

## ANEXO<sup>1</sup>

### SOLICITUD DE PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

Curso 2021/2022

#### Título del proyecto

La realidad virtual aplicada a la docencia en Trabajo Social: la visita domiciliaria 2.0

1. Aporte un resumen del proyecto y explique brevemente dónde reside el interés para la docencia identificando los problemas y mejoras que pretende abordar.

La mejora continua en el proceso de aprendizaje del alumnado pasa por incorporar herramientas que permitan dar respuesta a las demandas del alumnado. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) forman parte de nuestra vida diaria, pudiendo afirmar que nuestro alumnado es nativo digital. En este sentido, tenemos la corresponsabilidad de incorporarla en nuestra actividad docente diaria.

El trabajo social es definido como: “una profesión basada en la práctica y una disciplina académica que promueve el cambio y el desarrollo social, la cohesión social, y el fortalecimiento y la liberación de las personas. Los principios de la justicia social, los derechos humanos, la responsabilidad colectiva y el respeto a la diversidad son fundamentales para el trabajo social. Respaldada por las teorías del trabajo social, las ciencias sociales, las humanidades y los conocimientos indígenas, el trabajo social involucra a las personas y las estructuras para hacer frente a desafíos de la vida y aumentar el bienestar” (IFSW, 2014). En esta línea, por definición, la práctica y la teórica, y viceversa son un continuo en nuestro trabajo, y es en este punto, dónde nos planteamos el proyecto de innovación, ¿hasta qué punto la Realidad Virtual (RV) como herramienta didáctica permite facilitar el entrenamiento básico de determinadas técnicas de intervención social con familias en el estudiantado de segundo curso del grado?

La RV puede significar un salto cualitativo en el aprendizaje de disciplinas o áreas de conocimiento, como en Trabajo Social, en las que es difícil visualizar los procesos estudiados. Además, se trata de una tecnología bastante intuitiva en cuanto a su uso y que consigue facilitar la explicación de conceptos complejos o abstractos. Los estudios consultados entre los que destacan De Antonio, Villalobos y Luna (2000) describen la relación de la RV con los niveles últimos de la taxonomía cognitiva de Bloom:

**Análisis:** la RV permite explorar un sistema complejo y su funcionamiento con el fin de determinar cómo interaccionan todos sus componentes, o tal vez para restablecer un proceso no operativo.

**Síntesis:** esta tecnología también permite simular un conjunto de mecanismos, operaciones unitarias y teorías que deberán ser “mezcladas” para generar un proceso que proporcione el producto deseado.

---

<sup>1</sup> Este documento no debe superar las 6 páginas y debe mantener el formato original.

**Evaluación:** con la RV se puede explorar y comparar dos procesos diferentes que generan el mismo resultado, y así contrastar el beneficio de cada proceso. En base a esto, se puede proponer un tercer proceso con ventajas sobre los anteriores gracias a lo aprendido (Vera Ocete, Ortega Carrillo y Burgos González, 2003: 7)

Objetivo de la innovación docente se centra en:

**Este proyecto se basa en el proyecto de innovación presentado el curso académico anterior, bajo el título “La realidad virtual aplicada a la docencia en Trabajo Social: la visita domiciliaria 2.0”**

**en él se ha desarrollado una herramienta denominada iSWAPP, la cual ha sido registrada como propiedad intelectual, y que ha dado lugar a diversos artículos, uno presentando en el Congreso Internacional de Trabajo Social y otros que están pendientes de aprobación en diferentes revistas de impacto internacional indexadas.**

La visita domiciliaria está prevista dentro del procedimiento para el reconocimiento de la situación de dependencia y del derecho a las prestaciones del Sistema para la Autonomía y Atención a la Dependencia recogido en el Decreto 168/2007, en el marco de Ley 39/2006, más conocida como Ley de dependencia. El objetivo de la visita domiciliaria para el trabajador social es observar, analizar y valorar la situación convivencial, relacional y de habitabilidad en la que se encuentra persona potencialmente dependiente, permitiendo fundamentar el informe social para elaboración de la propuesta de programa individual de atención a personas en situación de dependencia. Siendo el informe social una técnica documental específica en trabajos social. Por tanto, la innovación trataría de recrear una visita domiciliaria en los términos establecidos por la Ley de dependencia, permitiendo al alumnado entrenar esta técnica diagnóstica dentro del proceso metodológico de intervención con familias.

La aplicación iSWAPP, pretende dar respuesta a las demandas del alumnado sobre la realización de prácticas en entornos reales para poder entrenar lo aprendido en clase. Respondiendo a la demanda del alumnado sobre el componente abstracto de la prácticas de la asignaturas:

- Método, modelos y técnicas de trabajo social (I, II, III, IV) que se encuentran en primero, segundo y tercer curso.
- Investigación, diagnóstico y evaluación en trabajo social (I, II) de tercer curso del grado de trabajo.
- Informática para el trabajo social, asignatura optativa, de cuarto curso.

La aplicación iSWAPP de RV es una herramienta que nos va a permitido y nos va a seguir permitiendo simular y/o reconstruir entornos concretos y reales de intervención con individuos, grupos y comunidades, en el que el alumnado podrá asumir el rol del trabajador/a social y diseñar el proceso de intervención y sistematización de la prácticas. De esta manera, se pretende conseguir que el alumnado aplique la teoría a partir de la simulación práctica de una situación a la que se tendrán que enfrentar en un futuro inmediato, es decir, esta práctica permitirá que el alumnado sea sujeto activo de su propio proceso de aprendizaje alejándose de ser un mero receptor-pasivo, limitando su capacidad de motivación y de aprendizaje. La RV como herramienta para evidenciar las sinergias positivas entre la teoría y la práctica, y viceversa.

**La pandemia actual no ha hecho más que acrecentar la complejidad y/o heterogeneidad de las situaciones que desde el trabajo social con familias que se pueden abordar. En esa**

innovación nos vamos a centrar en dos cosas, por un lado, hacer la aplicación más genérica y por otro en la revisión de los resultados obtenidos. Entendemos por más genérica que la aplicación iSWAPP pueda asumir diferentes escenarios sin la necesidad de generar una aplicación nueva cada vez, de esta manera toda la configuración sobre la actividad que se va a realizar estaría en un fichero que es cargado o seleccionado por el usuario al iniciar la aplicación. Los vídeos y diálogos serían cargados directamente desde internet, consiguiendo con ello la posibilidad de realizar cambios en la actividad en todo momento. Por otro lado, la evaluación de la actividad contemplada en el anterior proyecto de innovación consiste en la recogida de datos mediante un correo electrónico que es enviado por la aplicación cuando el usuario ha terminado al gestor de la aplicación, en nuestro caso el docente de la asignatura. En esta propuesta de innovación se pretende crear una página web de recogida de datos para tener una visión global e instantánea de cómo se están realizando las actividades.

En definitiva, se trata de dar respuesta a un caso de intervención aplicando el método, los modelos y las técnicas de trabajo social desde la RV siendo una herramienta que el alumnado se involucre en la resolución del caso porque no lo considera abstracto de la resolución tradicional de este tipo de prácticas en clase. Además de poder permitirle al alumno entrenar habilidades complejas como es la observación, la escucha activa y la empatía necesarias para la intervención con personas. Sin olvidar el proceso de investigación, diagnóstico y evaluación imprescindible en la intervención social.

El proyecto de innovación propone la RV como herramienta didáctica que responde a las continuas demandas del alumnado por ser protagonista de su propio proceso de formación superando las tradicionales clases magistrales. Estas premisas constituyen la base para que las TIC puedan dar todo su valor añadido en el día a día de estudiantes y profesores.

La innovación parte y se desarrollará como experiencia dentro de las asignaturas:

- Método, modelos y técnicas de trabajo social (III) que se encuentran en primero, segundo y tercer curso.
- Investigación, diagnóstico y evaluación en trabajo social (I, II) de tercer curso del grado de trabajo.

En este proyecto de innovación docente se trabajará coordinadamente con las profesoras M<sup>a</sup> Ángeles Minguela Recover y Inmaculada Antolínez Domínguez del área de trabajo social del departamento de derecho del trabajo y de la seguridad social, y los profesores José Miguel Mota Macías e Ruben Baena Pérez del Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Cádiz. La coordinación bidireccional será llevada mediante reuniones temporales, utilización de Google Drive para compartir toda la documentación y sistemas de mensajería instantánea para consultas puntuales.

2. Marcas las líneas prioritarias a las que adscribir el proyecto de innovación y mejora docente. (hasta un máximo de 3 líneas)

Líneas de actuación

x	Impulsar acciones de innovación docente que generen una mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y de los resultados académicos del alumnado de la Universidad de Cádiz.
	Desarrollar la digitalización de la docencia y los procesos de virtualización, utilizando metodologías y recursos que permitan una enseñanza online de calidad.
x	Fomentar la creación de materiales didácticos, con especial incidencia en aquellos que puedan ser utilizados por el alumnado de manera autónoma.
	Promover la producción y publicación de material digital y la utilización de los recursos y servicios disponibles en la Universidad de Cádiz.
	Apoyar la acreditación de los títulos de Grado, Máster Oficial y Doctorado.
X	Sostenibilidad en la docencia universitaria
	Valorar y apoyar las prácticas docentes innovadoras que se consideren referentes de calidad.
	Facilitar la difusión y el intercambio de buenas prácticas docentes.

3. Describa de manera precisa los objetivos que persigue el proyecto y las actividades que prevé realizar para alcanzarlos<sup>2</sup>. Copie y pegue tantas tablas como objetivos plantee.

Objetivo nº 1	Diseño de la recreación virtual del domicilio donde se realizará la visita domiciliaria
Título del indicador que empleará para cuantificar la consecución de objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Analizar las potencialidades de la RV aplicada al ts.</i></li> <li>• <i>Actualización de los nuevos entornos virtuales creados para ser integrados en la herramienta.</i></li> </ul>
Actividades previstas:	<i>Se actualizará la aplicación para dispositivos móviles que haga uso de vídeos de 360º para recrear las situaciones reales en las que se encontrará el alumno en diferentes tipos entorno de . Valorar el grado de utilidad didáctica por parte de la docente con el resultado</i>
Objetivo nº2	Incorporación de la realidad virtual al proceso de enseñanza-aprendizaje en Trabajo Social con familias: la visita domiciliaria como técnica de diagnóstica
Título del indicador que empleará para cuantificar la consecución de objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>La técnica diagnóstica de la visita domiciliaria dentro del proceso metodológico del trabajo social con familias.</i></li> <li>• <i>Explicar cuándo, cómo y por qué se utiliza la visita domiciliaria en Ts con familia.</i></li> <li>• <i>Incorporar la realidad virtual a la actividad docente y su aplicabilidad al trabajo social en el aula</i></li> </ul>

<sup>2</sup> En la memoria final del proyecto tendrá que incluir estas tablas añadiendo para cada objetivo una fila en la que describirá las actividades que haya realizado y los resultados obtenidos.

Actividades previstas:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Estudio de caso: procedimiento de valoración de la situación de dependencia en los términos establecidos por la Ley de dependencia, otro casos sobre colectivos vulnerables (violencia de género, menores, personas migrantes).</i></li> <li>• <i>Simulación en pequeños grupos de prácticas (máximo 4 personas)</i></li> <li>• <i>Elaboración del informe social derivado de la visita domiciliaria virtual</i></li> </ul>
Objetivo nº 3	Analizar y evaluar la utilidad didáctica de la Realidad virtual aplicada a la visita domiciliaria en trabajo social
Título del indicador que empleará para cuantificar la consecución de objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Simulación virtual de la visita domiciliaria a través de la RV.</i></li> <li>• <i>Sistematizar la experiencia virtual a través de informe social</i></li> <li>• <i>Evaluar la utilidad didáctica (antes , durante y después) por parte del alumnado.</i></li> </ul>
Actividades previstas:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rigurosidad del informe social realizado por el alumnado.</i></li> <li>• <i>Grado de interacción para la obtención de información en la situación virtual con relacionada con la situación familiar, relacional y habitacional de la persona objeto de intervención.</i></li> <li>• <i>El alumno participante tendrá que realizar un cuestionario previo sobre las expectativas generadas sobre la RV aplicada al trabajo social y en concreto, a la simulación de una visita domiciliaria. Tras realizar la simulación realizará un cuestionario en el que evalúe su experiencia, valore la utilidad y describa propuestas de mejora. Además de medir el grado de satisfacción con la herramienta la innovación docente.</i></li> <li>• <i>Valorar el grado de utilidad didáctica por parte de la docente con el resultado</i></li> </ul>

4. Marque la casilla que corresponda en la siguiente tabla. Describa las medidas que adoptará para difundir entre los profesores de su entorno las conclusiones y beneficios de su proyecto en la última fila de la tabla.

1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente, fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente, programa de la presentación	5. Adicionalmente, compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas				
<p>Los compromisos que se alcanzan será una presentación de la herramienta didáctica iSWAPP son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• celebración de un seminario en los que el alumnado de manera voluntaria expondrá su experiencia del uso de la realidad virtual en el proceso de aprendizaje y las potencialidades de su aplicación para el Trabajo Social.</li> <li>• La difusión de los resultados obtenidos en la innovación será presentada de diferentes eventos científicos (congresos, jornadas, workshops...)</li> <li>• Se realizarán al menos una publicación de impacto (scopus y/o Jcr) en revistas de reconocido prestigio en Trabajo Social. Una vez finalizado el proyecto de innovación.</li> <li>• Seminario con los profesores del área de trabajo social para dar a conocer la herramienta el uso de la herramienta didáctica iSWAPP.</li> </ul>				

--

5. Si solicita incentivo económico rellene la tabla adjunta especificando las cantidades, los conceptos y su necesidad<sup>3</sup>.

Concepto	Justificación	Coste con IVA
2 gafas de realidad virtual	Se requieren dos gafas de realidad virtual para poder utilizarlas con los grupos pequeños de trabajo de los alumnos.	130
1 Cámara 360º	FIYAPOO 3D VR Gafas de Realidad Virtual, VR SHINECON. Nos va a permitir generar nuevos escenarios y contenido de mejora de la app.	149
1 becario	Se requiere un becario de informática para la desarrollar la actualización de la app y crear nuevo contenido. 3 meses.	900
	TOTAL	1179

6. En caso de solicitar la participación de un becario, detalle la relación de actividades que llevará a cabo (las labores asignadas al becario deberían corresponder con las de un alumno en formación).

Se precisa un/a becario/a para la ampliación de las funcionalidades de la aplicación iSWAPP, estas deberán permitir la generación de contenido por parte del profesorado independiente de la aplicación, esto supondrá la posibilidad de generación de nuevos escenarios y casos de estudio para ser incorporados a la app.

Aunque el proyecto tiene una base en el Trabajo Social, se solicita beca para un alumno de la Ingeniería Informática que será el encargado para la actualización la aplicación en los términos establecidos tanto en al justificaron como en el párrafo anterior. El alumno becario de Ingeniería Informática como la alumna colaboradora de Trabajo Social trabajarán conjuntamente para llevar este proyecto adelante.

<sup>3</sup> Debe adjuntar las facturas proforma que correspondan en el apartado “*Documentación adicional*” que figura en la plataforma de la Oficina Virtual. Las peticiones de financiación que no vengan documentadas (a excepción de las peticiones de financiación para becas) no serán consideradas para evaluación.