

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

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

Título	Desarrollo de recursos digitales interactivos dirigidos a motivar al alumnado en su aprendizaje presencial o virtual en el fomento de la docencia práctica coordinada entre materias		
Código	20-108	Fecha de Realización:	27/05/2022
Coordinación 1	Apellidos	SABIOTE ORTIZ	
	Nombre	CARMEN MARÍA	
Coordinación 2	Apellidos	RODRIGUEZ MOLINA	
	Nombre	MIGUEL ÁNGEL	
Tipología	Tipología de proyecto	PROYECTOS AVANZADOS	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Sociales	
	Línea de innovación	Línea 3.4. Digitalización y virtualización de la docencia	

B. Objetivo Principal

El objetivo principal de este Proyecto de Innovación ha sido incentivar al alumnado a trabajar en un entorno virtual a través de la creación de recursos digitales interactivos dirigidos a motivar al alumnado en su aprendizaje práctico coordinado entre materias. Contribuyendo en la preparación del alumnado para su incorporación al mercado laboral actual donde las herramientas digitales son imprescindibles para el desempeño de las actividades empresariales.

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.

Objetivos específicos:

- Motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje derivado del desarrollo de material digital en un entorno virtual.
- Desarrollar un recurso docente que permite el aprendizaje tanto en un entorno presencial como virtual.
- Adaptar los itinerarios formativos de los alumnos a las nuevas demandas de la sociedad.
- Fomentar el trabajo en equipo, basado en la colaboración entre los miembros.
- Aumentar la capacidad de crítica, y la mejora del trabajo realizado en equipo argumentando los planteamientos llevados a cabo.
- Aumentar la competitividad del alumno en la aplicación de los conocimientos teóricos al caso práctico desarrollado, orientándose hacia la mejora del trabajo.
- Desarrollar en los alumnos la capacidad de aceptar críticas en su trabajo por parte de sus iguales (compañeros).

Metodología:

El Proyecto desarrollado ha permitido la implantación de metodologías activas de aprendizaje aplicadas a distintas materias de los grados implicados en el Proyecto.

A partir de este Proyecto de Innovación, se ha logrado que el aprendizaje del alumno se produzca bajo el principio metodológico del constructivismo; el principio del aprendizaje colaborativo y el principio metodológico del aprendizaje significativo.

- a. En cuanto a la metodología constructivista, de aprendizaje activo, el alumnado se aproxima por sí solo al conocimiento, con la guía y apoyo de la figura docente cuando ha sido necesario. Así, las actividades desarrolladas durante el PID han permitido que los alumnos hayan sido capaces de construir contenidos, estructurarlos y relacionarlos de forma que adquieran las habilidades que van a necesitar en la vida real cuando entren a formar parte del mundo laboral.
- b. La implementación de actividades que contribuyen al aprendizaje significativo creemos que se ha conseguido al haber realizado actividades comunes en distintas materias, permitiendo la vinculación de conocimientos de varias asignaturas.
- c. Además, se ha tratado de que el aprendizaje sea colaborativo, mediante la interacción de los estudiantes en equipos de trabajo. El trabajo en equipo posibilita la retroalimentación del conocimiento adquirido entre el alumnado con el objetivo de lograr un objetivo común, ya que cada integrante aporta, coopera e

interviene en aquellas áreas del proyecto que más domina. La interacción de la Universidad con el ámbito empresarial, ha motivado que el alumno mantenga un mayor grado de interés y esfuerzo en el trabajo grupal, recibiendo retroalimentación, propiciando procesos de reflexión, concentración, regulación de su trabajo y tiempo, entre otros.

Logros alcanzados:

Con la implantación y desarrollo de este Proyecto de Innovación se han conseguido los logros previstos. Se ha elaborado un documento interactivo digital resultado de la puesta en común de todas las materias que participan en el Proyecto. Se han aplicado las técnicas e instrumentos para la evaluación de la adquisición de competencias.

Aplicación práctica a la docencia habitual:

Este material será utilizado en otras asignaturas y en años posteriores como material de apoyo para el aprendizaje de los alumnos ya que estará accesible y disponible para consulta, constituyendo de esta manera un material de aprendizaje para futuros alumnos.

Summary of the Project (In English):

Specific objectives:

- To motivate students in their learning process derived from the development of digital material in a virtual environment.
- To develop a teaching resource that allows learning both in a face-to-face and virtual environment.
- Adapt students' training itineraries to the new demands of society.
- Encourage teamwork, based on collaboration among members.
- To increase the critical capacity, and the improvement of the work carried out in team arguing the approaches carried out.
- To increase the student's competitiveness in the application of theoretical knowledge to the practical case developed, oriented to the improvement of the
- developed, orienting towards the improvement of the work.
- To develop in the students the ability to accept criticism of their work from their peers.

