

#TACTUSAQUA **uc3m**

Introducción

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

“El Agua en la Historia de la Humanidad” venía siendo hasta la fecha una asignatura teórica que combinaba sesiones presenciales y online, y se evaluaba mediante la realización de un trabajo y la participación de alumnos en el foro de la asignatura.

Aprovechando las instalaciones del Campus de Colmenarejo y la cercanía a algunos puntos de interés relacionados con el agua, su uso y su tratamiento, se ha planteado una asignatura práctica con actividades interactivas. Estas actividades son evaluadas como parte de la asignatura.

• ¿Por qué es importante este proyecto?

Este proyecto ayuda al estudiante a poner en uso los conocimientos adquiridos en la asignatura, despertando su interés hacia su entorno y su capacidad de análisis.

Desarrollo

• ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

Se han propuesto a los alumnos que realicen actividades de identificación de elementos asociados con el agua en el campus de Colmenarejo y su entorno, así como en otros lugares.

Los alumnos deben identificar, datar y explicar la función del elemento elegido, mostrando el valor de los contenidos abordados en las clases. Además tienen la opción de compartirlas en twitter a través de la cuenta de la universidad @IAABinstitute. Estos son los pasos que han seguido los estudiantes:

1

Fase 1

Identificación del elemento hídrico y la ubicación

2

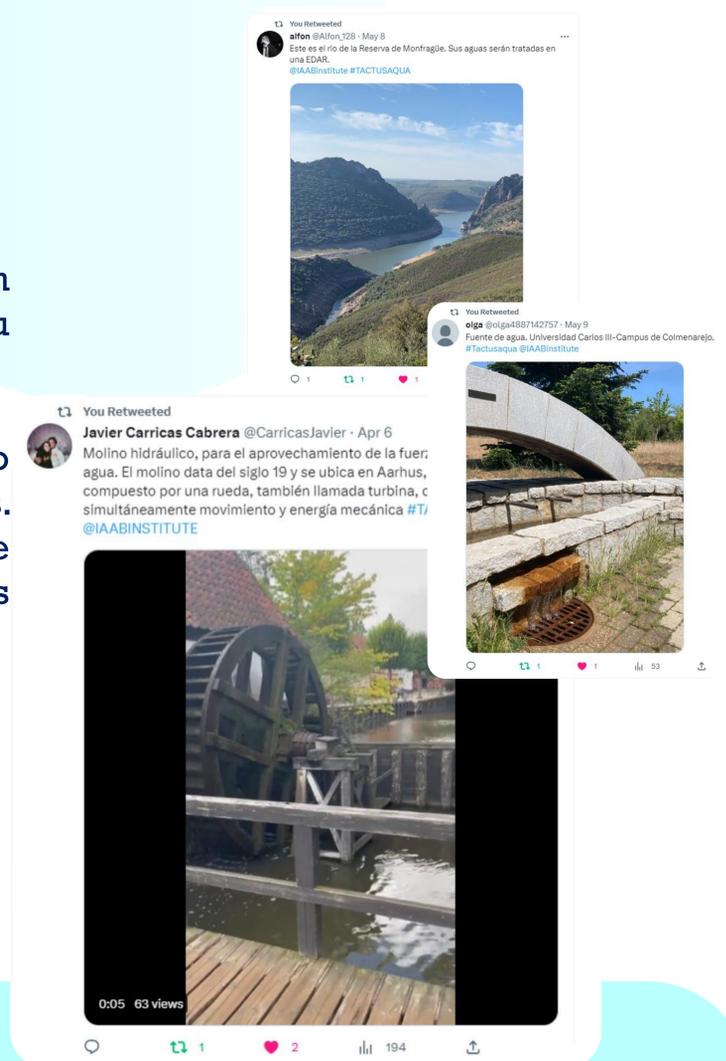
Fase 2

Toma de fotografía, y análisis

3

Fase 3

Publicación en twitter con #TACTUSAQUA a @IAABinstitute



¿Cuáles han sido los resultados obtenidos?

¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido?

95% Asistencia a clase

90% Participación de los alumnos en las actividades interactivas

Aumento del interés por la asignatura.

Los alumnos hacen propuestas innovadoras en clase

Aumento de la satisfacción



¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?

El uso de actividades interactivas estimula el aprendizaje en estudiantes, despertando en los alumnos la curiosidad por su entorno.

Se puede implantar en muchas asignaturas, aprovechando la riqueza del entorno, y clasificando adecuadamente los indicadores.

Coordinación del Proyecto: Alberto García-Peñas; María Teresa Pérez Prior

@IAABinstitute

Proyecto de Innovación Docente 2023

✉ alberto.garcia.penas@uc3m.es

☎ Ext: 8863

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar

- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



Sí x No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión