

Videojuego: Magallanes-Elcano, la primera vuelta al mundo

Datos del solicitante

Tutor ETSIIT: Juanjo Ramos Muñoz (jjramos@ugr.es)

Ana Ruiz Gutiérrez, Historia del Arte, anarg@ugr.es

Objeto de estudio

En el marco de las conmemoraciones del V centenario de la primera vuelta al mundo llevada a cabo por Fernando de Magallanes y Juan Sebastián Elcano que se iniciarán en el año 2019, pretendemos visibilizar las obras artísticas de origen asiático que a través del Galeón de Manila llegaron a tierras andaluzas y que se conservan en colecciones granadinas, muchas de ellas de acceso limitado o nulo, como por ejemplo los conventos de clausura, colecciones particulares, etc.

Objetivos de la investigación

Visibilizar la hazaña histórica de Magallanes-Elcano. Reconstruir en un ámbito virtual como el **videojuego** una microhistoria para contar la historia de la primera globalización. Utilizar el videojuego como herramienta docente para las sesiones en el aula con los alumnos de distintos grados de humanidades, como los de historia, historia del arte, arqueología, etc.

Tareas o aspectos de la investigación que requerirán el uso de recursos o herramientas digitales

Creación del videojuego

¿Cómo crees que tales herramientas pueden enriquecer tu investigación?

Visualizar la gesta de Magallanes-Elcano de una forma dinámica y divertida a la que tengan acceso los niños y jóvenes.

Tipo de artefactos o recursos digitales que resultarán de utilidad en el proyecto

Videojuego

¿Qué productos digitales pretendes generar a raíz del proyecto de investigación?

Videojuego

¿Qué competencias o capacitaciones debe de presentar el/la experto/a informático/a que tu proyecto de investigación requiere?

Conocimiento de una realidad histórica vigente, nuevas herramientas de investigación, conexión con otras disciplinas, incremento de su CV a través de la transferencia de los resultados en congresos, concursos, premios, etc.

¿Qué competencias o capacitaciones podrá adquirir el experto informático que participe en el proyecto?

Entusiasmo, dinamismo y capacidades informáticas para llevarlo a cabo.

Identidad profesional de directivos escolares para las prácticas de liderazgo pedagógico en contextos difíciles

Datos del solicitante Tutor ETSIIT: Juan Antonio Holgado (jholgado@ugr.es)

Cristina Cruz González, Didáctica y Organización Escolar, cristinacg@ugr.es

Objeto de estudio

El objetivo de mi investigación consiste en estudiar de qué manera se puede contribuir un liderazgo pedagógico desde la figura directiva en un centro educativo

Objetivos de la investigación

Los objetivos de mi investigación tratarían de identificar claves, actuaciones, procesos, hitos... sobre cómo los directivos construyen su identidad para el logro de una buenas prácticas educativas que conlleven a la mejora en los centros.

Tareas o aspectos de la investigación que requerirán el uso de recursos o herramientas digitales

Los aspectos que requieren el uso de recursos digitales serían varios. En primer lugar, y debido a que me encuentro en una fase de análisis cualitativo de datos en este año, el año siguiente procedería a responder varios objetivos de mi investigación. Uno de ellos sería extraer claves comprensivas que permitan la orientación para la mejora, es por ello que sería interesante estudiar la posibilidad de crear una aplicación que contemplara distintas experiencias, relatos, aportaciones, experiencias que los propios directivos han vivido a lo largo de su trayectoria y que supusieran laboratorios de observación o guía para directivos primerizos o con inquietudes por innovar o mejorar. Otra idea que necesitará el uso de algún recurso digital sería una plataforma dedicada a la figura directiva, que recogiera todos los aspectos legislativos actualizados que rigen su función, estudios o investigaciones a consultar para mejorar su labor, o alguna herramienta que Le facilitara el canal de comunicación con otros miembros profesionales del centro, para que de esa forma se consiga potenciar ese liderazgo distribuido y horizontal, mejorando su comunicación y apoyo.

¿Cómo crees que tales herramientas pueden enriquecer tu investigación?

Las investigaciones no sólo tienen el fin último de analizar un objeto de estudio, si no de dar a cambio a los sujetos de estudio, una mejora. Es por ello, que no sólo nos interesa estudiar como se construye una identidad profesional directiva para la mejora, si no proponer estrategias o recursos que faciliten la labor directiva y caminen hacia la mejora escolar. En tiempos donde la tecnología supone un pilar fundamental en la labor profesional, también queremos adaptar esas propuestas de mejora y recursos de ayuda a nuestra investigación.

La metodología de la clase invertida en la enseñanza-aprendizaje de Lengua Española

Datos del solicitante

Tutora ETSIIT: Silvia Acid (acid@ugr.es)

Rocío Díaz Bravo, Lengua Española, rociodiazbravo@ugr.es

Objeto de estudio

El objeto de estudio de esta investigación es evaluar la efectividad de la metodología de la clase invertida en la enseñanza-aprendizaje de Lengua Española. En concreto, durante el curso académico 2017-2018 se ha implementado dicha metodología en la asignatura "Lengua A nivel 3 (español)" de segundo curso del Grado de Traducción e Interpretación, centrada en las variedades del español (diversas variedades dialectales del español de América, de España, etc.). Los alumnos fueron responsables de elaborar presentaciones de Power Point, seleccionar o incluso grabar muestras de lenguas reales de cada variedad, crear actividades para sus compañeros y presentarlas en la clase; en el examen final (50% de la nota final) se evaluaban gran parte de los contenidos presentados por los estudiantes en clase. Durante el curso 2018-2019 se pretende implementar esta metodología en la asignatura "El español como lengua extranjera. Problemas didácticos y gramaticales", de segundo curso del Grado de Filología Hispánica. Idealmente, se creará un recurso digital que contenga los materiales creados por los estudiantes, de manera que sean útiles para otros docentes y estudiantes de español.

Objetivos de la investigación

Los principales objetivos de esta investigación son los siguientes: 1) Investigar el impacto de la metodología de la clase invertida en el aprendizaje de los estudiantes, 2) analizar las percepciones de los alumnos acerca de su propio aprendizaje, 3) analizar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, 4) analizar el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes, 5) crear un recurso digital con los materiales creados por los estudiantes, de manera que tanto docentes como estudiantes de lengua española puedan usarlos.

Para ello, durante el primer curso académico (2017-2018) los alumnos han completado el mismo test inicial y final (con objeto de medir su aprendizaje) y un cuestionario inicial y final en surveymonkey; además, han participado en "focus groups" o grupos de debate y han escrito una breve reflexión sobre la metodología de la clase de invertida. Hasta el momento, es posible concluir que esta metodología les ha ayudado a desarrollar las competencias programadas en la guía didáctica y ha aumentado considerablemente su motivación. Asimismo, los estudiantes perciben que han aprendido mucho, de manera divertida y a largo plazo. Mediante un grupo de control (2018-2019) con una metodología diferente, se pretende evaluar la efectividad de la clase invertida, teniendo en cuenta los objetivos señalados anteriormente. Los resultados preliminares obtenidos durante este