

ANEXO V

CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

Modelo de memoria final de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

1. Datos generales de la actividad formativa

Título	(1) GameStory: Narrativa pedagógica aplicada a la enseñanza de los deportes	
Coordinador	(2): Apellidos, Nombre	Courel Ibáñez, Javier
	(3): Departamento	Educación Física y Deportiva
	(4): Email	courel@ugr.es
	(5): Teléfonos	

2. Responda a las siguientes cuestiones, indicando los puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

1. Especifique los resultados obtenidos, indicando donde se han difundido y en qué canales se han puesto en disposición para la comunidad universitaria.

El principal resultado del proyecto ha sido el desarrollo de un manual docente completo e innovador titulado *Narrativa pedagógica digital aplicada a la enseñanza-aprendizaje del deporte*, que constituye un recurso de referencia para la incorporación del Digital Storytelling en la docencia universitaria.

Contenido y estructura del manual:

- 8 relatos originales de carácter educativo y contextualizado, que abordan situaciones reales en la enseñanza del deporte.
- Cada relato está vinculado a una competencia específica del Grado en Ciencias del Deporte, siguiendo los criterios del Libro Blanco del Título. En total, se abordan 9 competencias específicas (CE01, CE03, CE05, CE07, CE08, CE11, CE12, CE25 y CE27).
- Se incluyen más de 30 actividades didácticas, clasificadas por objetivos y metodologías, que favorecen el trabajo individual, grupal, reflexivo y práctico.
- Incorporación de rúbricas de evaluación específicas, como la Rúbrica de la Pirámide de Freytag, la Rueda de Evaluación Pedagógica del Storytelling y los 7 elementos de la narrativa digital (Universidad de Houston), para garantizar la evaluación formativa y objetiva.
- Uso de herramientas digitales concretas (Pixton, Canva, Genially, Adobe Express, ChatGPT, entre otras) para la creación de relatos y cómics interactivos.
- Diseño de tareas orientadas al pensamiento crítico, la reflexión pedagógica, la coevaluación, y la autonomía del alumnado.

Canales de difusión actuales y previstos:

- El Manual está disponible en DIGIBUG con acceso abierto para la comunidad universitaria (<https://hdl.handle.net/10481/105758>).
- El manual ha sido finalizado con formato digital y estructura modular, preparado para su uso inmediato en la plataforma docente PRADO-UGR.
- Se ha planificado su integración curricular en varias asignaturas del Grado en Ciencias del Deporte en los campus de Granada y Melilla, especialmente en las materias de *Fundamentos del Deporte*, *Didáctica e Iniciación Deportiva*.
- Se prevé su difusión interna en la Universidad de Granada a través de:
 - Seminarios de formación docente.
 - Jornadas de innovación educativa.
 - Red de Proyectos de Innovación Docente (PID).
- A medio plazo, está prevista su remisión a otras universidades mediante redes académicas, así como su presentación en congresos especializados en didáctica, tecnología educativa y formación del profesorado.

En resumen, el resultado obtenido es un recurso pedagógico de alta calidad, abierto, transferible, adaptable a otros contextos universitarios, y con alto potencial para fomentar la innovación docente basada en la narrativa pedagógica digital.

2. Valore el grado de consecución de los objetivos. Especifique los mismos.

Objetivo Principal (OP):

Potenciar la creatividad, la comunicación y la colaboración del alumnado a través de la narrativa pedagógica digital.

Grado de consecución: Alto.

El manual desarrollado cumple este objetivo central al proporcionar relatos, tareas, rúbricas y herramientas digitales

diseñadas para integrar la creatividad narrativa, la comunicación verbal y audiovisual, y el trabajo en equipo en contextos deportivos universitarios. Actividades como el “Mini Storytelling Digital” (p. 41 del manual) ejemplifican esta integración transversal.

