

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
Título	<i>Fiction inspired learning</i> : reflexión, emoción y motivación en el aula universitaria		
Código	21-33	Fecha de Realización:	2021-2022
Coordinación	Apellidos	Pérez López	
	Nombre	Isaac José	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos FASE 2	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Jurídicas y Sociales	
	Línea de innovación	Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia	
B. Objetivo Principal			
<p>Valorar el potencial de la ficción en la adquisición de contenidos y competencias relacionados con el desempeño de la labor docente, a partir del diseño, implementación y evaluación de dos propuestas de innovación conectadas entre sí y construidas teniendo como referencia la ficción.</p>			
C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
<p>Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.</p>			
<p>A partir del objetivo principal del proyecto, mencionado en el apartado anterior, se determinaron los siguientes objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluar la incidencia de las propuestas en el nivel de motivación hacia el aprendizaje alcanzado por el alumnado. 2. Analizar la evolución en el nivel de condición física del alumnado una vez finalizada la intervención con respecto al inicio de ella. 3. Identificar unas pautas de actuación que permitan establecer una progresión lógica en la formación del alumnado de cara a su futura labor docente entre la asignatura "Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física" (del máster de Profesorado) y "Fundamentos de la Educación Física" (de grado). 4. Conocer las percepciones de los estudiantes sobre el uso de la ficción como soporte en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Superior, y determinar los principales aspectos a considerar a la hora de incrementar su motivación hacia el aprendizaje y su salud. <p>Para la consecución de dichos objetivos se ha tenido como referencia la ficción, que se ha sido el pilar fundamental en torno al cual se han construido las propuestas de innovación docente que se han llevado a cabo. Junto a ella, las redes sociales han tenido también un alto protagonismo, tanto para complementar el aprendizaje del alumnado como para compartir y generar conocimiento.</p> <p>Gracias a los resultados obtenidos en proyectos previos, las propuestas se diseñaron teniendo en cuenta el valor que atesora en los procesos de enseñanza-aprendizaje la implementación de los principales elementos que caracterizan a las experiencias de <i>gamificación</i>, dada la significativa que poseen en el alumnado como, por ejemplo, <i>badges</i> o insignias, los cuales aumentan el sentimiento de pertenencia de los alumnos (aspecto clave en este tipo de propuestas).</p> <p>Otro elemento de gran relevancia ha sido la colaboración en la asignatura de grado de los alumnos de máster de profesorado, mediante <i>masterclass</i>, lo que ha favorecido el afianzamiento de los aprendizajes de estos últimos, y una atención más personalizada de los primeros. De este modo, además, se han establecido vínculos entre ellos, lo que ha propiciado la retroalimentación mutua y el apoyo en sus respectivos procesos formativos.</p> <p>Por último, los resultados obtenidos no dejan lugar a dudas del potencial de la ficción para incrementar la motivación y aprendizaje del alumnado. En este sentido cabe destacar, por un lado, el diseño e implementación de fichas de visionado, que han permitido favorecer la reflexión, análisis y aprendizaje de diversos contenidos y</p>			

competencias relacionadas con la labor docente. Y, por otro lado, la implementación de contextos lúdicos a partir de la ficción como armazón de las propuestas, lo que ha elevado de manera muy significativa la motivación e implicación del alumnado. Es más, las valoraciones que estos han realizado al término de las intervenciones evidencian no solo la mejora formativa que ha generado en ellos sino el alto grado de satisfacción que les ha supuesto, con valoraciones sobresalientes sobre lo vivido. Como consecuencia de ello, tanto el uso de las fichas de visionado, como recurso para el aula, como el propio diseño de propuestas de *gamificación/gamificación*, para construir en torno a ellas los procesos de enseñanza-aprendizaje, son de una aplicabilidad enorme en la docencia universitaria.

