



APOCALIPSIS ZOMBI

Ejemplo de una técnica de aprendizaje activo en la que se desarrolla una mayor autonomía en el proceso de aprendizaje

Se trata de una simulación que requiere que los estudiantes, trabajando en grupo, recreen las instituciones gubernamentales tras un apocalipsis zombi que ocurre en un futuro cercano. En cierto modo, las circunstancias hipotéticas de la simulación colocan a los estudiantes en un estado de naturaleza en el que todo es posible, ya que no se les exige que diseñen una democracia o que imiten la política del presente.

CONTEXTO Y RELEVANCIA

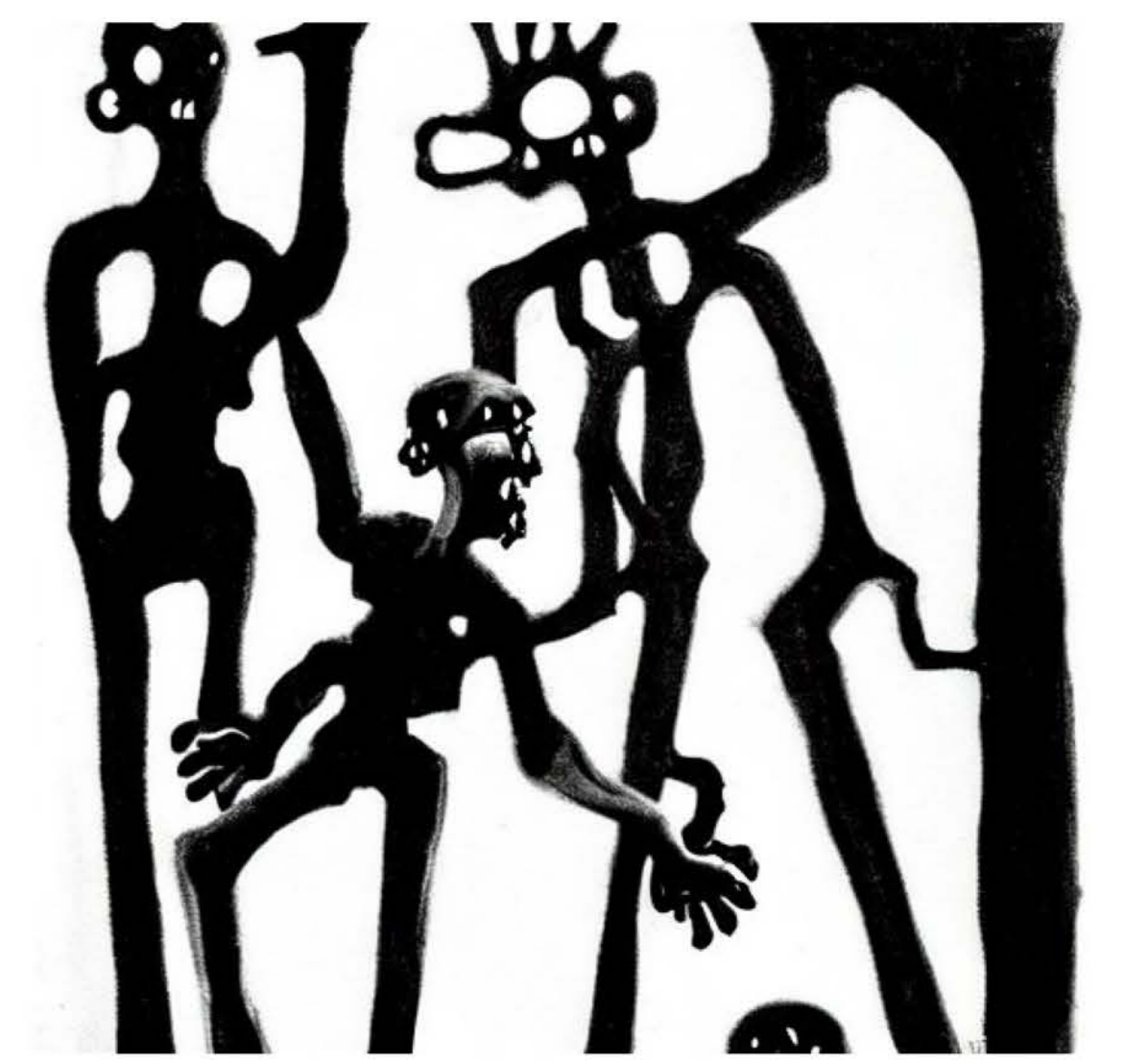


La ventaja principal de esta técnica de aprendizaje es que permite a los estudiantes experimentar con aquello que queremos que aprendan, de manera que internalicen el material en mayor grado. Se ha documentado que los estudiantes retienen sólo el 20% de lo que oyen, pero retienen hasta el 90% de lo que hacen o dicen. Por otro lado, el proyecto permite aplicar distintas preferencias y estilos de aprendizaje por parte de los estudiantes. El resultado es que las abstracciones tienen mucho más sentido porque se abordan dentro de una actividad experimental.

Coordinación del proyecto: Roberto Losada Maestre
Proyecto de innovación docente 2023

El proyecto se ha puesto en marcha en 2 asignaturas en 4 grados.

