



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Desarrollo y actualización de recursos didácticos digitales en el Campus Virtual de las asignaturas de Arqueología y Prehistoria del Grado en Historia (PINN-18-B-020)

Convocatoria de los Proyectos de Innovación Docente 2018

Alejandro García Álvarez-Busto – garciaalejandro@uniovi.es- Departamento de Historia
José Avelino Gutiérrez González – avelino@uniovi.es- Departamento de Historia
Elías Carrocera Fernández – eliascf@uniovi.es- Departamento de Historia
Miguel Busto Zapico – bustomiguel@uniovi.es- Departamento de Historia del Arte
Marco de la Rasilla Vives – mrasilla@uniovi.es- Departamento de Historia
Beatriz González Montes – gonzalezmontesbeatriz@uniovi.es- Departamento de Historia
Cristina López Tascón – lopeztcristina@uniovi.es- Departamento

Palabras clave: *nuevas tecnologías, informática, arqueología 2.0*

Tipo de proyecto

Tipo A (PINN-18-A)	
--------------------	--

Tipo B (PINN-18-B)	X
--------------------	---

En este apartado decir el tipo de proyecto (Tipo A o Tipo B) y únicamente en caso de ser de tipo B, describir las ampliaciones y novedades con respecto a los proyectos anteriores de los cuales es continuación.

Este proyecto de innovación docente se planteó como una ampliación del proyecto precedente PINN-17-A-073: “Desarrollo y actualización de recursos didácticos digitales en el Campus Virtual de las Asignaturas de Arqueología del Grado en Historia”.

El principal motivo que nos llevó a solicitar dicha ampliación fue la incorporación en el equipo docente de profesores y becarios del Área de Prehistoria (Marco de la Rasilla Vives y Cristina López Tascón), y de nuevos becarios del área de Arqueología (Beatriz González Montes), lo que a su vez supuso incorporar también sus respectivas asignaturas al proyecto de innovación docente.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Resumen / Abstract

El objetivo principal del proyecto consistió en desarrollar los recursos didácticos digitales disponibles en el Campus Virtual de las asignaturas de Arqueología y Prehistoria del Grado en Historia, como medio para tratar de mejorar y potenciar el proceso de aprendizaje del alumnado.

The aim of the project was to develop and improve the digital didactic resources available in the Campus Virtual of the subjects of Archaeology of the Degree in History, to enhance the student learning process.

1 Contribución del proyecto a la consecución de los objetivos específicos y de los objetivos de la convocatoria

1.1 Objetivos específicos y objetivos prioritarios de la convocatoria conseguidos

Los objetivos prioritarios del proyecto son la innovación en el ámbito de la metodología docente de las asignaturas de Arqueología (objetivo 2.1.a), la innovación en el desarrollo de metodologías y actividades relacionadas con los Trabajos de Fin de Grado (TFG) y de Fin de Máster (TFM) (objetivo 2.1.e) y el impulso de la continuidad, transferencia y diseminación de los diferentes proyectos de innovación (PINN-12-047, PINN-13-007, PINN-14-003 y PINN-15-026) desarrollados por el Área de Arqueología en anteriores convocatorias (objetivo 2.1.g).

Por su parte, entre los objetivos específicos destacamos el desarrollo por parte de los alumnos de un conocimiento teórico-práctico de los recursos didácticos digitales en el ámbito de la Arqueología (objetivo 2.2.a) y el aprendizaje práctico del manejo de estos recursos en los ámbitos de la investigación académica y de la actividad profesional en Arqueología (objetivo 2.2.b).

