

NUEVAS METODOLOGÍAS EDUCATIVAS EN LA HUMANIDAD “USOS ACTUALES Y FUTUROS DE LOS DRONES: IMPLICACIONES SOCIALES, ECONÓMICAS Y ÉTICAS

Introducción y Contexto

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

Las líneas generales del proyecto se enmarcan en la mejora de los recursos ya existentes por parte del profesor, la participación de los alumnos contestando a debates en clase a través de wooclap y la elaboración de vídeos por parte del alumnado como forma de evaluación de la asignatura.

• ¿Por qué es importante este proyecto?

Porque mantiene el interés de los alumnos por la asignatura ya que es muy participativa.

Desarrollo del Proyecto

• ¿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. Fase Primera

Inicialmente yo había propuesto 3 líneas de innovación, en relación con las líneas 4, 5 y 7. Si bien las propuestas enmarcadas en la línea 4 estaban dentro de la línea 1, que es Nuevas formas de presentación de materiales educativos. El de la línea 7 no fue posible realizarlo porque la compra de gafas requería de presupuesto de la Universidad.

2. Fase Segunda

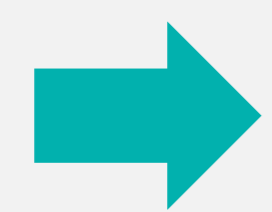
En cuanto a la línea 5 necesitaba al apoyo de las personas que organizaban el Aprendizaje-Servicio (ApS) y como era en el primer cuatrimestre, aunque me puse en contacto con ellos, ya había terminado el cuatrimestre. Quizás esto se podría llevar a cabo en el 2024-2025, una vez que se coordine con tiempo, en junio por ejemplo antes de empezar el curso siguiente.

3. Fase Tercera

Finalmente, en el curso se han realizado las siguientes actividades:

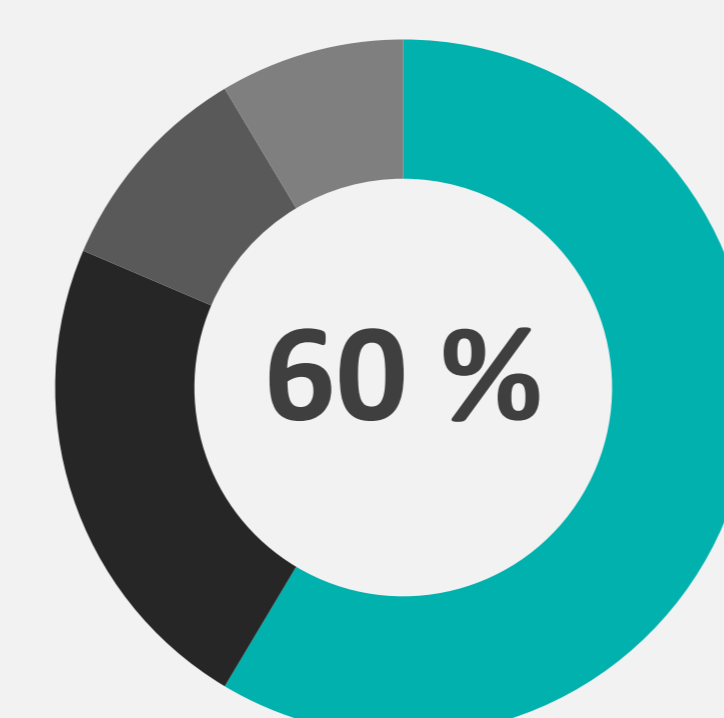
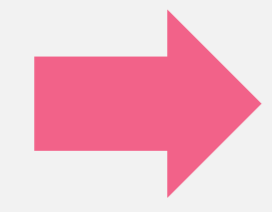
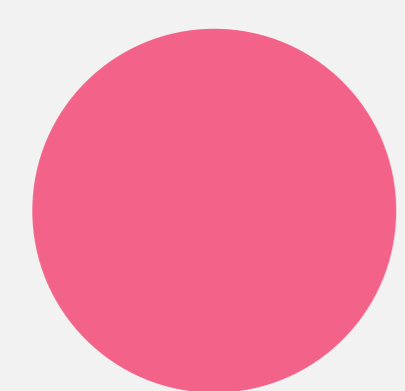
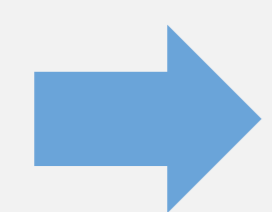
- Mejora de los recursos existentes.
- Participación de los alumnos en clase con Wooclap.
- Elaboración de vídeos de los alumnos como trabajo final grupales e individuales.