Teoría política y problemas contemporáneos y Política y comunicación. En el Grado en Ciencias Políticas y los dobles grados en Derecho y Ciencias Políticas, Estudios Internacionales y Ciencias Políticas y Sociología y Ciencias Políticas.



MÁS DE 250 ESTUDIANTES



Desarrollo del proyecto

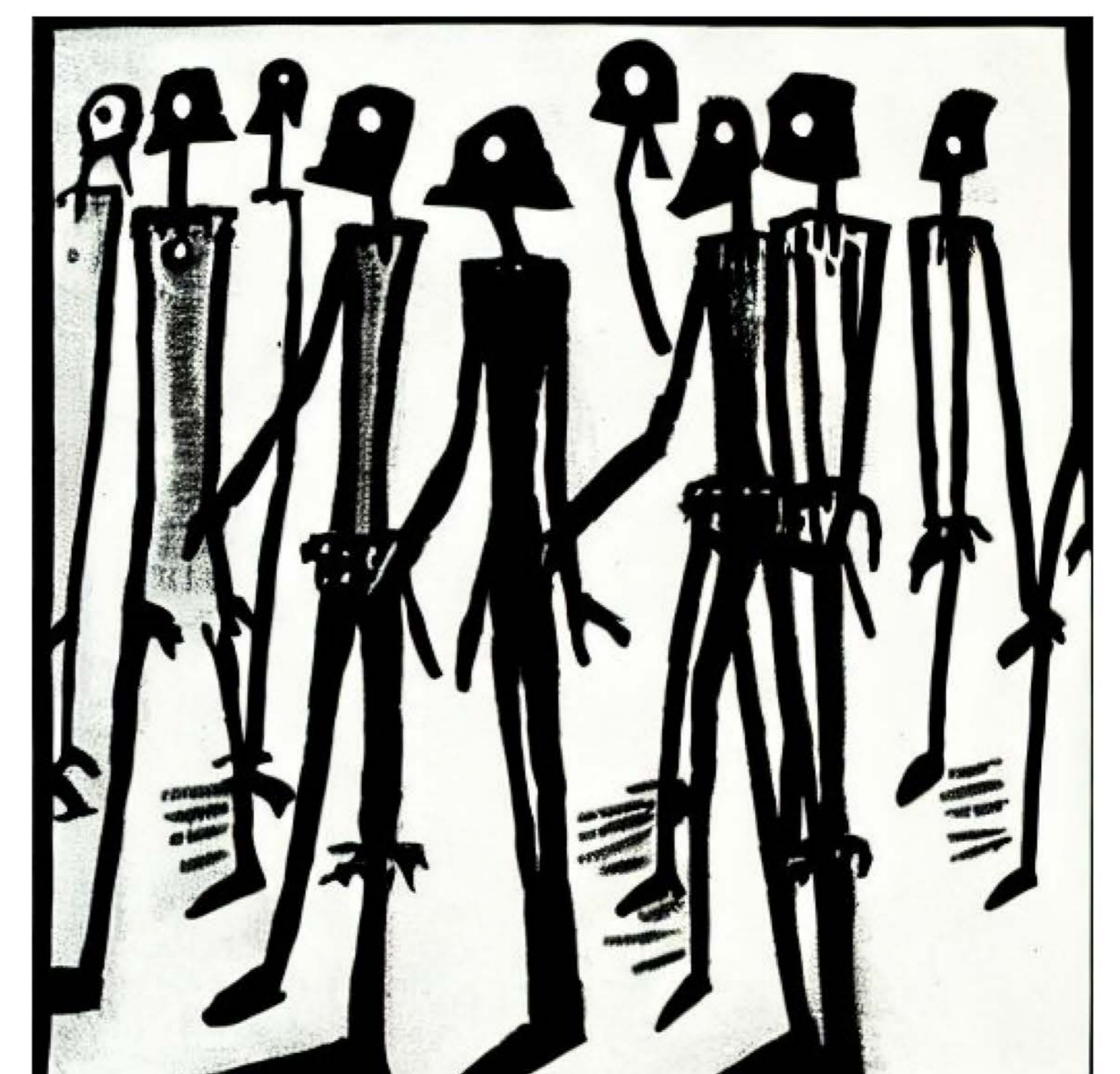
- 1 Se crearon los grupos de trabajo que habrían de elaborar los documentos. A los alumnos se les dio tiempo en clase para desarrollar el proyecto.
- 2 Cada grupo debía elaborar un argumentario con el que convencer al resto de la clase de que sus propuestas eran las más convenientes para la recuperación tras el apocalipsis.
- 3 Cada estudiante debía de elaborar un breve ensayo sobre los motivos por los que consideraba la propuesta de su grupo como la mejor, explicando qué contenidos le gustaría que se aplicaran en el presente.

APLICACIÓN

Indicado para docentes que persigan el desarrollo de habilidades prácticas: solución de problemas en tiempo real, comunicación interactiva, trabajo en equipo.

Ideal para asignaturas de carácter introductorio con las que se quiera enganchar al estudiante para el resto del grado.

El objetivo es involucrar a los estudiantes a partir de sus diferentes visiones del mundo, experiencias culturales y niveles de preparación académica.



MÁS DEL

85%

de aprobados en la convocatoria ordinaria.

Nota media de la evaluación continua: 8

89%

De asistencia a las clases a lo largo del cuatrimestre.

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**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



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: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)

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