1.2 Mejoras a la convocatoria, grado de pertinencia de las mismas, modificaciones al proyecto inicial y justificación de los cambios

Como modificaciones al proyecto inicial se incorporaron al proyecto de innovación docente tres nuevas asignaturas: “Las sociedades cazadoras-recolectoras en la Península Ibérica”, “Métodos y técnicas de investigación en Prehistoria”, y “Técnicas de inserción laboral y autoempleo en Historia”, lo que supuso en definitiva incorporar nuevos recursos didácticos digitales desarrollados por los nuevos miembros del equipo docente, y elaborados con programas actuales y bases de datos especializadas y actualizadas (blender, photoscan, autocad, build art, augment y artefacts). Estos cambios se justifican por la incorporación al equipo de investigación de profesores y becarios del Área de Prehistoria.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

2 Contribución del proyecto al plan estratégico de la Universidad y repercusiones en la docencia. *Para la elaboración de este apartado describir el grado de cumplimiento de los compromisos adquiridos del punto 5 de la solicitud del proyecto.*

2.1 Alineamiento del Proyecto de Innovación Docente con el Plan Estratégico 2018-2022 de la Universidad de Oviedo en materia docente.

La realización del proyecto de innovación docente tuvo como objetivo principal mejorar los indicadores de eficiencia académica de los estudiantes de las asignaturas de Arqueología y Prehistoria del Grado en Historia (“Arqueología tardoantigua y medieval”, “Arqueología clásica”, “Gestión y musealización del Patrimonio Arqueológico”, “Las sociedades cazadoras-recolectoras en la Península Ibérica”) además de las asignaturas “Tecnologías de la Información y la comunicación aplicadas a la Historia” y “Técnicas de inserción laboral y autoempleo en Historia”, en las cuales los profesores de las Áreas de Arqueología y Prehistoria tenemos docencia asignada.

Los objetivos concretos fueron la mejora e innovación docente y el desarrollo integral de las TICs en la oferta formativa (objetivo 7.1); así como el incremento y mejora de las prácticas que realizan los estudiantes (objetivo 9.11), junto con la potenciación de la enseñanza semipresencial a través del Campus Virtual (objetivo 9.11).

2.2 Grado de consecución de las repercusiones esperadas del proyecto (en la docencias específica y en el entorno docente)

Entre las repercusiones esperadas hay que destacar el que se haya prolongado el proyecto durante el curso 2018-2019 (repercusión 5.2.1), siendo en origen un proyecto anual del curso 2017-2018, a la par que se aumentó la colaboración docente e innovadora entre los profesores de las Áreas de Arqueología y de Prehistoria (repercusión 5.2.2), y se utilizaron medios tecnológicos avanzados (repercusión 5.2.5). Por último cabe destacar que se pretende mantener el proyecto activo en cursos posteriores (repercusión 5.2.7)

3 Memoria del Proyecto

3.1 Marco Teórico del Proyecto

Es bien sabido que en los últimos años la ciencia arqueológica en general, y su enseñanza en particular, han vivido una revolución metodológica con la aplicación de las nuevas tecnologías a los diferentes métodos y técnicas de la investigación arqueológica (Grande et al. 2010; Reyes et al. 2016). Por esta razón contamos en la actualidad con un considerable corpus de documentos arqueológicos digitales que pueden y deben de ser incorporados como recursos didácticos en el proceso de aprendizaje del alumnado de las



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

asignaturas de Arqueología y Prehistoria del Grado en Historia. En este sentido, el Campus Virtual de estas asignaturas se revela como la herramienta ideal para favorecer el acceso de los estudiantes a dichos recursos, por lo cual el desarrollo del presente proyecto pretendía implementar y mejorar el conjunto de recursos digitales disponibles para el alumnado de las mencionadas asignaturas.

3.2 Metodología utilizada

3.2.1 Plan de Trabajo desarrollado

Cada profesor participante en el proyecto fue el encargado de implementar y mejorar los recursos didácticos disponibles en el Campus Virtual de sus respectivas asignaturas, mientras que el responsable del proyecto se encargó de coordinar el desarrollo general del mismo, atendiendo a las cuestiones que fueron surgiendo al respecto. Para ello se establecieron dos reuniones de trabajo por semestre en la que participaron todos los miembros del proyecto docente.

