

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	LA FOTOGRAFIA COMO METODO DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO: CREACIÓN DE IMÁGENES DIDÁCTICAS		
Código	20-14	Fecha de Realización:	20/09/2020 – 30/05/20221
Coordinación	.Apellidos	Martínez Fiestas	
	.Nombre	Myriam	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos FASE 1	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Sociales	
	Línea de innovación	Dimensión 1. Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia (<i>aplicar buenas prácticas docentes y desarrollar prácticas innovadoras</i>)	

B. Objetivo Principal

OBJETIVO PRINCIPAL: Mejorar los **procesos de enseñanza y aprendizaje**.

Se detallan los objetivos específicos que se derivan del objetivo principal:

a) **ESPECÍFICOS:**

a. Los objetivos que se desean conseguir **por parte del equipo** que integra esta propuesta:

1. Implantar procesos que fomenten la **participación activa del estudiantado** en la construcción de su propio proceso formativo.
2. Mejorar la **digitalización** de la docencia y los procesos de virtualización.
3. Impulsar la creación de equipos de innovación docente **multidisciplinares**.

b. Los objetivos que se desean alcanzar **para el alumnado**:

1. Desarrollar la competencia de **trabajo autónomo**.
2. **Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica** mediante la identificación de los mismos en la realidad del día a día de los estudiantes
3. Impulsar la competencia del **trabajo en equipo** así como el **manejo de las TIC** que favorecen el trabajo colaborativo.
4. Desarrollar la competencia de **creatividad**.
5. Trabajar paralelamente y de manera integradora, **múltiples competencias generales**: análisis y síntesis, habilidades de investigación, capacidad de organización y planificación y capacidad crítica y autocrítica.
6. Mejorar la **retención a largo plazo de los contenidos aprendidos** en la carrera universitaria.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

Alumnos de diferentes asignaturas y grados impartidos en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Granada participaron en un sistema de prácticas innovador. Tuvieron que crear un Dossier de imágenes (obtenidas a través de fotografías realizadas por ellos) donde representaban los principales conceptos de la asignatura. De esta forma, los estudiantes podrían **aplicar los conocimientos teóricos a la práctica** mediante la identificación de los mismos en su realidad más cercana.

Los dossiers creados fueron los materiales utilizados para discutir y conversar en clase acerca de los distintos conceptos. Los estudiantes mostraron un alto nivel de entendimiento de los conceptos tras la realización de las prácticas. Así mismo, reportaron altos niveles de diversión y motivación. Los alumnos vieron desarrolladas algunas competencias importantes como las de escucha, trabajo en equipo, desarrollo de la creatividad, desarrollo de la imaginación y el tomar la iniciativa. En último lugar, los alumnos mostraron una preferencia clara hacia este sistema de prácticas más cercano, visual y dinámico.

Summary of the Project (In English):

Students of different subjects and degrees at the Faculty of Economic and Business Sciences of the University of Granada, participated in an innovative internship system. They had to create a Dossier of images (obtained through photographs taken by them) where they represented the main concepts of the subject. In this way, students could apply theoretical knowledge to practice by identifying them in their closest reality.

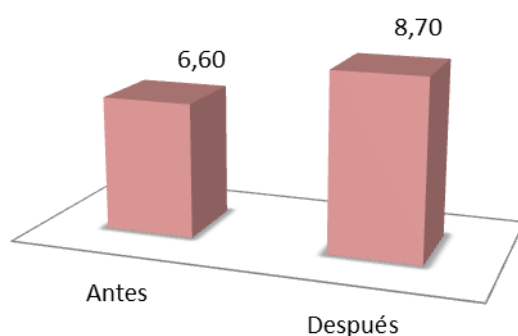
The dossiers created were the materials used to discuss and talk in class about the different concepts. The students showed a high level of understanding of the concepts after carrying out the practices. Likewise, they reported high levels of fun and motivation. The students saw some important skills developed such as listening, teamwork, developing creativity, developing imagination and taking initiative. Lastly, the students showed a clear preference towards this closer, visual and dynamic practice system.