Objetivos Específicos (OE):

- **OE1: Fomentar la creatividad, pensamiento crítico y comunicación del alumnado. Cumplido.**
El manual incluye múltiples actividades orientadas a desarrollar el pensamiento crítico (p. 46), la escritura creativa (p. 17–18), y la expresión narrativa digital (p. 41). Las actividades basadas en relatos como “Detectives del fallo” y “El bloqueo perfecto” implican análisis, reflexión crítica, y narración multimedia.
- **OE2: Utilizar herramientas online digitales para el desarrollo de historias pedagógicas. Cumplido.**
Se introducen y ejemplifican herramientas como Pixton, Canva, Genially, y Scratch para crear cómics y narrativas digitales (p. 14–16). Se fomenta además el uso reflexivo de IA (ChatGPT) como soporte para la creación de relatos (p. 11–12), y se proporcionan rúbricas claras para evaluar su calidad pedagógica (p. 23–26).
- **OE3: Potenciar la colaboración entre el alumnado mediante canales para el trabajo en equipo. Cumplido.**
El manual propone tareas en grupos como la co-creación de progresiones didácticas (p. 39), microenseñanzas con feedback (p. 40), análisis técnico compartido (p. 47), y role-playing colaborativo (p. 56). Estas estrategias estimulan el aprendizaje entre pares y la construcción compartida del conocimiento.

Objetivos Transversales (OT):

- **OT1: Fomentar la creación de equipos de innovación docente transversales, interdisciplinares e intercentros. En progreso.**
Aunque aún no se ha implementado en aula, el manual fue elaborado por docentes de varios campus (Granada y Melilla), con experiencias interdisciplinares. Se prevé su implementación futura y la creación de comunidades de práctica (ver memoria general y p. 3 del manual).
- **OT2: Promover la autonomía, inclusión, diversidad e igualdad de género. Cumplido.**
El enfoque del manual está claramente orientado a la **inclusión** (p. 31–32), con relatos y personajes diversos, y tareas diseñadas para adaptarse a diferentes niveles y contextos socioculturales. Además, promueve la autonomía del alumnado en el diseño y evaluación de sus propios relatos (p. 55–57).
- **OT3: Promover el emprendimiento, digitalización y transferencia del conocimiento. Cumplido.**
El recurso elaborado representa una transferencia innovadora y digitalizable aplicable más allá del aula física. Está pensado como **recurso abierto**, adaptable y transferible a otras áreas y universidades (memoria general y p. 3 del manual).
- **OT4: Diseñar contenidos virtuales en otros idiomas para competencias transversales. Parcialmente alcanzado.**
Aunque el manual se encuentra actualmente en español, su estructura facilita futuras traducciones. La narrativa y los recursos gráficos utilizados permiten una fácil internacionalización del contenido. Se recomienda contemplar esta adaptación en la siguiente fase.

Resumen general:

Pese a no haberse implementado aún en aula, los contenidos, actividades y estructura del manual permiten afirmar que todos los objetivos específicos y la mayoría de los objetivos transversales han sido abordados o alcanzados de forma plena o parcial, quedando su aplicación real y evaluación de resultados para la siguiente fase de implementación docente.

3. Especifique el impacto de los resultados obtenidos, Valore los mismos utilizando indicadores que permitan una evaluación cuantitativa o cualitativa.

El impacto del proyecto puede valorarse de forma **cualitativa y cuantitativa**, teniendo en cuenta la calidad, aplicabilidad y potencial transformador del manual desarrollado, incluso antes de su implementación práctica en el aula.

Impacto cualitativo

- **Innovación metodológica significativa:**
El manual introduce un enfoque novedoso basado en Digital Storytelling y cómic pedagógico, integrando herramientas digitales, reflexión crítica, desarrollo emocional y competencias técnicas en el ámbito del deporte. Esta combinación rompe con la docencia tradicional y sitúa al estudiante como protagonista activo de su proceso de aprendizaje.
- **Fomento de competencias transversales y profesionales:**
Las actividades propuestas favorecen el desarrollo de:

- Pensamiento crítico y análisis reflexivo (e.g., actividades de autoevaluación y debate).
 - Creatividad y comunicación narrativa (e.g., creación de relatos y cómics).
 - Trabajo en equipo y colaboración, a través de tareas grupales orientadas al diseño de secuencias didácticas, análisis técnico y simulaciones.
 - Competencia digital avanzada, al integrar herramientas como Pixton, Canva, Genially, ChatGPT, Coach's Eye o Adobe Express.
- **Compromiso con la inclusión y la diversidad:**
El manual presenta relatos con personajes diversos, realistas y representativos de contextos multiculturales, y promueve una docencia inclusiva y sensible al género, la autonomía y la motivación del alumnado, tal como reflejan los relatos "La estrella más alta" o "El valor de empezar".