3.2.2 Descripción de la Metodología

En primer lugar se realizó una reunión del equipo de profesores participantes en el proyecto con el objetivo de definir y establecer las diferentes categorías de recursos didácticos digitales disponibles para la enseñanza de la Arqueología. De esta manera se establecieron las siguientes categorías: a) topografías y planimetrías de yacimientos arqueológicos; b) presentaciones teórico-prácticas (ppt y prezi); c) tutoriales de manejo de programas especializados (Access, Autocad, Blender, Photoscan); d) textos en pdf (artículos, monografías y folletos); e) imágenes de materiales arqueológicos; f) recursos didácticos 3D y de realidad aumentada de yacimientos y materiales arqueológicos (Build Art, Augment, pdf 3D; g) enlaces a páginas web y bibliotecas virtuales de recursos 3D (grupo Arqueos y sketchfab); h) enlaces a recursos audiovisuales y bases de datos especializadas (artefacts). A partir de la definición de las diferentes categorías los miembros del proyecto realizaron un vaciado y recopilación de los recursos didácticos disponibles, tanto de elaboración propia como los existentes en la bibliografía y en el entorno digital.

En segundo lugar, se procedió a actualizar el contenido del Campus Virtual de cada asignatura mediante la inclusión de los nuevos recursos didácticos digitales recopilados en los campos asignados a cada uno de los temas que organizan los contenidos de las diferentes asignaturas.



3.3 Resultados alcanzados

3.3.1 Valoración de indicadores *detallando los instrumentos utilizados para recoger la información, se valora la inclusión de tablas o figuras que faciliten la comprensión de lo expuesto. Al menos un indicador se vinculará con el grado de satisfacción del alumnado que participe en el proyecto.*

El resultado de la implantación del proyecto ha permitido que los alumnos de las asignaturas de Arqueología y Prehistoria manejen un mejor y mayor conjunto de recursos didácticos digitales, disponibles en el Campus Virtual, y que estos recursos fuesen empleados en la elaboración de las clases prácticas y de los trabajos personales de cada respectiva asignatura. Se sistematizó además la información digital disponible en el Campus Virtual de cada asignatura, con el propósito de proporcionarla de una manera más coherente y ordenada al alumnado, coordinando modos y maneras entre los diferentes profesores de las Áreas de Arqueología y Prehistoria.

La evaluación del proyecto se realizó mediante un seguimiento del uso de los recursos por parte del alumnado en la realización de las prácticas y los trabajos personales de las asignaturas, y que fueron entregadas por los estudiantes para su evaluación. La revisión y calificación de las prácticas permitió analizar el grado de utilización de estos recursos por parte del alumnado, estableciéndose los siguientes rangos: uso de los recursos entre 0,0% y 30,0% de los estudiantes = Bajo. Entre 30,0% y 70,0% = Aceptable. Por encima del 70,0% = Bueno.

Un segundo modo de evaluación empleado fue el de revisar los datos recogidos en los **Certificados de contenidos y usos de Uniovi Virtual**, de tal manera que se comparase el número de recursos didácticos disponibles en las asignaturas del Campus Virtual en el curso 2016-17 -antes del desarrollo del presente proyecto- y en el curso 2018-19 –tras la finalización del mismo. De esta manera se pudo comprobar cómo en 2017 se contaba con 249 recursos disponibles, mientras que en 2019 su número ascendía a 312, por lo que ha habido un incremento total de 63 recursos didácticos digitales disponibles para el alumnado.

Campus Virtual Asignatura	Nº recursos disponibles Curso 2016-2017	Nº recursos disponibles Curso 2018-2019
Arqueología Tardoantigua y Medieval	142	164
Arqueología Clásica	3	29
Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Historia	81	85
Técnicas de Inserción Laboral	21	25
Las sociedades cazadoras recolectoras en la Península Ibérica	2	9
TOTAL	249	312



Finalmente, y para valorar el grado de satisfacción del alumnado por el desarrollo del proyecto, se revisarán los resultados de la encuesta general de la enseñanza en las asignaturas contempladas en el proyecto, cuando esté disponible la del curso 2018-19, analizándose los resultados de las puntuaciones otorgadas a los recursos disponibles en el campus virtual para la realización de las prácticas, y comparándolos con los de cursos anteriores.

