

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

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

Título	Virtualización de prácticas docentes mediante RRSS y web (Prácticas_Tokers_UGR)		
Código	22-24	Fecha de Realización:	
Coordinación	Apellidos	VALVERDE PALACIOS	
	Nombre	IGNACIO	
Tipología	Tipología de proyecto	Coordinado	
	Rama del Conocimiento		
	Línea de innovación	3.4. Digitalización y virtualización de la Docencia	

B. Objetivo Principal

Desarrollar materiales y recursos docentes innovadores que mejoren las estrategias y técnicas de aprendizaje del estudiantado implantando la cultura del emprendimiento en la práctica docente. Por otro lado, se ha potenciado la divulgación a la sociedad de la actividad académica.

Además, se han implantado procesos que han fomentado la participación del estudiantado en la construcción de su propio proceso formativo mediante la digitalización de la docencia y los procesos de virtualización promoviendo la utilización innovadora de los recursos y servicios de la UGR.

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.

El siglo XXI está marcado por la globalización, la tecnología, la tecnología y los nuevos espacios de aprendizaje que hace necesario un avance en las enseñanzas universitarias de Grado y Posgrado a través del reciclaje de su personal, ya sea PAS o PDI, con su inmersión en las nuevas tecnologías, necesidad que ha quedado patente en los años de pandemia acaecidos.

Este proyecto ha aunado esfuerzos para compartir recursos y experiencias sobre las nuevas tecnologías entre distintas asignaturas y áreas de conocimiento en la virtualización de prácticas docentes a través de una web dinámica y redes sociales (youtube) que han constituido un entorno rico con distintos tipos de aprendizaje.

El proyecto, de carácter transversal, ha contado con la implicación de personal de muy distintas ramas de conocimiento y grados y máster de la UGR,. Además de PDI, han participado en el Proyecto un Técnico Especialista de Laboratorio (PAS), Investigadores del programa Juan de la Cierva, estudiantes y alumni UGR

El proyecto ha tenido como objetivos principales:

- Desarrollar materiales y recurso docentes innovadores
- Implantar procesos que fomenten la participación del estudiantado en la construcción de su propio proceso formativo.
- Mejorar las estrategias y técnicas de aprendizaje del estudiantado.
- Desarrollar la digitalización de la docencia y los procesos de virtualización
- Implantar la cultura del emprendimiento en la práctica docente
- Promover la utilización innovadora de los recursos y servicios de la UGR.
- Potenciar la divulgación a la sociedad de la actividad académica

En el uso de las nuevas tecnologías, como las redes sociales, el estudiante suele utilizarlas a diario en un entorno ajeno al Docente, por ello, se ha implementado este uso cotidiano en las estrategias y técnicas de aprendizaje del

estudiantado generando un nuevo punto de vista de lo aprendido en aula y prácticas que fundamentalmente ha sido generado por los estudiantes.

Hemos creado una WEB y un canal de youtube con todo el contenido que se ha generado:

<https://practicaugr.es/>

<https://www.youtube.com/@PracticasUGR>

Summary of the Project (In English):

The XXI symbol is marked by globalization, technology, technology and new spaces of learning that make a necessary advance in the university courses of Grade and Posgrado through the recycling of one's personal, whether PAS or PDI, with its immersion in the new technologies, a necessity that has been patented in the years of the coronavirus pandemic.

This project has been aimed at sharing the lessons and experiences of new technologies among distinct qualifications and areas of knowledge in the virtualization of teaching practices through a dynamic web and social networks (YouTube) which have constituted a rich environment with distinct types of learning.

The project, of a transversal nature, had the implication of personnel from many distinct branches of knowledge and degrees and masters of the UGR. Among PDI, a Specialized Laboratory Technician (PAS), investigators of the Juan de la Cierva program, students and UGR alumni participated in the project. The project had the main objectives:

- Desarrolling materials and recruiting innovative teachers
- Implanting processes that foster the participation of the student in the construction of his own training process.

- Improve the student's learning strategies and techniques.

- Develop the digitalisation of teaching and virtualization processes
- Implant the culture of learning in teaching practice
- Promote the innovative use of UGR resources and services.

- Enhance the dissemination of academic activity to society

In the use of new technologies, such as social networks, the student usually uses them on a daily basis around the teacher, so that he has implemented this daily use in strategies and student learning techniques generating a new point of view of learning in the classroom and practices that have fundamentally been generated for students.