D. Resultados obtenidos

En primer lugar, cabe reseñar la elevada incidencia que las propuestas desarrolladas han tenido sobre la motivación del alumnado. En este sentido, y en la línea de proyectos anteriores, tanto la asistencia como la realización de los diferentes retos planteados ha sido totalmente voluntaria en todo momento. A pesar de ello, salvo por causas médicas o problemas personales, el alumnado ha asistido a la totalidad de las sesiones de clases e, incluso, a sesiones extra que se han planteado como disparadores de la motivación. Además, en las narraciones que han realizado a través de *Google Drive*, de forma anónima, donde iban recogiendo los aprendizajes, emociones y vivencias experimentadas, han dejado numerosas muestras del gran factor motivacional que para ellos ha supuesto el uso de la ficción, con testimonios como los que a continuación se muestran a modo de ejemplo:

- “El hecho de que hayamos aprendido muchos de los contenidos de la asignatura a través de capítulos de series o películas me ha fascinado. Nunca hubiera podido imaginar que mis deberes en la universidad iban a ser algo así. Estaba deseando llegar a casa para ponerme con ello”.
- “He de reconocer que a pesar de que al principio dudaba de que ver capítulos de series me pudiera ayudar a aprender cuestiones relacionadas con la asignatura, gracias a las fichas de visionado he logrado descubrir innumerables aprendizajes que las propuestas que nos hacías “escondían” al respecto. Me he enganchado tanto a ello que ya no hay película o serie que vea a la que no le saque un aprendizaje para la docencia o la vida en general”.
- “No puedo dejar de agradecerte el haberme permitido vivir un proyecto de *gamificación* como este. Sin duda se trata de la mejor experiencia de mi vida. Nunca me he sentido tan motivado ni he ido a clase con tanta ilusión. Desde ya te digo que puedes contar conmigo para lo que necesites el próximo curso si vuelves a montar una locura tan increíble como la de este año”.

También es importante destacar que generarles la necesidad de resolver diferentes retos fuera del horario de clase, en los que tenían que descubrir diversos enigmas por la ciudad de Granada antes de un tiempo determinado, ha propiciado un aumento del nivel de actividad física del alumnado, dado que tenían que desplazarse tanto andando como en bicicleta y/o corriendo.

Un aspecto muy relevante en cuanto a los resultados ha sido igualmente la construcción de un material propio mediante el que se han establecido las principales pautas de intervención docente, así como una progresión lógica en su puesta en práctica, constituyendo un elemento vertebrador en la formación del alumnado de cara a su futura labor docente.

Finalmente, como ya se ha mencionado previamente, con respecto a las percepciones de los estudiantes sobre el uso de la ficción como soporte en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior, estas han sido muy positivas. De hecho, son numerosas las reflexiones que han realizado en torno a la idea de que ha supuesto un enorme descubrimiento de cara a su futura labor profesional. Reflexiones que no se han quedado únicamente en ello, sino que han ido más allá, pues muchos se han propuesto construir un banco de recursos en este sentido. La intención de dicha iniciativa es la de ir recogiendo diferentes fragmentos de películas y series de televisión para elaborar materiales que les permitan aumentar la motivación y aprendizaje de su futuro alumnado y, al mismo tiempo, ser una fuente de inspiración para el diseño de narrativas en torno a la ficción para el desarrollo de proyectos de *gamificación* y *gamificación*.

Sobre esto último, las valoraciones finales, y las narraciones que el alumnado ha ido compartiendo durante las propuestas, han ayudado a determinar los principales elementos a considerar a la hora de incrementar su motivación hacia el aprendizaje y su salud. Entre ellos destacan, por ejemplo, el planteamiento de retos, la libertad de elección de los formatos de entrega, la capacidad de decisión en las aventuras vividas (lo que les ha hecho sentirse los verdaderos protagonistas de ellas), la sensación de progreso experimentada gracias al *feedback* recibido por parte del docente, etc. En este sentido, es importante hacer una mención especial a las

