



Contexto

¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

En lograr que los estudiantes **trabajen colaborativamente** para que expliquen los conceptos teóricos de la asignatura: **generando videos digitales** propios, **compartiéndolos** con todos los compañeros de clase, y valorando los contenidos con el resto de los compañeros.

¿Por qué es importante este proyecto?

Lograr una cultura de clase digital, donde los estudiantes **trabajen colaborativamente y de manera activa** para aprender los conceptos teóricos de una materia.

Desarrollo

¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

Se ha asignado trabajos consistentes en realizar videos en Instagram para explicarlos conceptos teóricos de la asignatura: Gestión de Proyectos de Ingeniería del Máster de Ingeniería Informática.

1. Fase 1: en ficha Evaluación Continua y Syllabus (trabajos y fechas de entrega).
2. Fase 2: en Aula Global, para cada Trabajo (descripción y guía para los estudiantes para planificar, organizar y desarrollar los contenidos).
3. Fase 3: en Instagram (publicación, visualización en clase y valoración de los trabajos de cada grupo).

Aplicación

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

- OPORTUNIDAD: En aquellas materias donde los estudiantes no les gusta estudiar los conceptos teóricos por ser extensa o complicada.
- LIMITACIÓN: Se requiere que el profesor sea experto en generar videos digitales pedagógicos para saber guiar a los estudiantes en su proceso.

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.



Indica a continuación:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos | <input type="checkbox"/> Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS) |
| X <u>Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos</u> | <input type="checkbox"/> Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD) |
| <input type="checkbox"/> Línea 3: Nuevas formas de evaluar | <input type="checkbox"/> Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa |
| <input type="checkbox"/> Línea 4: Nuevas metodologías educativas | |



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