22 de algunos eventos como el programa Geografícate, San Isidoro y la Semana Sostenible, si bien está prevista su difusión en las próximas convocatorias de estos mismos eventos.

11. PRESUPUESTO

En caso de que el proyecto cuente con financiación económica indique los gastos realizados y comprometidos y su correspondencia con los indicados en el presupuesto inicial.

Material fungible (roll-up, tableros imantados a gran formato, fichas imantadas, tarjetas plastificadas, dado).....600 euros

Participación en Congresos de Innovación Docente35 euros

El presupuesto destinado a la participación en congresos ha sido menor el esperado por cuanto por motivos laborales finalmente solo uno de los miembros del equipo pudo asistir al mismo.

Santander, 14 de junio de 2022

Firmado: El/Los coordinador/es