tutorías, pues ha sido uno de los aspectos más referidos y mejor valorados por el alumnado. Son numerosas las aportaciones donde señalan que nunca antes se les había generado la necesidad de tener que ir a tutoría, siendo ellos mismos los que las demandaran, y no una imposición del docente. Además, el enfoque de las mismas, donde se les cuestionaba permanente el porqué de cada una de sus preguntas y respuestas, y se conectaban con situaciones reales que viven a diario los docentes, les ha llamado enormemente la atención, y consideran que ha enriquecido de manera muy significativa su aprendizaje, fomentando su conciencia crítica y capacidad de análisis. No obstante, también es cierto que no han sido pocos los alumnos que también han reconocido que este enfoque al principio les ha costado afrontarlo, pues no estaban acostumbrados “a pensar tanto” (palabras textuales), ni a cuestionarse hasta el más mínimo detalle de todo aquello que decidían hacer.

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

La principal difusión de las propuestas implementadas ha sido a través de las redes sociales, donde mediante *hashtags* relacionados con ellas, y otros propios de algunos de los retos planteados al alumnado, se ha dado a conocer el proyecto en cuestión. Además, gracias a ello, y la movilización del alumnado participante, docentes y compañeros de otras ciudades y universidades han podido descubrir y profundizar en las experiencias de aprendizaje que estaban viviendo. Esta circunstancia les ha permitido también al alumnado ponerse en contacto con diversos profesionales de la Educación, en general, y de la Educación Física en particular, lo que ha supuesto un gran enriquecimiento para ellos, complementando su formación y aumentando sus redes de aprendizaje.

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

Como sucediera en proyectos previos, puesto que se trata de una línea de trabajo que lleva testándose ya durante más de una década, en realidad la docencia habitual no significaría ningún hándicap para incorporar un planteamiento así, sino más bien todo lo contrario. Sin embargo, sí es cierto que la posibilidad de llevar a cabo un enfoque colectivo de colaboración entre diversas asignaturas permitiría que el alumnado tuviera una perspectiva más integral de sus estudios y, al mismo tiempo, podrían optimizar el tiempo dedicado a dichas asignaturas. Por tanto, es la asignatura pendiente y un aspecto de mejora a tener en cuenta.

Por otro lado, una vez más, uno de los aspectos que más condiciona el buen desarrollo de cualquier proyecto y, por consiguiente, la consecución de sus objetivos y competencias, es la ratio. El día que esta pueda reducirse considerablemente la calidad del profesorado y de sus intervenciones aumentará de manera muy significativa. Mientras tanto, seguirá dependiendo en gran medida (el éxito o no de muchos proyectos de innovación) de la generosidad de aquellos profesores que demuestran tener verdadera vocación docente invirtiendo (y “regalando”) al alumnado muchas más horas de lo previsto en su carga docente.

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

Entre los puntos fuertes del presente proyecto se encuentran, principalmente, como es evidente, el uso de la ficción para introducir y predisponer positivamente al alumnado al aprendizaje de diversos contenidos y competencias. Este ha sido el eje vertebrador y la principal referencia en todo momento, en torno a la cual se han construido los diferentes materiales, actividades y la propia estructura que ha conformado las propuestas que se han llevado a cabo, como ya se ha reseñado en apartados anteriores.

En cuanto a las dificultades encontradas, una de las más destacadas está relacionada con un aspecto descrito previamente, como es que en muchas ocasiones el alumnado no está acostumbrado a este tipo de planteamientos, y al comienzo hay quien tiene cierta desconfianza al suponerle más tiempo y esfuerzo del que habitualmente les requieren otras asignaturas. La ratio también supone un sobreesfuerzo docente, siempre y cuando se quiera atender a todo el alumnado participante, como procede y no puede ser de otro modo.

A raíz de todo ello, una posibilidad de mejora podría ir en la línea de la colaboración con otros docentes que implementaran también en sus asignaturas planteamientos de este tipo e, incluso, aún mejor, que se construyeran proyectos colaborativos entre asignaturas con lo que se lograría una experiencia aún más *immersiva* por parte del alumnado. Además, de ser así (como ya se ha referido), esto optimizaría el tiempo y esfuerzo del alumnado, dando lugar a un aprendizaje más contextualizado e interdisciplinar.