We have created a WEB and a channel of youtube page with all the content that has been generated:

<https://practicaugr.es/>

<https://www.youtube.com/@PracticasUGR>

D. Resultados obtenidos

Los resultados obtenidos son:

Por parte de estudiantado

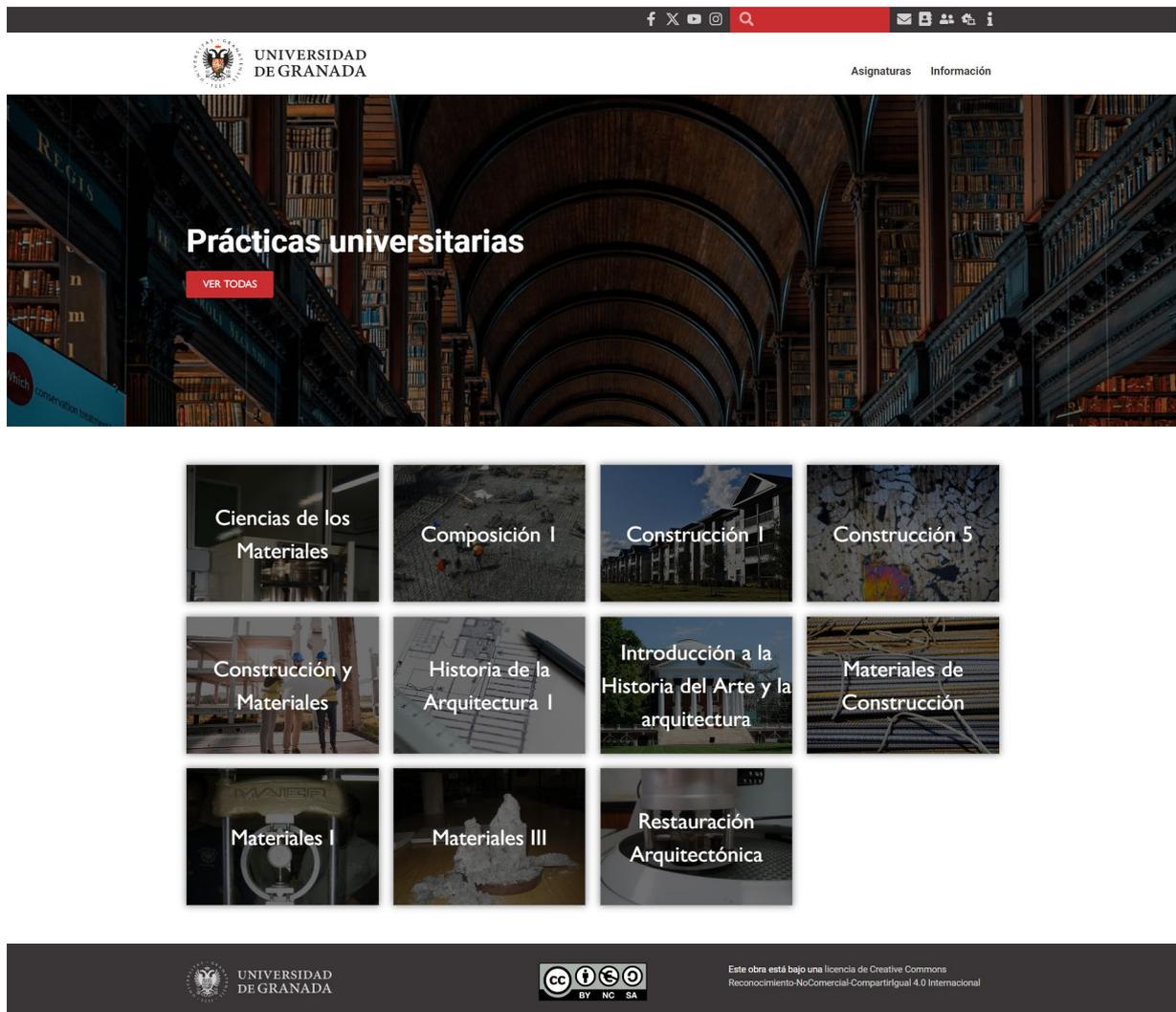
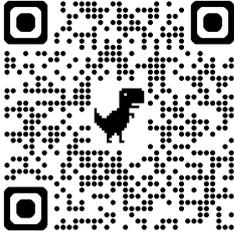
- Mejor comprensión de los contenidos prácticos de las asignaturas
- Introducción de herramientas cotidianas en la docencia como YouTube y tiktok
- Trabajo en equipo
- Capacidad de síntesis y mejora de la oratoria
- Relación con otros estudiantes de distintos grados y másteres favoreciendo el carácter interdisciplinar