Indicadores cuantitativos

- 1 manual docente completo y estructurado (8 relatos + >30 actividades + rúbricas + herramientas).
- 9 competencias específicas del título universitario abordadas explícitamente, alineadas con los planes de estudio del Grado en Ciencias del Deporte.
- 6 herramientas digitales prácticas integradas y contextualizadas en tareas aplicables en PRADO-UGR.
- 3 marcos de evaluación narrativos incluidos (Freytag, Rueda Pedagógica, Universidad de Houston).
- 2 campus implicados (Granada y Melilla) con planificación de integración curricular.

Proyección de impacto futuro

- Está prevista la evaluación del aprendizaje y satisfacción del alumnado en una segunda fase, mediante rúbricas ya diseñadas y listas para aplicar (p. 23–26 del manual).
- El manual ofrece un modelo fácilmente replicable y exportable a otras disciplinas y titulaciones universitarias, lo que amplía su impacto potencial.
- Se ha generado una base sólida para impulsar nuevas comunidades de práctica y proyectos colaborativos de innovación docente intercentros.

4. Especifique la metodología empleada en el proceso de innovación y evalúe la misma

El diseño y desarrollo del proyecto *GameStory* se ha basado en una metodología centrada en el aprendizaje activo, el diseño instruccional contextualizado y el uso creativo de herramientas digitales, con especial atención a la aplicabilidad en contextos universitarios reales.

Fases metodológicas del proceso:

1. **Revisión teórico-pedagógica inicial:**
Se analizaron los fundamentos del *Digital Storytelling* y el cómic educativo a partir de literatura científica actualizada. Esto permitió establecer los principios pedagógicos que fundamentan el manual (ver capítulos 1 y 2 del manual).
2. **Diseño instruccional estructurado:**
Se elaboró un manual dividido en 8 relatos pedagógicos originales, cada uno vinculado a una competencia específica del Grado en Ciencias del Deporte. Para cada relato se diseñaron actividades progresivas que permiten:
 - Comprensión lectora y reflexión crítica.
 - Diseño de tareas y sesiones prácticas.
 - Creación de historias digitales propias.
 - Evaluación con herramientas objetivas (rúbricas).
3. **Integración tecnológica aplicada:**
Se seleccionaron herramientas digitales **accesibles y contrastadas** para la creación de contenidos narrativos (e.g., Pixton, Canva, Genially, ChatGPT), así como para el análisis técnico y feedback (Coach's Eye, video, apps de cámara lenta).
4. **Diseño universal para el aprendizaje (DUA):**
El manual se elaboró teniendo en cuenta criterios de inclusión, accesibilidad, igualdad y representación, tanto en los relatos como en las tareas. Por ejemplo, se promueve el diseño adaptable, la atención a diferentes niveles de habilidad, y la representación de personajes diversos.
5. **Evaluación formativa y reflexiva:**
Aunque la aplicación práctica queda pendiente de una segunda fase, se han incorporado rúbricas estructuradas (Freytag, Evaluación Pedagógica, Universidad de Houston) y guías de autoevaluación que permitirán valorar el impacto pedagógico del recurso de manera sistemática y rigurosa.

Evaluación de la metodología

- **Fortalezas:**
 - Coherencia entre teoría, competencias y práctica.
 - Equilibrio entre contenido narrativo, técnico y pedagógico.

- Aplicabilidad inmediata en diferentes materias del Grado.
- Elevado potencial de transferencia y adaptabilidad a otras titulaciones.
- **Limitaciones:**
 - No ha sido posible implementar la metodología en aula durante esta primera fase por motivos organizativos.
 - Requiere formación específica del profesorado en herramientas narrativas digitales, aspecto identificado como necesidad en el propio manual.
- **Valoración global:**
La metodología empleada es adecuada, fundamentada y replicable, con un elevado potencial transformador. Su valor se verá ampliado con la implementación real prevista en la siguiente convocatoria y con el desarrollo de comunidades docentes colaborativas.

