

La Biomecánica en la vida diaria de TOD@S

Introducción

• ¿Por qué es importante este proyecto?

Aprender experimentando puede hacer que recuerdes hasta el 90% de lo aprendido. Y si, además, al mismo tiempo que aprendemos, aportamos algo a la sociedad, la satisfacción personal puede ser infinita.

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

Se plantea un Proyecto de Aprendizaje-Servicio para dar solución a un problema social: la necesidad de adaptación de puestos de trabajo a personas con diversidad funcional, para demostrar que todos somos igual de válidos y merecemos las mismas oportunidades si tenemos las herramientas necesarias. Lo llevan a cabo estudiantes de la asignatura de Biomecánica. La valoración del trabajo lo realizarán tanto los profesores como los estudiantes (evaluación por pares).

Estudiante escuchando (espectador) **10%**

¿Cuánto recuerda un estudiante?

Estudiante experimentando (actor) **90%**

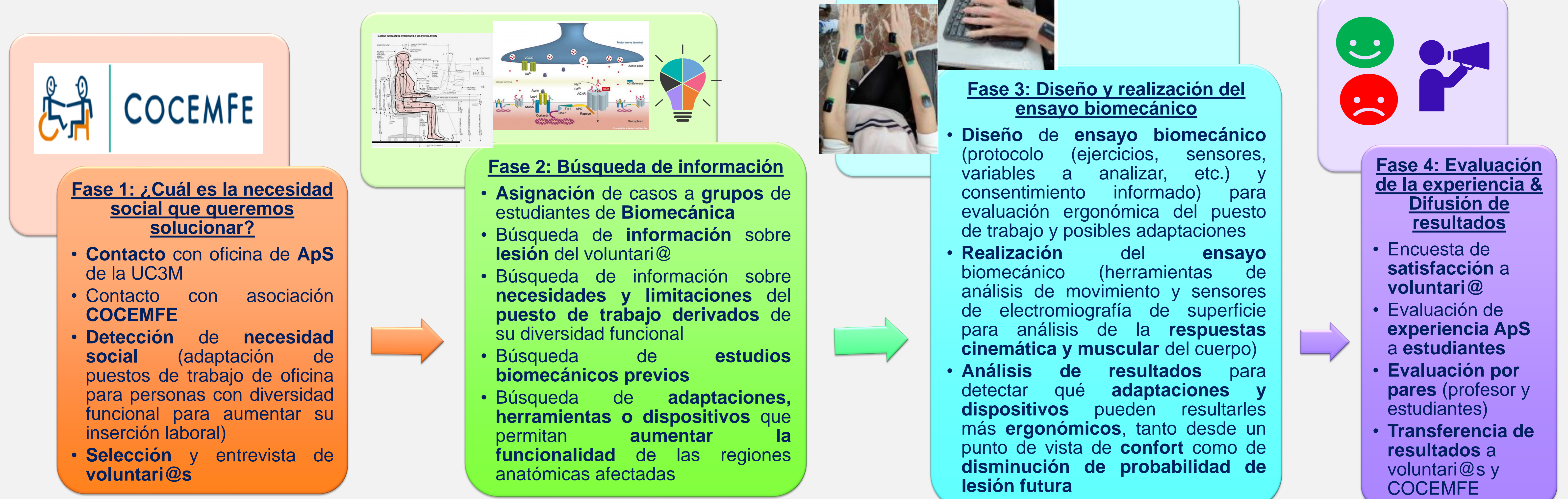
Personas con discapacidad **35%**

Tasa de actividad laboral

Personas sin discapacidad **78%**



Desarrollo



Resultados y Aplicación

¿Cuáles son los resultados obtenidos? ¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido?

Resultado 1

Han adaptado dos puestos de trabajo de oficina para personas con:

- Miastenia gravis generalizada
- Distrofia simpático refleja con pérdida de uso de mano dominante

Resultado 2

Han propuesto:

- Recomendaciones ergonómicas
- Dispositivos ergonómicos
- Herramientas IA
- Ejercicios de mejora de destreza
- Ejercicios de fortalecimiento

Resultado 3

Los estudiantes han logrado proponer adaptaciones de los puestos de trabajo para que estas personas puedan desarrollar su vida laboral si verse limitadas por sus lesiones.

Resultado 4

Los estudiantes manifiestan:

- Sentir mayor compromiso con el trabajo de la asignatura al saber que estaba relacionado con personas reales que tenían un problema
- Les parece gratificante que desde la Universidad se pueda ayudar a personas externas

Resultado 5

La nota media de la asignatura ha aumentado respecto al curso anterior.

Resultado 6

La media de diferencia entre la nota de los profesores y la evaluación hecha por los estudiantes a sus compañer@s ha sido de un 3,5% [1-8%].

Resultado 7

Trabajar en el diseño de todas las etapas del proceso, y enfocándolo todo a nivel práctico, les ha permitido enfrentarse a los imprevistos de un proyecto y las consecuencias del mal diseño de algunas etapas.

Resultado 8

Evaluación por pares: en cuanto a su opinión por la opción de poder valorar y ser valorados por sus compañeros, además de los profesores, han agradecido esta acción pues su opinión y feedback es tomada en cuenta, y manifiestan una mayor atención durante la exposición de los trabajos. Han destacado el trabajar en grupo como algo importante para su futuro laboral, y por permitir ampliar y debatir los diversos puntos de vistas.

¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañer@s pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?

Podemos aumentar la implicación y satisfacción de los estudiantes involucrándolos en la toma de decisiones de un proyecto y diseñando actividades que les permitan experimentar la aplicación y utilidad de lo aprendido en el aula en la vida real, especialmente en la búsqueda de soluciones a necesidades sociales (a través de Proyectos de Aprendizaje Servicio).

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 checked="" type="checkbox"/> Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS) |
| <input type="checkbox"/> Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos | <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