Por parte de los miembros del Equipo del Proyecto

- Ahora cuenta con nuevas herramientas que los estudiantes han empleado a diario con fines docentes y también como medio de divulgación científica distintos a la docencia, abierto a todo el mundo. De ahí que nos apoyemos en YouTube y tiktok para promover el aprendizaje a través de la gamificación.
- Trabajo en equipo en grupos interdisciplinares y multidisciplinares.
- Mejorar las relaciones entre estudiante y profesor
- Acercar las prácticas docentes de la UGR a la sociedad

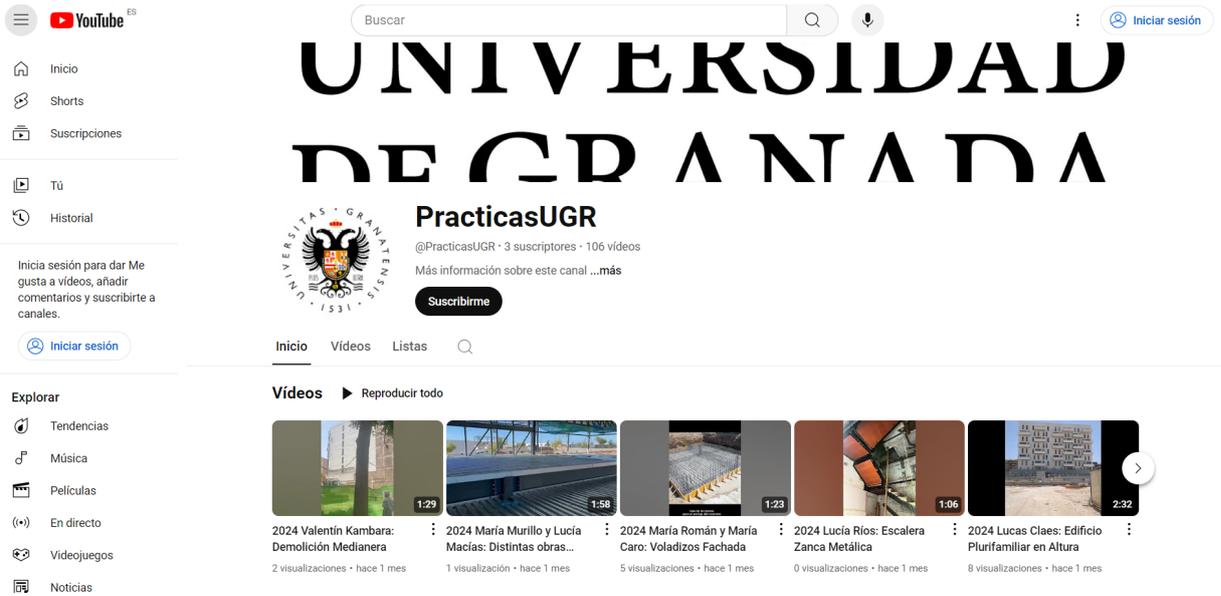
Se ha realizado una página WEB y un canal de youtube con todo el contenido que se ha generado:

<https://practicaugr.es/>



<https://www.youtube.com/@PracticasUGR>





El canal de YouTube cuenta con 106 videos de diferentes disciplinas y puntos de vista. Han sido realizados tanto por estudiantes como por personal Técnico Especialista de Laboratorio y profesorado.