D. Resultados obtenidos

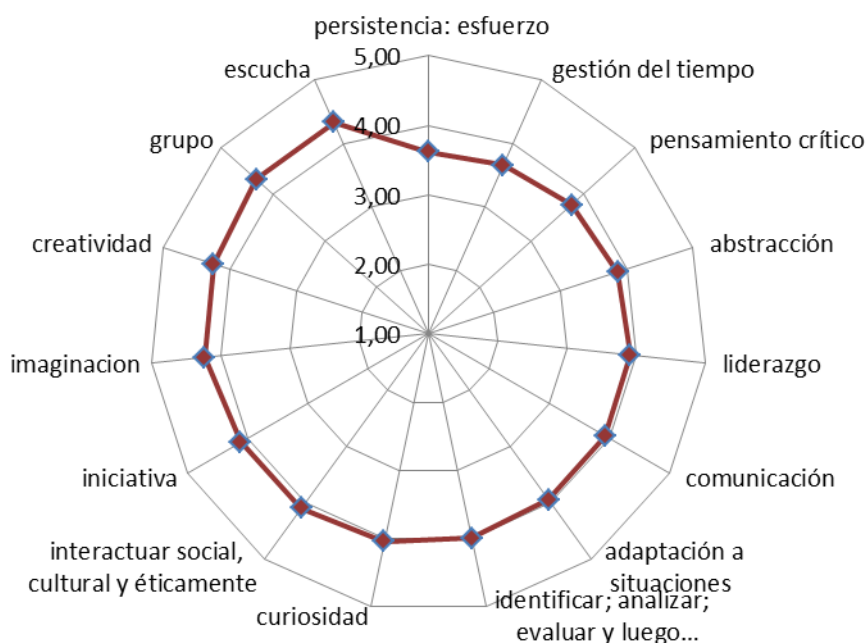
El proyecto se ha implementado en 3 dobles grados y en 2 grados. Específicamente se desarrollado en las asignaturas de (i) Marketing Internacional, para el Grado de Marketing e Investigación de Mercados; (ii) Dirección Comercial, para los Dobles Grados de Administración y Dirección de Empresas e Ingeniería Civil, Edificación e Informática; así como para (iii) Dirección Estratégica 2, para el Grado de Administración y Dirección de Empresas. Se espera que el siguiente curso académico se pueda seguir implementando en el Grado en Contabilidad y Finanzas, para la asignatura de Marketing Financiero (como práctica en uno de sus temas) y en el Grado en Marketing e Investigación de Mercados, para la asignatura de Comportamiento del Consumidor (como sistema de prácticas para 2 temas del temario).

Su implementación ha permitido realizar un nuevo sistema de prácticas que ha sido muy bien recibido por parte de los estudiantes. La propuesta de innovación docente ha sido incluso mejorada a lo largo de su ejecución incluyendo un sistema de tutorías (individuales, grupales, entre iguales y auto-tutoría).

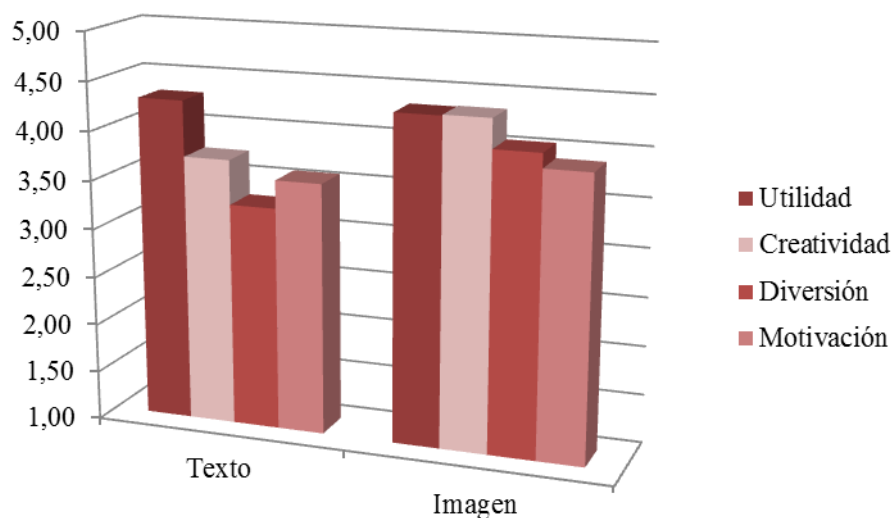
Los alumnos han valorado muy positivamente la propuesta. Todos los estudiantes que siguieron el sistema de evaluación continua rellenaron un cuestionario para evaluar la propuesta. Se midió en primer lugar el nivel de entendimiento de la asignatura antes y después de realizar las prácticas (en una escala de 0 a 10). Se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas, siendo el entendimiento de la materia superior tras la realización de las prácticas. La diferencia de medias para los dobles grados se muestra gráficamente a continuación (t-student para muestras relacionadas con $p < 0,05$). Los resultados en las demás asignaturas fueron muy similares, si bien, se muestra esta diferencia de medias dado que es en esta asignatura donde la propuesta de innovación docente fue, de manera íntegra, el sistema de prácticas establecido para todo el temario.



También se les preguntó sobre su percepción de desarrollo de competencias. En general, la competencia de escucha, trabajo en equipo, desarrollo de la creatividad y de la imaginación y el tomar la iniciativa fueron las competencias que los estudiantes consideraron haber desarrollado con mayor intensidad al realizar este sistema de prácticas. Los resultados obtenidos se muestran gráficamente a continuación (cada competencia se evaluó en una escala de 1 a 5 puntos donde 1= nada desarrollada y 5= totalmente desarrollada). Nuevamente, se opta por poner los resultados reportados por los estudiantes de los dobles grados dada la relevancia del sistema en todo el curso académico.



En las asignaturas donde esta propuesta solamente se implementaba para algunos de los temas del temario, el cuestionario solicitaba información comparativa entre un sistema de prácticas más visual (a través de las fotografías) versus de texto (el resto de prácticas realizadas). Los alumnos mostraron que, de manera estadísticamente significativa, preferían las prácticas visuales vs texto. Esto lo reportaron en términos de percepción de diversión, utilidad, motivación generada y el desarrollo de la creatividad. Los resultados obtenidos para los dos grupos de la asignatura de Marketing Internacional donde se implementó la propuesta de innovación se muestran a continuación (cada variable se midió, al igual que para las competencias, en una escala de 1 a 5). Existieron diferencias estadísticamente significativas para todas las variables excepto para la utilidad (t-student para muestras relacionadas con $p < 0,05$, excepto en utilidad donde $p > 0,05$). Es decir, los alumnos llegaron a obtener un aprendizaje similar con ambos sistemas pero, sin lugar a dudas, disfrutaron más con el visual a través de la imagen de fotografías.

