

Gracias por MEMORIA FINAL¹ Compromisos y Resultados Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2022/2023

Identificación del proyecto	
Código	sol-202200230142-tra
Título	CO-CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS (H5P) PARA CAMPUS VIRTUAL
Responsable	Lucía del Moral Espín

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Se dedicarán dos sesiones docentes para la explicación teórica y experimentación práctica
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Al haberse implementado el proyecto finalmente en asignaturas de titulaciones de Máster y con grupos reducidos, no fue necesario dedicar sesiones completas a la exposición de la propuesta. Se reservó parte de la primera clase de presentación y parte de una clase en un momento más avanzado del progreso de la asignatura, para aclarar las dudas y consultas que pudieran haber surgido. Antes de la implantación del proyecto todo el alumnado de las asignaturas desconocía la existencia de la herramienta H5P y la posibilidad del uso de videos interactivos en el marco del campus virtual. El alumnado muestra, tras estas sesiones, una comprensión suficiente de la herramienta H5P</i>

Objetivo nº 2	<i>Favorecer la búsqueda y elaboración autónoma de materiales de repaso relacionados con las asignaturas implicadas</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Se dedicarán dos sesiones para búsqueda y elaboración, por parte del alumnado, de materiales de repaso relacionados con el temario de las asignaturas susceptibles de ser transformados en contenidos H5P. El alumnado, trabajando en equipos se elaborará bloque de materiales por temas de las asignaturas. Cada bloque deberá contar, como mínimo, con 1 recurso audiovisual, preguntas tipo test y un enlace a material o actividad adicional. Como mínimo uno de estos bloques por asignatura será en inglés.

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	El profesorado revisará todos estos materiales, que serán también evaluados por pares (otros estudiantes)
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Al ser haber implementado la asignatura a nivel de Máster, el alumnado muestra la capacidad y autonomía suficiente para hacer el proceso de búsqueda de materiales fuera del espacio del aula en grupo. En uno de los másteres el trabajo se hace de forma individual y sí se plantea una sesión individualizada de seguimiento y asesoramiento en la selección de los materiales audiovisuales y la elaboración de las preguntas. Tanto en el primer como en el segundo caso, la selección de videos resultante y la propuesta de preguntas planteadas son de gran interés y relevancia para los contenidos de la asignatura. Se seleccionan 2 video en cada una de las asignaturas. De cada uno de ellos se propone al menos: 2 preguntas de V/F y 2 preguntas de opción múltiple + 1 enlace a contenido adición de profundización relacionado con la materia. Los bloques de preguntas cumplen con los requisitos planteados. Una de las propuestas se realiza en inglés.</i>

Objetivo nº 3	Generar contenidos H5P a partir de los materiales elaboradoras
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Se dedicarán dos sesiones para la generación de contenidos H5P. Cada uno de los bloques de materiales generados en la actividad anterior será transformados en contenido H5P. Estos contenidos serán revisados por el profesorado y validados y evaluados por pares (otros/as estudiantes).
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Al haber concentrado la implementación del proyecto en asignaturas de Máster con grupos de alumnado reducido, y encontrar de dificultad de los permisos de uso de herramientas en el aula virtual, la transformación de los bloques de material en productos H5P fue realizado por la profesora. El alumnado revisó el contenido generado para asegurar que sus propuestas se hubiesen recogido correctamente. El número el número final de contenidos H5P generados ha sido 4 (dos por asignatura). El conjunto de alumnas y alumnos matriculados en ellas ha interactuado y completado el visionado y respuesta a las preguntas de los mismos</i>

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

Las dos asignaturas implicadas han sido:
 Máster en Gestión Públicas: Materia 5. La Eficiencia en la Administración Pública: Evaluación de Políticas, Conducta Ética y Buenas Prácticas.
 Máster en dirección Turística: Metodología Científica

La posibilidad de participar en la elaboración de H5P (<https://h5p.org/>) ha permitido al alumnado implicarse en la asignatura de una manera diferente a la habitual, ha fomentado la concentración y facilitado la comprensión de los contenidos.