A continuación se muestra el esquema metodológico y de principios seguido en la experiencia



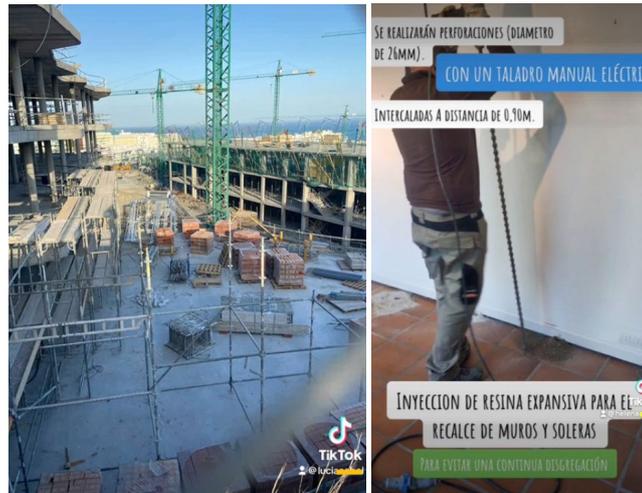
```

graph TD
    A[Redes Sociales: VÍDEOS - TIKTOK] -.-> B[Factor: Visual]
    A -.-> C[Factor: Autoaprendizaje]
    A -.-> D[Factor: Motivacional]
    A -.-> E[Factor: Interactivo]
    A -.-> F[Factor: Aplicabilidad]
    B -.-> G[VÍDEOS DIDÁCTICOS Autograbados por alumnos]
    C -.-> G
    D -.-> G
    E -.-> G
    F -.-> G
    H[Modelo pedagógico: AULA INVERTIDA] --> I[1. Instrucción Teórica En aula - Profesor]
    I --> G
    H --> J[2. Preparación Material Fuera del aula - Alumnos]
    J --> G
    H --> K[3. Montaje y autoexplicación Fuera del aula- Alumnos]
    K --> G
    H --> L[4. Demostración y Exposición En aula. Alumnos-Profesor]
    L --> G
    G --> M[Exposición, afianzamiento y debate en el aula]
    M --> N[APRENDIZAJE ACTIVO]
    O[Cuestionario Satisfacción] --> N
    
```

La percepción vivida con esta experiencia ha demostrado una notable mejora en la participación de los estudiantes en el aula, así como la motivación del alumnado por realizar grabaciones y exponerlos en clase para el resto de sus compañeros.

Las Figuras siguientes presentan captura de dos vídeos diferentes correspondientes a dos estudiantes, cuyo nombre de usuario en aplicación TikTok ha sido ocultado para mantener la privacidad de estos.

Estas capturas, como muchas otras que podrían realizarse en los distintos vídeos, muestran cómo los estudiantes han tenido la motivación de acudir a obras de construcción, incluso al interior de las mismas, a realizar grabaciones de procesos de ejecución, en las distintas fases. Además, en algunos casos, los alumnos, más allá de la explicación que incorporaban con su voz en off, han añadido en sus vídeos mensajes con distintos colores y formatos para mejorar la comprensión del éste.



Capturas de dos vídeos grabados y producidos por estudiantes. Fuente: Alumnado

Respecto a la participación, pese a las reticencias y escasa participación inicial en la realización de vídeos por parte de los estudiantes, una vez comenzaron a recibirse y proyectarse los primeros vídeos, en las últimas semanas el número de vídeos y de proyecciones incluso sobrepasó las expectativas. De hecho, respecto a la calificación final, los estudiantes fueron puntuados por el profesor, no tanto por la calidad sino por la participación y cantidad de vídeos aportados, por lo que estos estudiantes vieron reflejado este esfuerzo en una mejoría de sus calificaciones, ya que formaba parte de un 20% de la calificación final dedicado a otras actividades complementarias, participación y motivación del alumnado.

Además, los estudiantes que participaron en esta evaluación continua de la asignatura y que aportaron vídeos didácticos, tuvieron la posibilidad de cumplimentar un formulario de satisfacción sobre la experiencia innovadora, de tal forma que transmitieran sus sentimientos al respecto de haber aportado vídeos como de haber escuchado el del resto de sus compañeros.

Pregunta (Sí/No)	Respuestas (Nº - %)
1 ¿Estás satisfecho/a con la experiencia docente llevada a cabo?	Sí: 25 - 96.2% No: 1 - 3.8%
2 ¿Crees que con estos vídeos grabados por alumnos complementan el aprendizaje mejor que únicamente recibiendo clases tradicionales?	Sí: 23 - 88.5% No: 3 - 11.5%
3 ¿Percibes una mayor aplicabilidad de la asignatura tras haber participado en la grabación de vídeos didácticos?	Sí: 26 - 100% No: 0 - 0%
4 En general, ¿Has considerado útiles los vídeos realizados por tus compañeros y los debates suscitados a raíz de la proyección de estos?	Sí: 22 - 84.6% No: 4 - 15.4%
5 ¿Has sentido una mayor motivación y un mejor seguimiento de la asignatura con esta actividad complementaria?	Sí: 25 - 96.2% No: 1 - 3.8%

La Tabla anterior resume las respuestas recibidas. Estos resultados demuestran que la satisfacción del alumnado ha sido destacada, con respuestas positivas siempre en porcentajes superiores al 80%. Este hecho confirma que el modelo didáctico contribuye con una mayor la captación de la atención, una mejora en la motivación de los estudiantes e implica transmitir una mayor aplicabilidad de la asignatura a estudiantes del primer curso.