Resultados

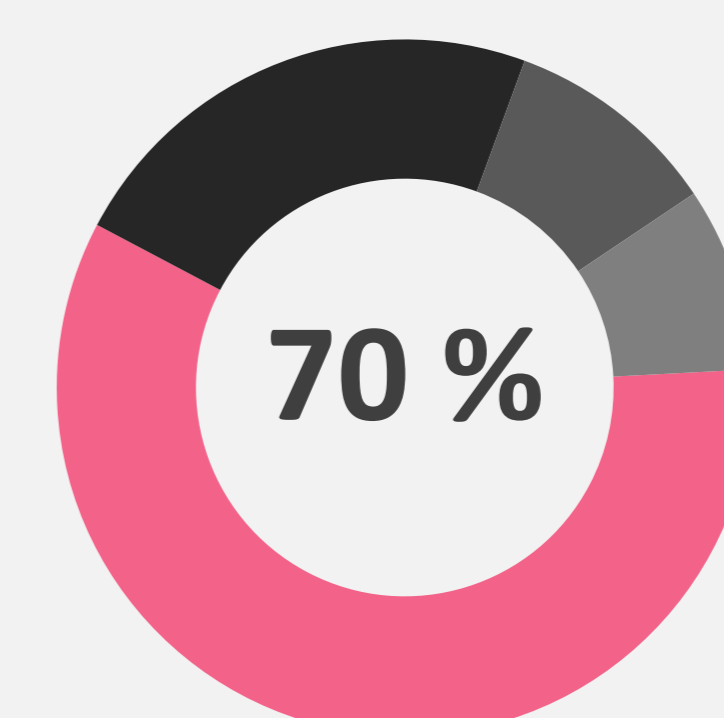


¿Cuáles han sido los resultados del proyecto? ¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido?

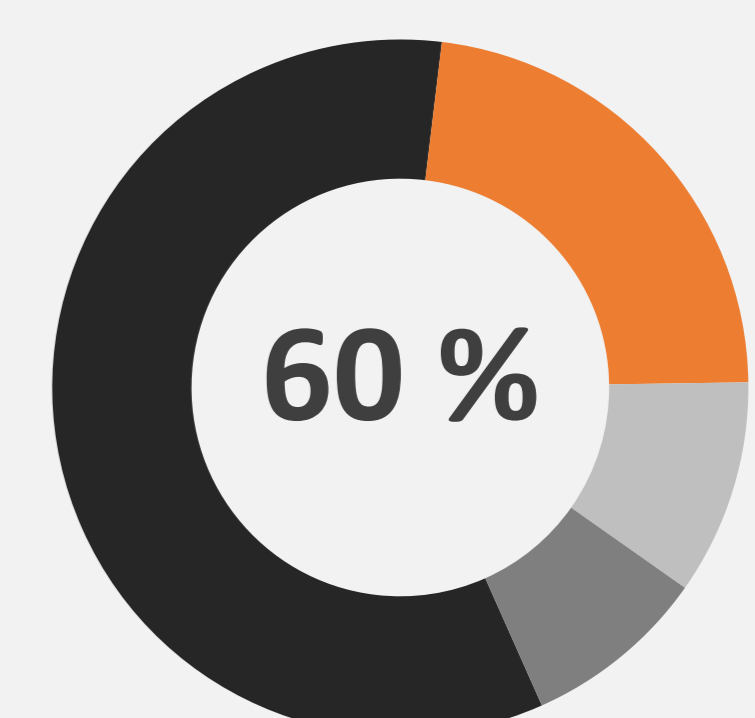
- Se han mejorado los materiales educativos (Línea 1)
- Participación activa del alumnado en clases (Línea 2)
- Elaboración de vídeos como trabajo final (Línea 6-AADD)



Materiales educativos

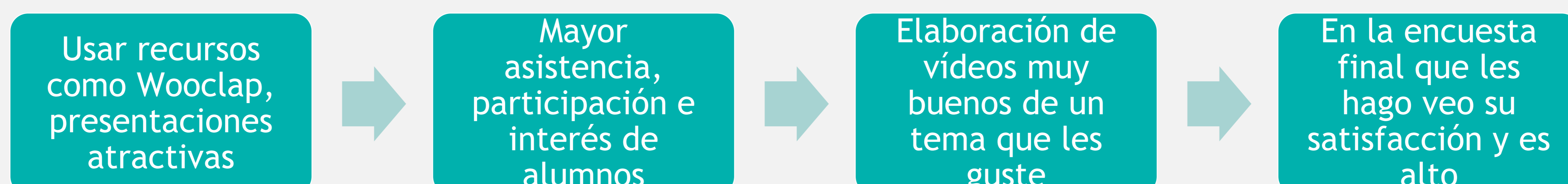


Participación del alumnado



Grabación de vídeos del alumnado

Aplicación



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

Explica cómo pueden utilizarse los resultados del proyecto para la mejora de la práctica docente en general

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala [aquí](#) (opcional)

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