Por un lado, como generadoras y generadores de contenido, las estudiantes y los estudiantes se han situado en un rol próximo al docente, han buscado materiales que fuesen atractivos, de interés y útiles para el resto de sus compañeros y compañeras y has redactado preguntas como las que podrían aparecer en una prueba y examen. Se ha favorecido una mejor comprensión de la labor del profesorado

Por otro, como usuarios y usuarias, de los materiales generados por otras personas del grupo, la interacción con videos H5p les ha permitido repasar y afianzar conocimientos adquiridos, recibiendo además un nuevo enfoque sobre los mismos. El alumnado subraya que el uso de esta herramienta favorece la atención facilita la comprensión de los contenidos La incorporación de un material en inglés, ha permitido que el alumnado se familiarice con nuevo vocabulario.

Además, los vídeos generados en el curso 2022/2023 en ambas asignaturas, tienen licencia creative commons (con posibilidad de compartir igual reconociendo la autoría), por lo que pueden ser utilizados como material adicional de enseñanza/aprendizaje de la asignatura en los próximos cursos, incluso también en otras asignaturas (el alumnado que ha generado el contenido ha consentido en ello).

Estos materiales generados son:

ASIGNATURA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

- Material interactivo: “7 diferencias entre la investigación cuantitativa y cualitativa.” Elaborado a partir del material propuesto por Joana Periano Llanes
- Material interactivo: “Interviews. Data Collection in Qualitative Research.” Elaborado a partir del material propuesto por Claudia Castro Sandi

ASIGNATURA LA EFICIENCIA EN LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA: EVALUACIÓN DE POLÍTICAS, CONDUCTA ÉTICA Y BUENAS PRÁCTICAS.

- Video interactivo “¿Qué es la Teoría del cambio?” Elaborado a partir de la propuesta de Katherine Michelle Cortez, María José Flores y-Clara María Pedrosa.
- Video interactivo "Facilitación". Elaborado a partir de propuesta de Borja Morelo, Marta Valelor y Alonso Poussa.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 17				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad

<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>Al final del proceso se ha realizado una breve encuestas con 3 preguntas abiertas: “Encuesta para conocer la opinión del alumnado sobre el proyecto de co-creación de materiales H5P”. De 17 estudiantes matriculados se obtienen 10 respuestas. A continuación, se muestran las respuestas obtenidas:</p> <p>Valora la experiencia de haber participado en la elaboración de los materiales docentes H5P (propuesta de video y preguntas).</p> <p>Se valora como el propio proceso de elaboración de contenidos fomenta una mayor comprensión de la asignatura, se reconoce el potencial de la herramienta, y la posibilidad de ganar protagonismo en el aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Es interesante porque permite al estudiante hacer una revisión de material, <u>elegirlo y al pensar las preguntas se profundiza en el tema y se genera una mayor comprensión</u></i> - <i>Ha sido una experiencia nueva, me ha gustado bastante contribuir a ello y ver el resultado.</i> - <i>Ha sido un modo de poder contrastar la información que ya teníamos y poder saber si sabíamos el objetivo del tema.</i> - <i>La <u>experiencia ha sido muy positiva ya que facilita el entendimiento del video.</u></i> - <i>La opción que más nos gusta es la de crear vídeos interactivos, pues nos permite agregar preguntas con opciones múltiples, completar preguntas en blanco, añadir texto emergente, entre otras funciones para interactuar y tomar un <u>papel protagonista en el aprendizaje</u></i> <p>-</p> <p>Valora la experiencia de haber visionado e interactuado con el material docente H5P como usuario/a.</p> <p>Se valora muy positivamente la originalidad de la propuesta, que favorece la atención, concentración y la reflexión sobre los hábitos de visionado de vídeos. Se valora la facilidad del uso de la herramienta y que facilita el estudio y la seguridad de haber comprendido los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Me ha parecido una <u>forma diferente y original</u> de aprender un tema en concreto.</i> - <i><u>Ayuda mucho a concentrarse</u> en lo que se está visualizando, hecho que se vuelve difícil en un contexto de tantas distracciones, muchas veces las cosas que se visualizan por medio de audiovisual no se profundizan más, el visionado interactivo lo permite</i> - <i>Me parece muy positiva, al ir haciendo las preguntas e ir interactuando, hace que <u>estés más pendiente al video y a las explicaciones.</u></i> - <i>Es un material que te ayuda a seguir el vídeo y <u>no desconectar, y reforzando el aprendizaje.</u></i> - <i>En primer lugar, considero que ambos videos resultaron de vital utilidad para <u>reforzar los temas abordados en el presente módulo.</u> Asimismo, desde una perspectiva de usuario del material, se debe mencionar que el empleo de la herramienta H5P fomenta <u>la atención, participación e interacción del alumnado.</u> En ese</i> 				

sentido, estimo que existe un valor agregado en el aporte que brindan los videos en sí mismos. De esa manera, no solo resulta útil; sino también, es eficiente por la facilidad en su acceso y; además, por la posibilidad de interacción que ofrece, donde no solo permite asegurarnos de haber comprendido la información presentada, sino también nos permite cuestionarnos sobre el grado de atención que ponemos al momento de visualizar un video informativo.