Utilizando una estructura de clase invertida eminentemente práctica, en la sesión de exposición un determinado número de estudiantes prepara y proyecta el vídeo que ha elaborado. De esta forma, siguiendo con lo demandado en su estudio Barbero-Barrera (2022), se consigue que en cada sesión el alumnado tenga un papel más activo y un aprendizaje mucho más efectivo. De hecho, siguiendo la línea marcada por Maciá (2021), la experiencia va más allá de incorporar herramientas y aplicaciones digitales, pues se incorporan debates en el aula entre alumnos, siendo moderado por los profesores, en los que se remarca la utilidad de cada solución constructiva, y se apoyan estos debates con otros vídeos de obra incorporados por los profesores, así como también optimizando el potencial de ciertos canales multimedia: Youtube, Tiktok y/o Instagram fomentando así una mayor motivación y activación para el aprendizaje de la asignatura.

Finalmente, los principales errores cometidos en los vídeos por los alumnos y aquellas preguntas con más dudas han sido nuevamente tratadas en una sesión crítica final, así como también se han analizado las últimas dudas suscitadas por algunos alumnos, volviéndose a repetir en esta sesión algunos de los vídeos recibidos para repasar algunos conceptos y visualizar algunos casos, lo que ha permitido al conjunto de alumnos afianzar lo aprendido y mejorar el aprendizaje previo a las pruebas de superación de la asignatura.

Results obtained (In English)

The obtained results are:

As a part of the student

- Better understanding of the practical contents of the assignments
- Introduction of daily exercises in the classroom such as YouTube and TikTok
- Team work
- Ability to synthesize and improve oratory
- Relationship with other students of the distinguished degrees and masters favoring the interdisciplinary character

By part of the members of the Project Team

- Now we are talking with new insights that the students have implemented in their diary with fine teachers and also as a means of scientific dissemination distinguished in teaching, open to the whole world. Thank you so much that we support YouTube and TikTok to promote learning through gamification.
- Team work in interdisciplinary and multidisciplinary groups.
- Improve relationships between students and teachers
- Look for practical UGR teachers in society.

A WEB page and a YouTube channel have been created with all the content that has been generated:

<https://practicaugr.es/>

<https://www.youtube.com/@PracticasUGR>

The YouTube channel contains 106 videos from different disciplines and points of view. They have been created both by students and by personal laboratory technicians and professors.

The methodological and principled approach followed in the experience is shown. The vivid perception with this experience has demonstrated a notable improvement in the participation of the students in the classroom, as well as the motivation of the student to realize lessons and present them in class for the rest of your companions.

The following images present the capture of two different videos corresponding to two students, whose user name in the TikTok application has been hidden to maintain the privacy of these users.

These captures, like many others that could be achieved in different videos, show how students have had the motivation to follow construction tasks, including inside the scenes, to realize execution processes, in different phases. Likewise, in some cases, the students, even after the explanation they incorporate with their voice on off, have added messages in their videos with distinct colors and formats to improve their understanding of it.

Capture of videos captured and produced by students. Source: Alumnado Regarding the participation, considering their reservations and initial participation in the making of videos by some of the students, they once began to receive and project the first videos, in the last few weeks the number of videos and projections included exceeded expectations. Indeed, with respect to the final rating, the students were punctuated by the teacher, not so much for

the quality but for the participation and singing of the videos taken, so that these students saw this effort reflected in a greater number of their ratings, because it forms part of 20% of the final classification dedicated to other complementary activities, participation and motivation of the student.

Likewise, the students who participated in this continuous evaluation of the assignment and who contributed educational videos, had the possibility of completing a satisfaction form regarding the innovative experience, in such a way that they would transmit their feelings with respect to having contributed videos as they had learned. and the rest of your companions.

The table resumes the answers received. These results show that student satisfaction has increased, with positive responses always above 80%. This confirms that the teaching model contributes greater attention capacity, greater motivation to students and implies transmitting greater applicability of the assignment to students of the first course.

Using an eminently practical reverse classroom structure, in the exposure session a certain number of students prepare and project the video they have created. In this way, following the instructions given in the Barbero-Barrera study (2022), it follows that in each session the student has a more active role and much more effective learning. Indeed, following the line marked by Maciá (2021), the experience goes further to incorporating digital hardware and applications, whereby debates can be incorporated in the classroom among students, being moderated by the professors, who note the usefulness of each constructive solution, and if these discussions are supported with other videos of work incorporated by the teachers, as well as optimizing the potential of certain multimedia channels: Youtube, TikTok and/or X (Instagram) thus fomenting greater motivation and activation for the learning of the assignment.

Finally, the main mistakes made in the videos by the students and those questions with the most doubts have been dealt with again in a final critical session, as well as the last doubts raised by some students have been analyzed, repeating again in this session some of the videos received to review some concepts and visualize some cases, which has allowed the group of students to consolidate what they have learned and improve the learning prior to the tests to pass the subject.

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

El proyecto ha tenido una amplia difusión, ya que ha sido presentado en las XI Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura que tuvo lugar en la ETSA de Granada en noviembre de 2023, teniendo una gran acogida e interés para los congresistas asistentes de distintas universidades.

Serrano-Jiménez, Antonio; Esquivias, Paula M.; Fuentes-García, Raquel; Valverde-Palacios, Ignacio. Aula invertida, gamificación y multimedia en Construcción con el uso de redes sociales. XI Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura (JIDA'23). Granada, Noviembre de 2023. Iniciativa Digital Politécnica Oficina de Publicacions Acadèmiques Digitals de la UPC. ISBN. 978-84-10008-10-62 (IDP-UPC).

Por otro lado, también ha sido presentado como capítulo de libro en la prestigiosa editorial de Springer que está incluida en el primer cuartil del SPI.

Serrano-Jiménez, A., Esquivias, P.M., Fuentes-García, R., Valverde-Palacios, I. (2024). Initiation to Construction Through Student Self-Recording and the Use of Mobile Applications to Ensure Active Learning. In: Bienvenido-Huertas, D., de la Hoz-Torres, M.L., Aguilar Aguilera, A.J. (eds) Teaching Innovation in Architecture and Building Engineering. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-59644-5_4.

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

The project has had a wide dissemination, since it has been presented at the XI Conference on Teaching Innovation in Architecture that took place at the ETSA of Granada in November 2023, having a great reception and interest for the attending congressmen from different universities.

Serrano-Jiménez, Antonio; Esquivias, Paula M.; Fuentes-García, Raquel; Valverde-Palacios, Ignacio. F Flipped classroom, gamification and multimedia in Construction by using social networks. XI Conference on Teaching Innovation in Architecture (JIDA'23). Granada, November 2023. Polytechnic Digital Initiative Office of Digital Academic Publications of the UPC. ISBN. 978-84-10008-10-62 (IDP-UPC).

On the other hand, it has also been presented as a book chapter in the prestigious Springer publishing house, which is included in the first quartile of the SPI.

Serrano-Jiménez, A., Esquivias, P.M., Fuentes-García, R., Valverde-Palacios, I. (2024). Initiation to Construction Through Student Self-Recording and the Use of Mobile Applications to Ensure Active Learning. In: Bienvenido-Huertas, D., de la Hoz-Torres, M.L., Aguilar Aguilera, A.J. (eds) Teaching Innovation in Architecture and Building Engineering. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-59644-5_4.

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

Para realizar un estudio de necesidades orientado a la incorporación de la virtualización y el uso de redes sociales en la docencia habitual, es necesario seguir varios pasos clave que permitan identificar las áreas donde se requieren cambios, recursos y apoyo adicional. A continuación, se describe cómo podría estructurarse este estudio:

1. Análisis del Contexto Actual

- Objetivo: Comprender cómo se están llevando a cabo las prácticas docentes actuales, qué tecnologías se utilizan y cómo los estudiantes y profesores interactúan con las herramientas digitales.
- Acciones:
 - Realizar encuestas y entrevistas a profesores y estudiantes para recopilar información sobre el uso actual de las tecnologías en la docencia.
 - Evaluar las herramientas y plataformas digitales ya implementadas en la universidad.