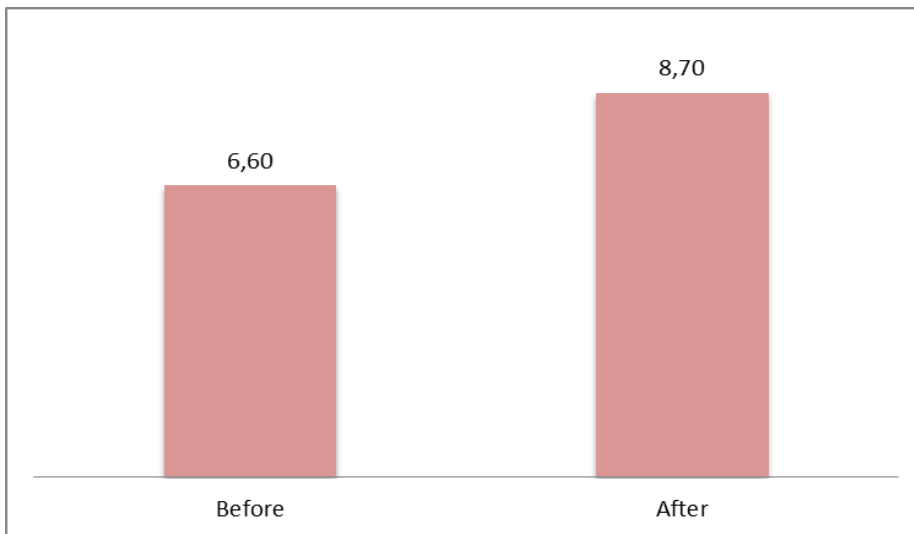


Dado los resultados obtenidos, y considerando la literatura existente, podría confirmarse que esta propuesta de innovación docente mejora **la retención a largo plazo de los contenidos aprendidos**.

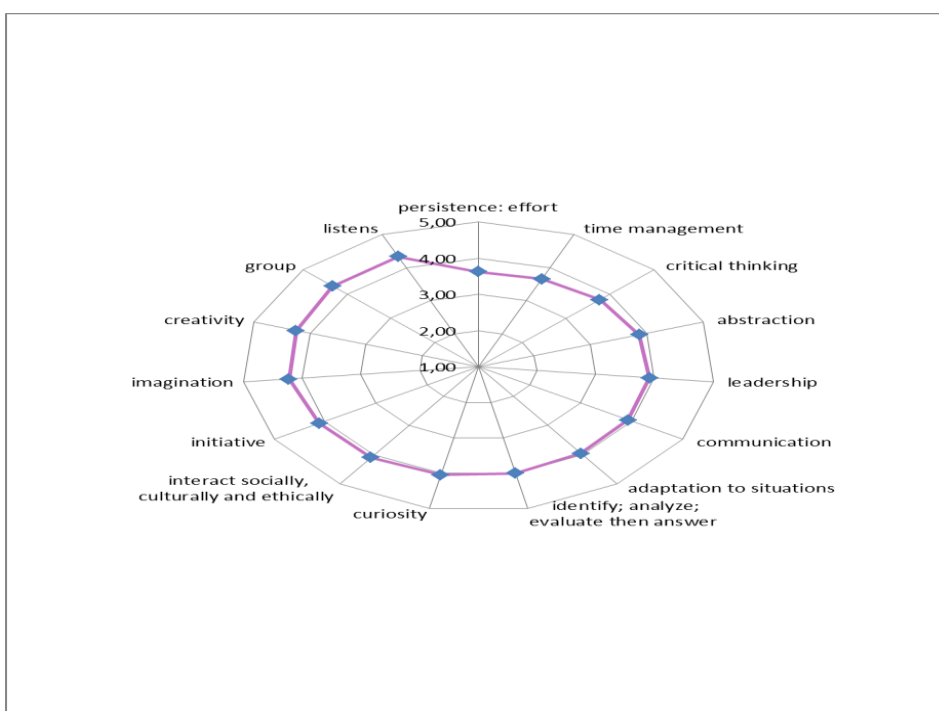
Results obtained (In English)

The project has been implemented in 3 double degrees and in 2 degrees (i) International Marketing, for the Degree in Marketing and Market Research; (ii) Commercial Management, for the Double Degrees of Business Administration and Management and Civil Engineering, Building and Computer Science; and (iii) Strategic Management 2, for the Degree in Business Administration and Management.

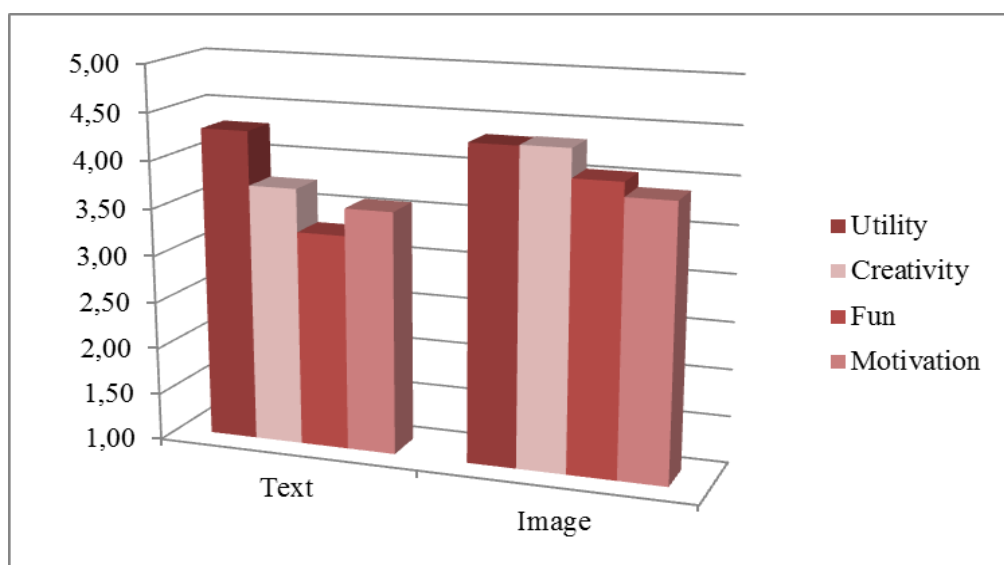
It has been very well received by the students. All the students who followed the continuous evaluation system filled out a questionnaire to evaluate the proposal. The level of understanding of the subject was measured before and after the practicals (on a scale from 0 to 10). Statistically significant differences were obtained. The understanding of the subject being superior after carrying out the practices (see next figure).



The questionnaire has questions about the perception of the students of their skill development. In general, the competence of listening, teamwork, the development of creativity and imagination and taking initiative were developed with the system of practices. The results obtained are shown graphically below (each competence was evaluated on a scale of 1 to 5 points where 1 = not developed at all and 5 = fully developed).



The students showed a statistically significant preference about visual vs. text practices. Visual practices were more fun, motivating and creative (each variable was measured on a scale of 1 to 5, t-student for related samples with $p < 0.05$). However, the utility was similar ($p > 0.05$). That is, the students got to obtain a similar learning with both systems but, without a doubt, they enjoyed with the practice system.



It could be confirmed that this teaching innovation proposal improves long-term retention of the contents learned.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

El proyecto se difundirá en el acto de defensa de acceso al cuerpo de Profesores Titulares de la Universidad de Granada (código 7/3/2021) por parte de la coordinadora. La coordinadora mostrará al tribunal, en el acto público, los principales resultados obtenidos. Se espera que en el próximo año se puedan desarrollar varias ponencias para congresos de marcado carácter docente.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The project will be disseminated in the act of defense of access to the body of Full Professors of the University of Granada (code 7/3/2021) by the coordinator. In the public act, the coordinator will show the court, the main results obtained. It is expected that in the next year several presentations can be developed for teaching conferences.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Sin lugar a dudas, el equipo del presente proyecto ha corroborado que la DIVERSION debe formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al fin y al cabo, el deseo de aprender nace del disfrute. La universidad necesita reflexionar acerca de cómo se divierte el estudiante de hoy, y cómo puede trasladar la sensación de diversión en la docencia.

Todos los alumnos que han participado en la propuesta han mostrado dicho aspecto como uno de los más significativos. La literatura también muestra grandes beneficios al respecto. Un resumen de la literatura que ya se ha analizado frente a la temática diversión en la docencia se detalla a continuación para sustentar la necesidad de su incorporación a la docencia habitual.

Diversos autores han identificado múltiples beneficios pedagógicos de la diversión (Guillén, 2017; Mora, 2017; Bueno, 2019).

El primer beneficio más significativo de la diversión en el proceso de aprendizaje es que incrementa la motivación por aprender. La motivación académica se define como “el conjunto de los procesos psicológicos que determinan la elección, intensidad y persistencia del comportamiento del alumno en relación con las actividades académicas que ha de hacer” (Kanfer et al., 2008 en Navarro et al., 2016). El hecho de que la diversión incremente la motivación es un importantísimo beneficio dado que la mayoría de los autores han encontrado que la motivación es la que explica, a su vez, gran parte del rendimiento académico. Por ejemplo, Pintrich y Schunk, (1996) conciben la motivación como uno de los principales determinantes de dicho desempeño. Parker y Lepper (1992) encontraron que la motivación provoca un aprendizaje de manera más eficaz y duradera. Y son múltiples los autores que relacionan la motivación con el deseo de recurrencia o persistencia de la experiencia (Bisson y Luckner, 1996; Meseguer-Artola, et al., 2016; Sharma et al., 2016).

El segundo e importante beneficio de la diversión es que genera experiencias de vida emocionalmente positivas, es decir, provoca estados placenteros. La emoción es la energía que mueve el mundo. Es ese motor que todos llevamos dentro y nos hace reaccionar ante diferentes tipos de estímulos provenientes del medioambiente o de la memoria (Mora, 2017). Las emociones que genera la diversión en las aulas son fundamentalmente alegría y sorpresa. Estas emociones contribuyen a fijar buenos aprendizajes, tanto conceptuales como de actitudes y habilidades. Específicamente, la alegría estimula la atención y provocan a su vez sensaciones de recompensa. Aprender a través de la alegría genera asociaciones de bienestar con los aprendizajes, que contribuye a su uso y a querer continuar incrementándolos. La sorpresa, como cualquier emoción, se genera en las amígdalas, y rápidamente activa el tálamo. Es el tálamo el que constituye el centro de la atención, despertando la curiosidad, determina el umbral de consciencia e incrementa el arousal, es decir el nivel de activación cerebral que contribuirá a un aprendizaje más eficiente a medio y largo plazo (Bueno, 2019).

Adicionalmente, la diversión estimula la creatividad, da autoconfianza, favorece la socialización y estimula el desarrollo cognitivo. La diversión es el comienzo de un ciclo que genera mejor y mayor aprendizaje en los estudiantes. Además, la diversión influye de manera positiva en la actitud que los universitarios muestran ante las diferentes actividades. Por otro lado, la diversión genera una importante reducción del estrés y del estado de “alerta relajada” (estado en el que se combina la baja amenaza con la percepción de alto desafío). Además, generan desinhibición social, ayudando al estudiante a sentir una mayor libertad para expresar sus ideas e inquietudes (para un mayor detalle de los beneficios de la emoción en el proceso de aprendizaje ver: Bisson y Luckner, 1996; Caine y Caine, 1994; Fredrickson y Tugade, 2002; Stuhr et al., 2013; Bueno, 2019).

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

Puntos fuertes:

Los 6 objetivos que se deseaban alcanzar para el alumnado han sido conseguidos.
Ha sido una propuesta de innovación muy bien recepcionada por los estudiantes.
Se ha conseguido la involucración en la asignatura fuera del aula.

De los 3 objetivos que se deseaban alcanzar para el profesorado, 2 de ellos se consideran conseguidos y el tercero, en proceso.

Dificultades:

Se debería mejorar la coordinación entre los miembros del equipo del proyecto. Para poder realmente impulsar la creación de equipos de innovación docente **multidisciplinares**, se propone que, para el siguiente curso académico, se incorpore la realización de una reunión al mes para poder discutir, comentar y establecer pautas de realización del proyecto.

Opciones de mejora:

Incorporar de manera combinada un plan de acción tutorial que permita al estudiante adoptar un rol más activo en el trabajo de los compañeros. Se plantea incorporar tutorías grupales, tutorías entre iguales y auto-tutorías. El equipo de la propuesta de investigación considera que, la prueba piloto realizada a finales del segundo cuatrimestre en la asignatura de Marketing Internacional ha sido muy positiva y que, el curso que viene debería ser implementada como parte de la propuesta.