Tabla resumen (a incluir obligatoriamente)

Nº	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Uso por parte del alumnado de los recursos didácticos digitales disponibles en el Campus Virtual de cada asignatura	Seguimiento del uso de los recursos por el alumnado	<u>Rangos fijados:</u> Entre 0,0% y 30,0% -> Bajo. Entre 30,0% y 70,0% -> Aceptable. Por encima del 70,0% -> Bueno <u>Rangos obtenidos:</u> Entre 30,0% y 70,0% -> Aceptable
2	Número de recursos didácticos digitales disponibles en el Campus Virtual de las Asignaturas	Datos recogidos en los Certificados de contenidos y usos de Uniovi Virtual	Comparación entre los recursos disponibles en el curso 2016-2017 y el curso 2018-2019. <u>Recursos disponibles 2016-17:</u> 249 <u>Recursos disponibles 2018-19:</u> 312

3.3.2 Observaciones más importantes sobre la experiencia relacionando los resultados con los objetivos del proyecto evitando afirmaciones que no estén fundamentadas en lo realizado, redundancias o reiteraciones.

El desarrollo del proyecto de innovación docente ha servido principalmente para dar un primer paso en la línea de tratar de buscar una mayor y mejor homogeneización y estandarización en la forma en la que se proporciona la información al alumnado –en este caso concreto los recursos didácticos digitales- en el Campus Virtual de las diferentes asignaturas de Arqueología y Prehistoria del Grado en Historia. Hay que destacar en este sentido como valor añadido la experiencia adquirida por el equipo docente en lo que se refiere al trabajo en equipo entre las Áreas de Prehistoria y Arqueología, y en la búsqueda de métodos de enseñanza comunes, sobre todo en lo que se refiere a la organización del Campus Virtual de las asignaturas y las Áreas de conocimiento implicadas.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

3.3.3 Información online, publicaciones o materiales en abierto derivados de los resultados del proyecto (se valorará especialmente que se proporcionen los enlaces a los mismos)

Los recursos didácticos digitales disponibles en el Campus Virtual de cada asignatura se encuentran también accesibles en la Biblioteca Arqueológica Virtual 3D, desarrollada por los miembros del Grupo ARQUEOS de la Universidad de Oviedo y se puede consultar en el siguiente enlace: <https://arqueos.grupos.uniovi.es/transferencia/recursos>

3.4 Conclusiones, discusión y valoración global del proyecto. Se destacarán los puntos fuertes y débiles del proyecto contrastándolas con los resultados de otros estudios referenciados en el apartado 3.1 sin reiterar los datos ya comentados en otros apartados.

Desde nuestra experiencia consideramos que el punto más fuerte del proyecto ha sido el haber desarrollado e implementado el número de recursos didácticos digitales disponibles para el alumnado en el Campus Virtual de las asignaturas de Arqueología y Prehistoria, y que estos recursos hayan sido manejados de una manera aceptable por dicho alumnado en la realización de sus prácticas de clase y en sus trabajos autónomos. De esta manera, se mejora y se desarrolla el acercamiento del alumnado a la conocida como Arqueología 2.0, caracterizada por la aplicación de las nuevas tecnologías al método de trabajo y a la técnica arqueológica.

4 Bibliografía

Grande, A., López-Menchero, V. M. y Hernández-Barahona, A. (2010): *Arqueología 2.0. Congreso Internacional de Arqueología e Informática gráfica*, Sevilla, Sociedad Española de Arqueología Virtual.

Reyes, F., Polo, A. y Palomero, I. (2016): Actas del I Congreso Internacional sobre otras Arqueologías, *Revista Otarq*, Vol. 2, JAS Arqueología.