2. Identificación de las Competencias Digitales Necesarias

- Objetivo: Determinar las habilidades y conocimientos digitales que los profesores y estudiantes necesitan desarrollar para implementar eficazmente la virtualización y el uso de redes sociales en la enseñanza.
- Acciones:
 - Evaluar las competencias digitales actuales del profesorado y estudiantado mediante pruebas o autoevaluaciones.
 - Comparar estas competencias con las necesarias para el uso eficaz de herramientas como plataformas de aprendizaje online, redes sociales, y otros recursos digitales.

3. Determinación de Recursos Tecnológicos

- Objetivo: Identificar los recursos tecnológicos que se necesitan para integrar las nuevas prácticas docentes.
- Acciones:
 - Evaluar la infraestructura tecnológica existente (hardware, software, conectividad) y su capacidad para soportar las nuevas demandas.
 - Identificar posibles deficiencias en equipos, software o acceso a internet que podrían obstaculizar la implementación del proyecto.

4. Evaluación de la Infraestructura y Soporte Técnico

- Objetivo: Asegurar que la infraestructura tecnológica y el soporte técnico son adecuados para la implementación continua y eficaz de las prácticas virtualizadas.
- Acciones:
 - Revisar la capacidad del soporte técnico de la universidad para responder a las necesidades del proyecto.
 - Planificar la actualización o ampliación de la infraestructura según sea necesario (p.ej., servidores, plataformas de e-learning).

5. Estudio de la Carga de Trabajo y Disponibilidad

- Objetivo: Evaluar cómo la incorporación de nuevas tecnologías y métodos de enseñanza afectará la carga de trabajo de profesores y estudiantes.
- Acciones:
 - Realizar un análisis de la carga de trabajo adicional que supondría la creación, gestión y evaluación de contenidos digitales.
 - Proponer mecanismos para equilibrar esta carga de trabajo, como la asignación de horas específicas o la contratación de personal de apoyo.

6. Planificación de la Capacitación y Desarrollo Profesional

- Objetivo: Diseñar programas de capacitación específicos para asegurar que los profesores y estudiantes estén preparados para utilizar las nuevas herramientas.

- Acciones:

- Crear un plan de formación continua en competencias digitales, enfocado tanto en herramientas generales como en aplicaciones específicas de redes sociales y plataformas de enseñanza.

- Proponer la creación de recursos de autoaprendizaje y talleres prácticos.

7. Elaboración de Estrategias de Integración Gradual

- Objetivo: Desarrollar un plan para la implementación gradual de las nuevas prácticas, asegurando que se integren de manera fluida en la docencia habitual.

- Acciones:

- Diseñar un cronograma de implementación que permita a los docentes adaptar sus métodos de enseñanza progresivamente.

- Realizar proyectos piloto para probar las nuevas metodologías antes de su implementación a gran escala.

8. Propuesta de Evaluación y Retroalimentación Continua

- Objetivo: Establecer mecanismos para evaluar el impacto de las nuevas prácticas y ajustar el enfoque según sea necesario.

- Acciones:

- Implementar encuestas de satisfacción y retroalimentación tanto para estudiantes como para profesores.

- Realizar revisiones periódicas del progreso del proyecto y de los resultados obtenidos, ajustando la estrategia según los hallazgos.

9. Estudio de Costos y Presupuesto

- Objetivo: Estimar los costos asociados a la implementación y mantenimiento de las nuevas tecnologías y prácticas.

- Acciones:

- Identificar los recursos financieros necesarios para capacitación, adquisición de tecnología, y soporte técnico.

- Proponer posibles fuentes de financiamiento, como subvenciones universitarias, fondos de investigación, o asociaciones con empresas tecnológicas.

Este estudio permitiría planificar de manera efectiva la incorporación de la virtualización y las redes sociales en la docencia habitual, asegurando que todos los aspectos necesarios estén cubiertos para un proceso de transición exitoso y sostenible.

Podemos concluir, que se ha implementado con éxito y que ha supuesto un gran avance en la docencia práctica y en la transmisión de conocimiento al público en general.

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

Puntos Fuertes:

1. Transversalidad y Multidisciplinariedad: El proyecto incluye a participantes de diferentes disciplinas (Química, Ingeniería, Arquitectura, etc.), lo que enriquece la propuesta al integrar diversas perspectivas y conocimientos.

