

Introducción a la Econometría

Introducción

- **¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?**
Adecuación de datos, software, contenidos y metodología para hacer la asignatura "Introducción a la Econometría" relevante para los alumnos del grado en Filología, Política y Economía.
- **¿Por qué es importante este proyecto?**
Se ha abandonado la asignatura como reflejo del Grado en Economía, adaptándola a las necesidades de alumnos con intereses y necesidades distintas.

Desarrollo

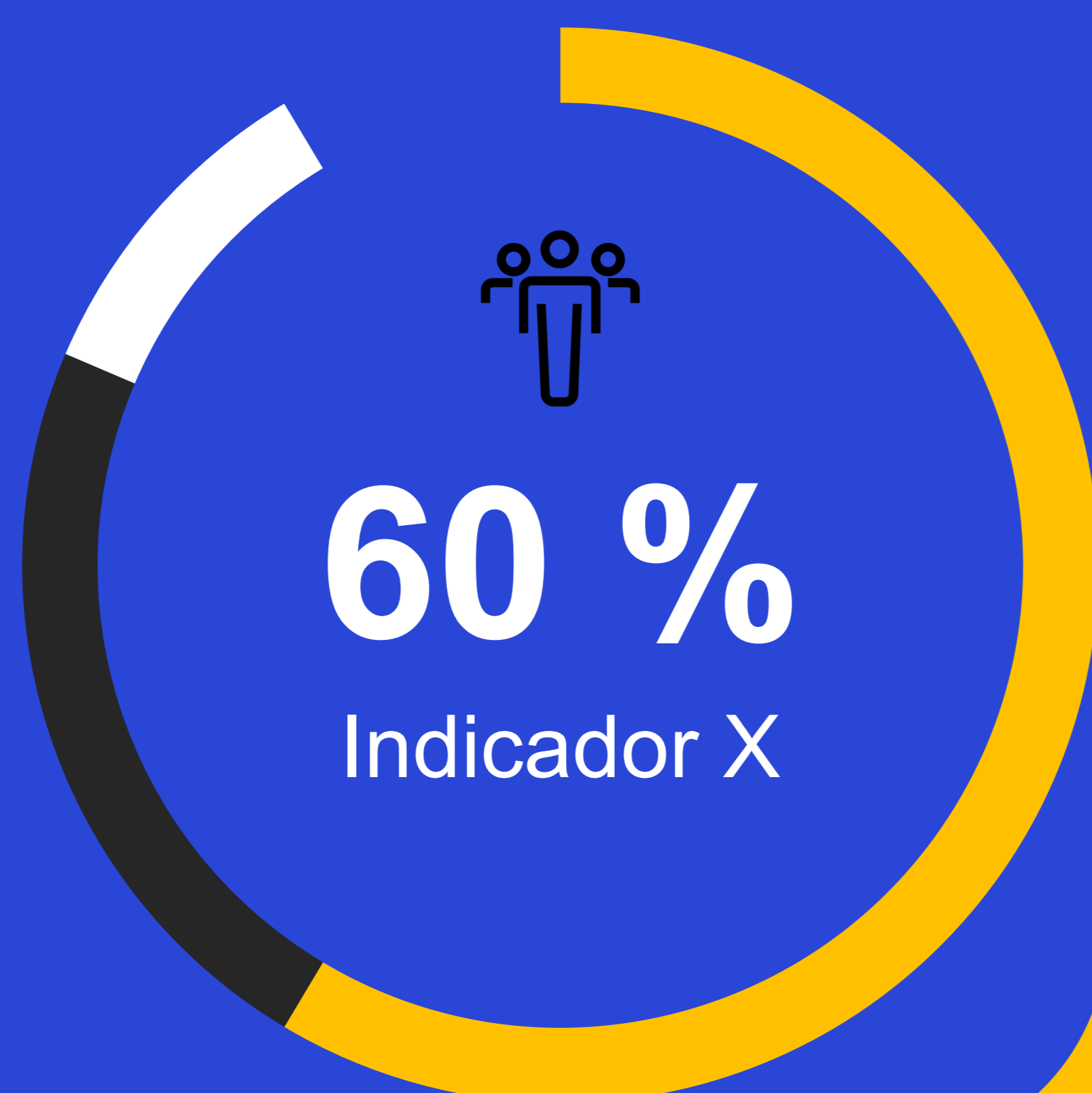
- **¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?**
Búsqueda de datos interesantes (www.poliscidata.com)
Uso de R, creación de ficheros Rmarkdown en clase, gráficos interactivos.
1. Modificación de orden de temario para acentuar la interpretación de modelos
 2. análisis de datos
 3. Trabajos en grupos aula en clases prácticas.
- Repositorio de material para el curso.



RESULTADOS

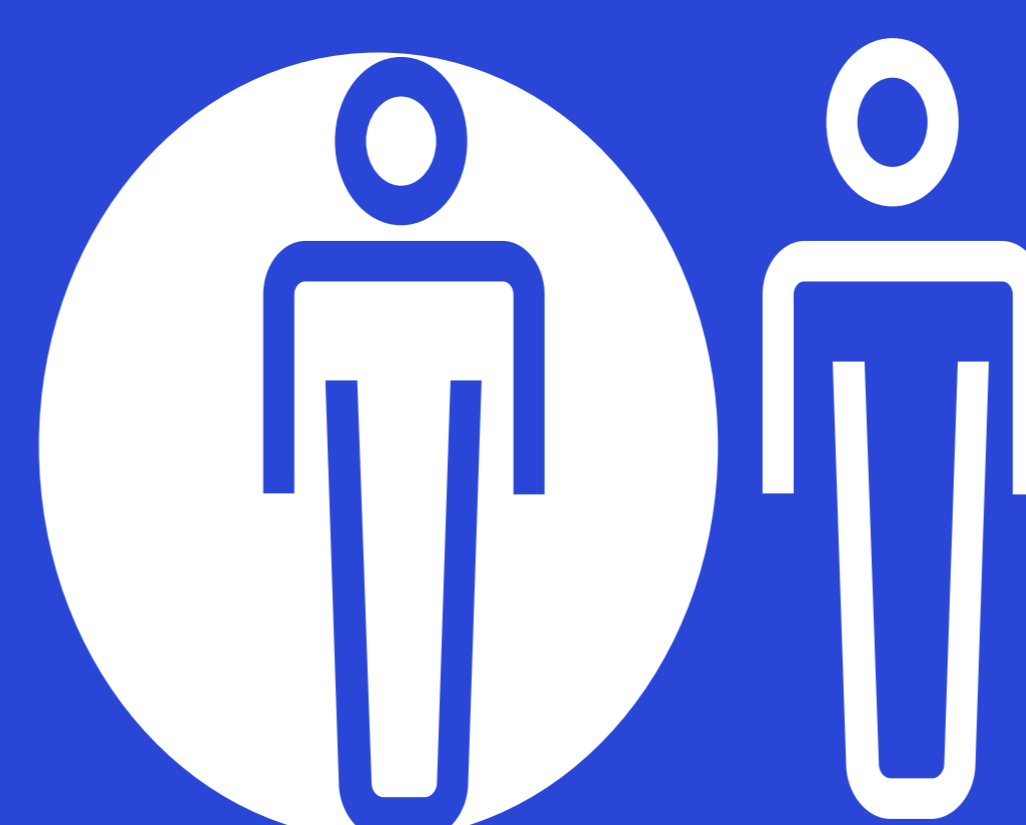
- **¿Cuáles han sido los resultados obtenidos?**
- **¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido?**

No se disponen de los indicadores para este curso, pero la participación en clase ha aumentado mucho respecto al curso anterior.



APLICACIÓN

- **¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia?**
- **¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?**



Los profesores de la asignatura para otros grados pueden usar los materiales para sus cursos.

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala **aquí** (opcional)

Coordinación del Proyecto: Nombre y Apellidos
Proyecto de Innovación Docente 2023

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.

1 COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1 Comunicación organizacional
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 **Práctica reflexiva**
- 1.4 Formación digital

2 RECURSOS DIGITALES

- 2.1 Seleccionar
- 2.2 **Crear y modificar**
- 2.3 Gestionar, proteger, compartir

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1 Enseñanza
- 3.2 **Guía**
- 3.3 **Aprendizaje colaborativo**
- 3.4 **Aprendizaje auto-dirigido**

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 **Analizar evidencia**
- 4.3 **Retroalimentación y planificación**

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

- 5.1 Accesibilidad e inclusión
- 5.2 **Diferenciación y personalización**
- 5.3 **Participación activa**

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

- 6.1 Información
- 6.2 **Comunicación**
- 6.3 **Creación**
- 6.4 **Uso responsable**
- 6.5 **Solución de problemas**

7 EDUCACIÓN ABIERTA

- 7.1 **Licencias abiertas en recursos educativos**
- 7.2 **Prácticas educativas abiertas**
- 7.3 **Publicación en revistas científicas abiertas**

Indica a continuación:

- X Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- X 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**