- *Ha sido una manera práctica de poner a prueba los conocimientos, lo considero muy útil de cara a estudiar*
- *Es una forma innovadora de docencia en la que quizás, algunos/as alumnos/as se impliquen en mayor medida con los contenidos de una asignatura. Con respecto al/ a la docente, le permite crear contenidos más atractivos y por ello mejor asimilables para el alumnado.*
- *El visionado y la interacción resulta fácil.*
- *Una experiencia muy interactiva y de aprendizaje. Permite adquirir conocimiento a partir de la concentración e inmediatez en la respuesta que se comparte.*
- *H5P más que una herramienta es un espacio de trabajo en la nube desde donde nos permitan crear contenidos interactivos*

¿Recomendarías implantar esta propuesta de co-creación y uso de materiales H5P en otros estudios y otras asignaturas? ¿Por qué?

Todas las respuestas recomiendan implantar la propuesta en otras asignaturas, subrayando aspectos positivos de la misma: originalidad, facilidad y atractivo, versatilidad

- *Pienso que es una buena idea implantar esta propuesta en otras asignaturas u otros estudios ya que, al mismo tiempo que puedes aprender a elaborar este tipo de contenido e introducirte en las nuevas tecnologías, pienso que es más fácil y accesible a la hora de aprender un tema en concreto, al ser una forma mucho más interactiva y original y que puede llamar mucho más la atención del estudiante.*
- *Si porque se trasciende de solo ver un audiovisual, es casi una coproducción del mismo y permite el análisis. Particularmente ver videos no es mi método de estudio, pero sé que generaciones más jóvenes lo usan muchísimo para aprender todo tipo de cosas por lo cual podría ser una herramienta muy valiosa a futuro para estas generaciones, además es más interesante interactuar con el video que solo verlo. Te conectas con él.*
- *La recomendaría, porque pienso que puede ser una buena fórmula, para que el alumno pueda aprender de forma más fácil los contenidos*
- *Sí, ya que hace más ameno la visualización de los videos y mejora el aprendizaje reforzando la idea que se quiere dar en las diferentes visualizaciones.*
- *Como alumna extranjera, el empleo de la herramienta no solo me resultaba ajeno, sino también es preciso mencionar que no había tenido oportunidad que tener algún acercamiento con ella. Por ello, yo sí considero que la propuesta de implantar dicha herramienta para la co creación y uso de este tipo de materiales, en cualquier tipo de asignatura o estudio, toda vez que su versatilidad permite abordar cualquier tema y sobre todo brinda al usuario la posibilidad de escuchar atentamente e incluso evaluar el progreso de su aprendizaje.*
- *Sí, ya que te sirve a la hora de prestar mayor atención y poder captar los conocimientos sin dificultades ninguna.*
- *Esta herramienta sería muy útil para otras asignaturas como una manera de fijar los contenidos dados o explicados anteriormente.*
- *Sí la recomendaría, porque permite la interacción entre el contenido del video y el espectador, lo que aumenta una mayor retención de información y aprendizaje inmediato al poder expresar la respuesta de la cuestión que se discute.*
- *La creación de contenidos digitales supone idear y crear recursos en diferentes formatos para distribuirlos a través de distintos entornos digitales y proporcionar información de valor al alumnado, Esta acción puntual pretende servir de iniciación en la utilización didáctica de herramientas como H5P para la creación de actividades interactivas, así como de introducción a la aplicación de la Inteligencia Artificial como recurso didáctico.*

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

No había actividades comprometidas.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

A lo largo del desarrollo del proyecto se han estrechado los lazos con el proyecto Erasmus +Compra –*Short blended Couses on Communing Practices*, que utiliza también contenidos H5P y en el que han participado cuatro estudiantes UCA (3 de Másteres, diferentes a los involucrados en este proyecto y una alumna de doctorado).

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación