

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de innovación docente (PIBD) tiene por objetivo la integración y evaluación de recursos y herramientas digitales dentro del ámbito y aplicación práctica de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Lo que proponemos es la producción, digitalización e impresión 3D de una colección de materiales arqueológicos egipcios para su uso con fines docentes en asignaturas de los grados de Historia y Arqueología, en colaboración con que la expedición arqueológica internacional del Middle Kingdom Theban Project (I+D Project PID2020-114188GB-I00) en Deir el-Bahari (Luxor, Egipto).



Vista general de Deir el-Bahari (Luxor, Egipto)

LÍNEAS DE INNOVACIÓN

Dimensión 3. Adecuación de la docencia e innovación educativa a la sociedad actual

- o 3.1. Mejora de las competencias docentes en la universidad actual.
- o 3.2. Igualdad, inclusión y sostenibilidad.
- o 3.3. Internacionalización, mejora de la difusión de las buenas prácticas docentes y trabajo en redes profesionales.
- o 3.4. Digitalización y virtualización de la docencia.

JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

La relativa juventud de la disciplina egiptológica en nuestro país ha propiciado que nuestras instituciones no cuenten con la tradición que sí atesoran en el estudio de otros ámbitos de la Historia y la Arqueología. Esto tiene como resultado la ausencia de colecciones que incluyan piezas originales de la cultura egipcia a las que nuestro alumnado pueda tener acceso. En consecuencia, esta situación dificulta en gran medida la posibilidad de realizar prácticas en las que nuestros estudiantes puedan tener contacto directo con la materialidad de las piezas originales y familiarizarse con ellas.

Objetivos

1. Generar espacios de trabajo interdepartamental

(Docentes y asignaturas de los Departamentos de Prehistoria y Arqueología e Historia Antigua)

2. Producir recursos y materiales docentes de alta calidad

(Digitalización e impresión 3D de la colección de materiales arqueológicos)

3. Mayor alcance y difusión de las investigaciones de proyectos internacionales I+D

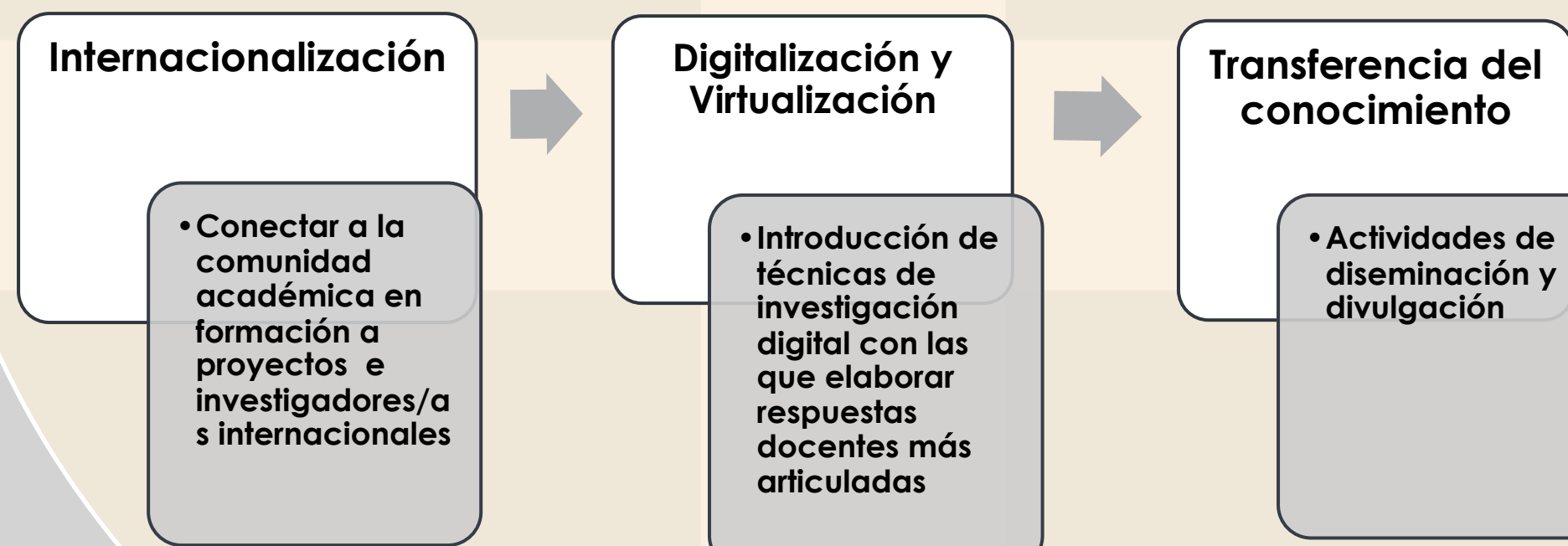
(Trasferencia desde el ámbito científico especializado al docente universitario)

4. Diseminación

(Publicaciones, congresos y actividades)



ASPECTOS CLAVE Y TRANSVERSALES EN EL PROYECTO



METODOLOGÍA

MATERIALES Y MÉTODOS	
[1] Empleo de Láser Escáner 3D para registrar con gran detalle y precisión métrica los materiales arqueológicos	
[2] Postprocesado, retopología y optimización de los modelos 3D en los laboratorios de Arqueometría	
[3] Visualización y renderizado mediante software libre Blender 3.2 e impresión 3D de los modelos	
[4] Desarrollo de prácticas docentes integrando los modelos 3D de la colección de piezas arqueológicas	

RESULTADOS Y DISEMINACIÓN

Como resultados esperados:

1. Desarrollar **nuevos enfoques de innovación docente** que integren métodos desde las Humanidades Digitales, junto a la participación autónoma y activa del alumnado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
2. Creación de un **repositorio con los modelos tridimensionales**, junto a la información asociada a cada pieza al que puedan acceder libremente la comunidad universitaria en formación.
3. Creación de una **colección de modelos impresos en 3D** de réplicas de piezas egipcias que sirvan para la docencia en el aula para asignaturas y titulaciones afines a la temática.
4. Establecer **redes de colaboración** que conecten alumnado, docentes y departamentos de la Universidad de Granada, con investigadores/as de proyectos de investigación internacionales.

Como actividades de diseminación:

- Presentación del proyecto en el Foro de Innovación Docente 2022.
- Organización de un seminario virtual internacional impartido en la Universidad de Granada.
- Publicación científica de los resultados del proyecto en una revista especializada.
- Transferencia del conocimiento mediante la publicación de los datos del PIBD en Zenodo y Digibug.
- Actividades de diseminación (redes sociales, canales oficiales, etc.).



AGRADECIMIENTOS

Los miembros de EGYPTLAB agradecen a la Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva de la Universidad de Granada el apoyo y financiación del presente proyecto. Asimismo, agradecemos a los departamentos de Historia Antigua y Prehistoria y Arqueología por acoger esta iniciativa. Finalmente, agradecemos al Middle Kingdom Theban Project su colaboración y la puesta a nuestra disposición de sus recursos.

BIBLIOGRAFÍA

- Cunchillos, J. L. (2006). Nuevas perspectivas en la investigación fenicia y púnica mediante la aplicación de nuevas tecnologías. Cuadernos de arqueología mediterránea 13, pp. 89-96.
- Gómez Carrasco, C. J., Ortuño Molina, J. & Molina Puche, S. (2014). Aprender a pensar históricamente. Retos para la historia en el siglo XXI. Revista Tempo e Argumento, vol. 6, 11. 5-27
- Prats, J y Salamanca, J., (2011). Enseñar a pensar históricamente: la clase como simulación de la investigación histórica, en J. Prats (coord.) Didáctica de la Geografía y la Historia, Barcelona.
- Presner, T.S. & Johanson, C. (2009). The promise of Digital Humanities: A white paper.
- Román Aliste, S. (2021) La ilustración tangible. Herramientas digitales para el diseño e impresión 3D y su aplicación en la docencia de la Historia del Arte, en Cáceres Taladriz et alii (eds.), Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior, Madrid.
- Romer Frías, E. (2014). Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: una visión introductoria, en E. Romero Frías y M. Sánchez González (eds.) Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Técnicas, Herramientas y experiencias de research e investigación en colaboración. Cuadernos Artesanos de comunicación.
- Sánchez-Domínguez, V., Álvarez-Ossorio Rivas, A. & Lozano-Gómez, F. (2019). Nuevos alumnos, nuevos retos y recursos diferentes: un libro digital para la enseñanza de la Historia Antigua. El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia, (10), 343-372.