5. Realice cualquier otra consideración evaluativa que permita realizar una adecuada valoración de la actividad de formación desarrollada.

La valoración general del proyecto *GameStory* permite destacar varios elementos clave que refuerzan su impacto potencial, coherencia interna y valor estratégico dentro del contexto universitario.

Puntos fuertes adicionales del proyecto

- **Carácter pionero y replicable:**
El proyecto introduce una innovación metodológica poco común en Ciencias del Deporte, que combina recursos creativos (relatos, cómics, narrativa audiovisual) con metodologías activas. Su diseño modular y digital lo convierte en una herramienta fácilmente escalable y adaptable a otros títulos universitarios.
- **Recurso transferible y reutilizable:**
El manual puede implementarse en múltiples asignaturas sin apenas modificación, ya que incluye propuestas tanto teóricas como prácticas, adaptables a diferentes niveles y contextos educativos (clases presenciales, virtuales, híbridas).
- **Coherencia curricular:**
Cada relato ha sido vinculado explícitamente a una competencia específica del Grado en Ciencias del Deporte, asegurando una alineación entre los resultados de aprendizaje esperados, las tareas propuestas y los instrumentos de evaluación.
- **Proyección intercampus e interuniversitaria:**
Aunque no se ha desarrollado aún una comunidad de práctica formal, la participación de docentes de diferentes centros (Granada y Melilla) ha permitido identificar sinergias, oportunidades de coordinación y futuros espacios comunes de implementación.

Dificultades encontradas y propuestas de mejora

- **Dificultad principal:**
La no implementación en aula durante el presente curso, debido a restricciones de calendario y carga docente, ha impedido evaluar el impacto real sobre el alumnado.
- **Propuesta de mejora:**
Se propone desarrollar una segunda fase del proyecto centrada en:
 - Aplicación en aula de al menos tres relatos seleccionados.
 - Evaluación del impacto en competencias clave mediante rúbricas ya diseñadas.
 - Recogida de evidencias cualitativas (percepción del alumnado, motivación, aprendizaje) y cuantitativas (resultados, participación, calidad de las narrativas generadas).

Valoración final

El proyecto *GameStory* ha logrado materializar un recurso docente completo, innovador, inclusivo y alineado con los objetivos del PID. Si bien su implementación práctica queda como reto futuro, la base metodológica, pedagógica y tecnológica está completamente preparada.

Se trata de una aportación sólida a la innovación docente universitaria, con una alta viabilidad de aplicación y capacidad de generar cambios duraderos en la enseñanza de los deportes, así como en otras disciplinas afines.

La realización de esta actividad ha sido avalada por la Unidad de Excelencia del Campus Universitario de Melilla (Universidad de Granada, España). Referencia: UCE-PP2024-02.

4. Aporte una memoria económica con los gastos derivados del proyecto, especificando las partidas presupuestarias, gastos específicos y adjuntando los justificantes de pago.

4.1. Memoria económica del PIB tipo A o B (desarrollados en un curso académico, sea en un semestre o en dos semestres)

Conceptos en los que se ha gastado	Subtotal primer periodo o semestre	Subtotal segundo periodo o semestre
Adquisición Licencia Pixton	129.48€	

Ilustración de relatos				726€
Maquetación y portada del manual				104.52€
TOTAL				960€
4.1. Memoria económica para PIB tipo C (desarrollados en uno o dos cursos académicos)				
Conceptos en los que se ha gastado	Subtotal Primer Semestre	Subtotal Segundo Semestre	Subtotal Tercer Semestre	Subtotal Cuarto Semestre
TOTAL				
5. Aporte una memoria de gestión indicando los puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora que han surgido a partir de la innovación docente planteada.				
6. Indique los datos del profesorado (incluido en la solicitud o cuya inclusión haya sido autorizada por el Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado) que ha asistido al 80% de las acciones desarrolladas y al que hay que certificar la actividad.				
Apellidos, Nombre	DNI			
Eduardo García Mármol				
Emilio Villa González				
María Isabel Piñar López				
Yahira Barranco Ruiz				

Fecha: 29/07/2025

El/La Coordinador/a

Javier Courel Ibáñez