

Uso de herramientas colaborativas para fomentar la interacción entre estudiantes

Introducción

- El objetivo del proyecto es fomentar la interacción entre estudiantes mediante herramientas colaborativas en tiempo real (*zulip*).
- En la era de digital, se trata de crear una comunidad de estudio virtual, similar a las que grupos de estudiantes podrían formar en una biblioteca u otro lugar de estudio.

Desarrollo

• ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

Describe brevemente los pasos que se han seguido o las etapas que han tenido lugar en la ejecución del proyecto.

1

Creación y configuración (canales) de la comunidad

2

Invitación a los estudiantes (via URL)

3

Publicar hilos para fomentar la participación

RESULTADO

S

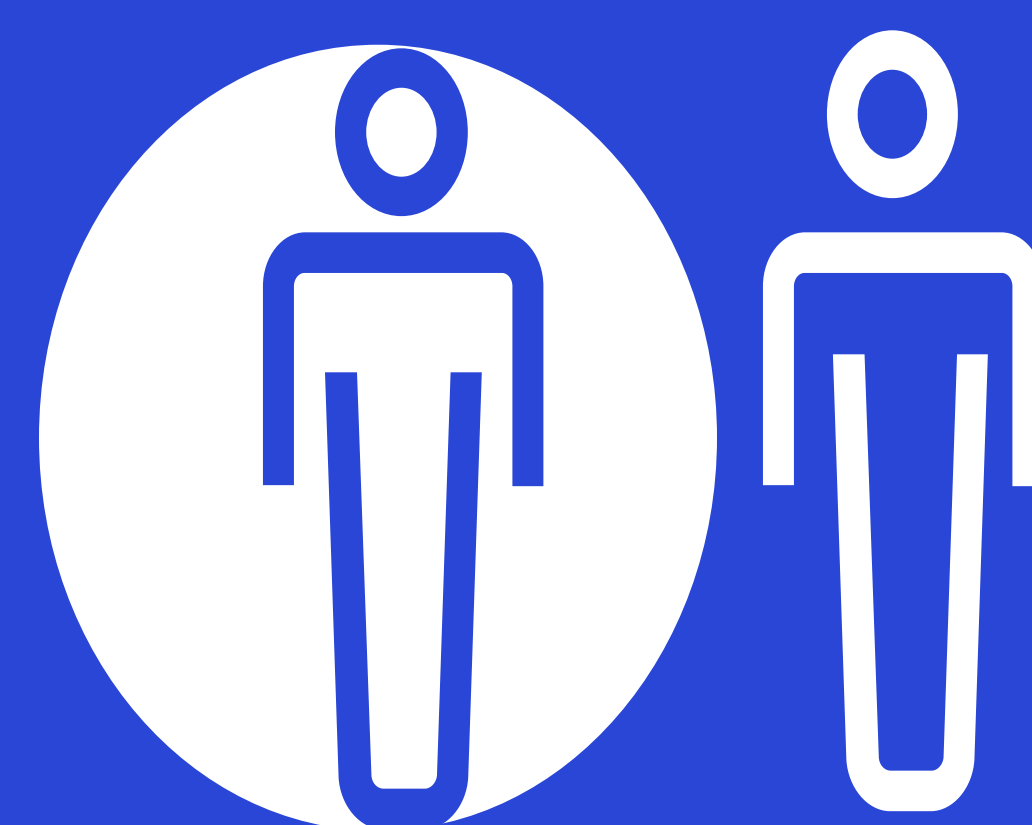
Aproximadamente el 20% de los estudiantes se unieron a la comunidad al principio del curso.

No llegaron a iniciar hilos/conversaciones, por lo que el proyecto no ha tenido la repercusión esperada

APLICACIÓN

N

El proyecto es aplicable en cualquier asignatura o ámbito de aprendizaje colectivo.



El anonimato NO es la clave para la participación de los alumnos de manera proactiva (preguntas, discusiones). Es necesario explorar alternativas.

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala **aquí** (opcional)

Coordinación del Proyecto: Manuel A. Vázquez
Proyecto de Innovación Docente 2024

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 o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

1 COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1 Comunicación organizacional
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 Práctica reflexiva
- 1.4 Formación digital

2 RECURSOS DIGITALES

- 2.1 Seleccionar
- 2.2 Crear y modificar
- 2.3 Gestionar, proteger, compartir

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1 Enseñanza
- 3.2 Guía
- 3.3 Aprendizaje colaborativo
- 3.4 Aprendizaje auto-dirigido

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 Analizar evidencia
- 4.3 Retroalimentación y planificación

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

- 5.1 Accesibilidad e inclusión
- 5.2 Diferenciación y personalización
- 5.3 Participación activa

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

- 6.1 Información
- 6.2 Comunicación
- 6.3 Creación
- 6.4 Uso responsable
- 6.5 Solución de problemas

7 EDUCACIÓN ABIERTA

- 7.1 Licencias abiertas en recursos educativos
- 7.2 Prácticas educativas abiertas
- 7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

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: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



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