

Descripción de las estrategias metodológicas de innovación docente específicas

Las siguientes actividades son algunas de las desarrolladas en las asignaturas del Grado en Diseño, Animación y Arte Digital. Se fundamentan en el uso intensivo de las tecnologías digitales, gracias al cual se pueden plantear innovaciones viables que tienen como objetivo general la mejora del aprendizaje.

- **Aprendizaje Basado en Proyectos.** La metodología de aprendizaje basada en proyectos se concretará en tres asignaturas de la materia «Proyectos», en las cuales los estudiantes deberán desarrollar proyectos enfocados a los retos del entorno profesional real. La ejecución de estos proyectos implica aplicar conocimientos de diversas asignaturas, así como gestionar los recursos disponibles en un tiempo limitado, con el fin de poder desarrollar un producto final en las fechas especificadas. Otras asignaturas pertenecientes a diferentes materias también requerirán desarrollar prácticas basadas en proyectos, el estudio de casos prácticos, así como aprendizaje basado en investigación (TFG).
- **Aprendizaje Basado en Proyectos con Metodologías Ágiles.** Cuando el proyecto desarrollado lo aconseje, se utilizarán metodologías ágiles para la gestión del desarrollo, preferentemente la metodología Kanban, tal y como ya se ha venido haciendo en varias de las asignaturas de «Proyecto». Aprender a gestionarse y coordinarse trabajando en equipo es una habilidad considerada fundamental en el plan de estudios. El uso de tecnologías digitales es un requisito para poder aplicar metodologías ágiles. Para el desarrollo y seguimiento de los proyectos se utiliza la plataforma «Trello», además de otros recursos para la comunicación y colaboración, por ejemplo, la suite Google Drive.
- **Gamificación.** Para aumentar la motivación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje y promover una actitud proactiva, se aplicarán estrategias de gamificación adaptadas a las asignaturas que lo implementen. También en este caso, ya se ha aplicado la gamificación en varias asignaturas. El desarrollo y seguimiento de la gamificación no sería viable sin los recursos tecnológicos disponibles.
- **Evaluación en tiempo real.** Para esta actividad se utiliza la plataforma Kahoot. Además de un recurso de gamificación, es una herramienta muy útil para realizar lo que denominamos «evaluación en tiempo real». Durante la clase magistral se hacen los Kahoots y si el profesor comprueba que en alguna de las preguntas planteadas el porcentaje de aciertos es reducido, vuelve a explicar para aclarar el contenido al que hace referencia la pregunta.
- **Trabajo en equipo.** Además de las asignaturas de Proyecto, en otras asignaturas los estudiantes desarrollan proyectos trabajando en equipo y con el uso de tecnologías digitales como soporte.

- **Investigación y Aprendizaje Constructivo.** Los estudiantes investigan un contenido de estudio durante un espacio de tiempo determinado que se les adjudica durante la clase y construyen un esquema o mapa conceptual de dicho tema. Posteriormente, algunos de dichos esquemas son presentados al resto de la clase. Para realizar esta actividad se utiliza la plataforma «Mindomo».
- **Aula invertida.** Podrán ser utilizadas cuando sea crea conveniente, para fomentar el aprendizaje activo y el pensamiento crítico y reflexivo.
- **Desdoblamiento de grupos.** En algunas asignaturas, debido a su complejidad o por requerimientos técnicos —como el uso del plató—, se desdoblan los grupos con el objetivo de trabajar en grupos de alumnos más reducidos, aumentando la atención personalizada del profesor.