Methodology:

The developed Project has allowed the implementation of active learning methodologies applied to different subjects of the degrees involved in the Project.

From this Innovation Project, student learning has been achieved under the methodological principle of constructivism; the principle of collaborative learning and the methodological principle of meaningful learning.

a. Regarding the constructivist methodology, of active learning, the students approach knowledge on their own, with the guidance and support of the teacher when necessary. Thus, the activities developed during the IDP have allowed the students to be able to build contents, structure them and relate them in such a way that they acquire the skills they will need in real life when they enter the working world.

b. The implementation of activities that contribute to meaningful learning we believe has been achieved by having carried out common activities in different subjects, allowing the linking of knowledge from various subjects.

c. In addition, we have tried to make learning collaborative, through the interaction of students in work teams. Teamwork makes possible the feedback of the knowledge acquired among the students with the objective of achieving a common goal, since each member contributes, cooperates and intervenes in those areas of the project in which it is most proficient.

The interaction between the University and the business environment has motivated students to maintain a greater degree of interest and effort in group work, receiving feedback, encouraging reflection, concentration, and regulation of their work and time, among others.

Achievements:

With the implementation and development of this Innovation Project, the expected achievements have been obtained.

An interactive digital document has been elaborated as a result of the pooling of all the subjects participating in the Project.

The techniques and instruments for the evaluation of the acquisition of competences have been applied.

Practical application to regular teaching:

This material will be used in other subjects and in subsequent years as support material for student learning since it will be accessible and available for consultation, thus constituting a learning material for future students.

D. Resultados obtenidos

El principal resultado derivado del Proyecto ha sido el material audiovisual interactivo obtenido del mismo. Material resultante de la sinergia de las diversas actividades entrelazadas que se han llevado a cabo en las asignaturas participantes en el Proyecto.

Concretamente, para este Proyecto se ha desarrollado un instrumento vinculado al turismo rural que permite al interesado realizar un tour virtual a partir de un sistema de navegación online interactivo.

Cabe resaltar que el turismo rural se ha convertido en uno de los principales tipos de turismo tras la transformación del sector debido a la COVID-19. Lo que ha permitido a los alumnos acercarse de manera real al mundo empresarial.

Results obtained (In English)

The main result derived from the Project has been the interactive audiovisual material obtained from it. Material resulting from the synergy of the various intertwined activities that have been carried out in the subjects participating in the project.

Specifically, for this Project a tool linked to rural tourism has been developed that allows the interested party to take a virtual tour through an interactive online navigation system.

It should be noted that rural tourism has become one of the main types of tourism after the transformation of the sector due to COVID-19. This has allowed the students to approach the business world in a real way.

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

El recurso audiovisual se difundirá utilizando los recursos que ofrece la Universidad de Granada. Concretamente se difundirá en el servicio UGRmedia. Este servicio tiene como objetivo la difusión de las actividades desarrolladas en la Universidad de Granada.

La utilización de UGRmedia para la difusión del video permitirá la consulta tanto a los alumnos como a los docentes de la Universidad de Granada y de cualquier otra universidad nacional o internacional.

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

The audiovisual resource will be disseminated using the resources offered by the University of Granada. Specifically, it will be disseminated in the UGRmedia service. This service aims to disseminate the activities developed at the University of Granada.

The use of UGRmedia for the dissemination of the video will allow the consultation of both students and teachers of the University of Granada and any other national or international university.

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

La elaboración de material audiovisual interactivo para el aprendizaje práctico supone una contribución estimable a la digitalización de la docencia.

Dichos recursos pueden ofrecerse a través de la plataforma de docencia PRADO de la Universidad de Granada, estando disponibles en los cursos académicos siguientes.

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

Los principales puntos fuertes de este Proyecto de Innovación son:

- Fortalecimiento de la digitalización y virtualización de la docencia práctica. La elaboración de material audiovisual interactivo para el aprendizaje práctico supone una contribución estimable a la digitalización de la docencia, tanto desde la perspectiva docente como desde la perspectiva del alumnado.
- Desarrollo de la tecnología dentro de la docencia superior como forma de consumo más sostenible.
- Transferencia de conocimiento. El material audiovisual interactivo resultante del Proyecto constituye un instrumento válido para su uso en los siguientes cursos académicos.
- Mejora de la inclusión y la atención a la diversidad. Cuando se trabaja en equipo formados de manera aleatoria, los estudiantes disponen de diferentes niveles iniciales de conocimientos, de diferentes habilidades de comunicación, aplican formas diversas de abordar un mismo problema y de encontrar soluciones.
- Implantación de metodologías activas de aprendizaje aplicadas.

Dificultades:

No se detectan

El resultado general de la realización de este Proyecto ha sido muy satisfactorio, con el objetivo último de mejorar la formación de los estudiantes y de materializar los conocimientos académicos en el mundo empresarial desde



una perspectiva innovadora.