2. Enfoque en la Digitalización: La iniciativa apuesta por la digitalización y el uso de redes sociales (como YouTube y TikTok) para la virtualización de las prácticas docentes. Esto es especialmente relevante en un contexto donde la tecnología es cada vez más central en la educación.

3. Innovación Pedagógica: El proyecto promueve la utilización de nuevas tecnologías y metodologías innovadoras para mejorar la participación estudiantil y fomentar un aprendizaje más interactivo y autónomo.

4. Apoyo y Motivación Estudiantil: El uso de herramientas cotidianas para los estudiantes (como las redes sociales) puede mejorar la motivación y la implicación en su proceso de aprendizaje.

Puntos Débiles:

1. Dependencia de la Participación Estudiantil: Un posible desafío es la necesidad de una alta participación de los estudiantes en la creación y publicación de contenidos en redes sociales, lo que podría no ser siempre fácil de asegurar.

2. Cuestiones Legales y de Privacidad: La grabación y difusión de videos de estudiantes puede presentar problemas relacionados con la protección de datos e imagen, lo que requiere una gestión cuidadosa y legalmente

adecuada. Se ha solicitado permiso a todos los implicados para la publicación del material.

3. Dificultad en la Gestión de RRSS: Aunque se reconoce la importancia de las redes sociales, existe un posible déficit de experiencia en su manejo por parte del profesorado, lo que podría requerir capacitación adicional o una mayor dependencia de los estudiantes.

Estos puntos reflejan la naturaleza ambiciosa y moderna del proyecto, a la vez que resaltan las áreas donde se necesitaría mayor atención o recursos para asegurar su éxito.

Para mejorar el proyecto de innovación docente, se pueden considerar las siguientes opciones:

1. Formación en Redes Sociales y Herramientas Digitales para el Profesorado:

- Ofrecer talleres y cursos específicos para que los profesores se familiaricen con el uso de redes sociales y otras herramientas digitales. Esto ayudaría a reducir la dependencia de los estudiantes en la gestión de estas plataformas.

- Impacto: Mejora la capacidad del profesorado para liderar y guiar el proceso de virtualización, aumentando la efectividad y coherencia del proyecto.

2. Incentivos para la Participación Estudiantil:

- Implementar un sistema de incentivos, como créditos académicos o reconocimientos, para motivar a los estudiantes a participar activamente en la creación de contenido para las redes sociales.

- Impacto: Aumenta la participación estudiantil y asegura un flujo constante de contenido relevante y de calidad.

3. Desarrollo de una Estrategia de Gestión de Privacidad y Protección de Datos:

- Crear y aplicar una política clara sobre el uso de la imagen y los datos personales de los estudiantes, con acuerdos y formularios de consentimiento bien estructurados. Además, podría explorarse la posibilidad de utilizar avatares o pseudónimos en lugar de imágenes reales.

- Impacto: Minimiza los riesgos legales y éticos, garantizando la seguridad y privacidad de los estudiantes.

4. Integración de la Gamificación:

- Ampliar el uso de la gamificación dentro del proyecto para incluir elementos competitivos y colaborativos en las actividades virtualizadas. Esto podría incluir competencias o retos entre equipos de estudiantes con premios simbólicos.

- Impacto: Aumenta la motivación, el compromiso y el disfrute de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

5. Monitoreo y Evaluación Continuos:

- Establecer un sistema de monitoreo continuo para evaluar el progreso del proyecto, identificar desafíos y realizar ajustes necesarios. Esto puede incluir encuestas periódicas a estudiantes y profesores, y la revisión de métricas de participación en redes sociales.

- Impacto: Asegura que el proyecto se mantenga alineado con sus objetivos y pueda adaptarse rápidamente a cualquier problema o necesidad emergente.

6. Colaboración con Expertos Externos:

- Invitar a expertos en educación digital y redes sociales a colaborar o asesorar en el proyecto, proporcionando insights y recomendaciones basadas en su experiencia.

- Impacto: Aporta una visión externa y profesional, que puede mejorar significativamente la calidad y el alcance del proyecto.

Implementar estas mejoras puede fortalecer el proyecto, optimizar sus recursos y maximizar su impacto en la enseñanza y el aprendizaje en la universidad.