

Plan de trabajo de Grupos de Innovación Docente

Esta ficha puede ser completada y ampliada una vez consensuada con el facilitador/a que se asignará al grupo tras su registro.

Esta ficha se incluirá en apartado correspondiente en la aplicación de registros de Grupos de Innovación Docente

Plan de trabajo UAH-GI10-32

4.1.- Descripción de la situación actual y contexto docente

La adaptación de las universidades al Espacio Europeo de Educación Superior exige una modificación estructural y organizativa de las enseñanzas universitarias; esta modificación no se limita a la elaboración de los nuevos planes de estudio, estructurados en Grado, Máster y Doctorado, sino que incide en el propio modelo de enseñanza, más centrado en los procesos de aprendizaje de los alumnos y dirigido a la adquisición y desarrollo de competencias. Por otro lado el crédito europeo, ECTS, definido en el RD 1125/2003, de 5 de septiembre, es un sistema centrado en el estudiante y basado en la carga de trabajo que debe realizar para el logro de los objetivos del programa, objetivos que deben ser concretados, en términos de resultados de aprendizaje y competencias a ser adquiridas. Como se afirma en el citado RD 1393/2007, los planes de estudios conducentes a la obtención de un título deben tener en el centro de sus objetivos la adquisición de competencias por parte de los estudiantes, ampliando, sin excluir, el tradicional enfoque basado contenidos y horas lectivas. Se debe asimismo, hacer énfasis en los métodos de aprendizaje de dichas competencias así como en los procedimientos para evaluar su adquisición.

La literatura especializada hace especial hincapié en los distintos tipos de competencias que dominan el panorama del EESS: las competencias genéricas (o transversales), las competencias específicas de cada especialidad, y las competencias estratégicas que cada universidad quiera introducir para determinar esa unicidad de sus graduados.

No cabe duda de la importancia del segundo grupo de competencias a la hora de planificar una asignatura, máxime cuando sirven para especificar los contenidos teórico-científicos y los conocimientos prácticos de cada disciplina o titulación. Sin embargo, también es importante introducir las competencias genéricas en la articulación de una asignatura por cuanto supone abrir la instrucción y práctica del estudiante universitario a otras destrezas y habilidades que redundan no sólo en sus logros académicos, sino también en su formación integral, con vistas, sobre todo, a acometer los objetivos educativos de la Comisión Internacional para la Educación del siglo XXI de la UNESCO (1996):

- A) Aprender a ser, para actuar con autonomía, juicio y responsabilidad personal;
- B) Aprender a saber, conocer, compaginando una cultura amplia con la posibilidad de estudiar a fondo algunas materias [...];
- C) Aprender a hacer, para saber afrontar las diversas situaciones que se presenten; y
- D) Aprender a convivir y trabajar juntos, conociendo y comprendiendo mejor a los demás, al mundo y sus interrelaciones.

Tanto estas competencias genéricas como las específicas de cada asignatura deben promover en el alumno una serie de conocimientos, habilidades y destrezas que le capaciten para su incorporación en el mundo laboral así como herramientas para su aprendizaje a los largo de

toda la vida (long life learning).

En este contexto, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) y los avances de la microelectrónica, la informática, las telecomunicaciones, etc. se han introducido en todos los ámbitos de la actividad humana y están potenciando la formación de un nuevo sistema en todos los ámbitos de la sociedad. En este sentido, la Universidad no es ajena a estos cambios y la incorporación de las TIC'S abre nuevas vías de aprendizaje y permite modificar el rol del profesor. Las posibilidades que nos ofrecen las TIC en la preparación de materiales y actividades didácticas, utilización de información textual y de otros códigos, desde los sonoros a los visuales, pasando por los audiovisuales y programas informáticos interactivos, son muy amplias, se trata sin duda de reforzar la decisión de aprender y estimular a los alumnos en el deseo de aprender con metodologías que faciliten el desarrollo de competencias genéricas y específicas o profesionales. Sin embargo, las TIC'S pueden permitir nuevas formas de enseñanza-aprendizaje pero no pueden suponer por si solas una garantía de cambio positivo en la universidad, entre los retos que es necesario afrontar están entre otros; nuevos programas docentes, el control de la calidad de los materiales y servicios virtuales, buenas prácticas docentes en el uso de las TIC y formación del profesorado.

Las universidades han optado por incorporar estas tecnologías como herramienta en la enseñanza superior mediante entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje a través e internet o plataformas de enseñanza virtual. Tradicionalmente el e-learning se ha vinculado con la educación a distancia sin embargo, hoy en día, los recursos educativos distribuidos a través de la web también son empleados en diversidad de situaciones presenciales. Este modelo se caracteriza por la yuxtaposición o mezcla entre procesos de enseñanza-aprendizaje presenciales con otros que se desarrollan a distancia mediante el uso del ordenador. Es denominado como blended-learning (b-learning), enseñanza semipresencial o docencia mixta. El aula virtual no sólo es un recurso de apoyo a la enseñanza presencial, sino también un espacio en el que el docente genera y desarrolla acciones diversas para que sus alumnos aprendan. El b-learning requiere que el docente planifique y desarrolle procesos educativos en los que se superponen tiempo y tareas que acontecen bien en el aula física, bien en el aula virtual sin que necesariamente existan interferencias entre unas y otras. Asimismo el profesor debe elaborar materiales ya actividades para que el estudiante las desarrolle autónomamente fuera del contexto de la clase tradicional. Estos materiales o "contenidos digitales" se caracterizan por presentar la información/el conocimiento en un nuevo soporte software y/o web que aporta tres nuevos elementos, profundamente interrelacionados entre sí, que revolucionan el concepto de libro y de material educativo: Interactividad, usabilidad e hipermedia (Marqués, 1999)

En la Universidad de Alcalá se optó por implantar la plataforma Blackboard, utilizada por los integrantes del grupo con el fin de llevar a cabo una docencia mixta, se mezclan procesos de enseñanza-aprendizaje presenciales con otros que se desarrollan a distancia mediante el uso del ordenador, y así ir modificando la actividad docente hacia un modelo de enseñanza más activo. Así mismo, permite utilizar diversas herramientas de comunicación como el correo, foros que permiten una mayor interrelación profesor-alumno e incluso, alumno-profesor. En e te contexto nuestro grupo lleva varios años trabajando en diversas plataformas en las que se ha incorporado material multimedia para fomentar el aprendizaje activo de los alumnos así como algunas experiencias de trabajo colaborativo a través de la plataforma que permitan la adquisición de competencias genéricas u específicas de las asignaturas que impartimos. Para ello, hemos obtenido diversas ayudas (Universidad de Alcalá o Universidad Carlos III). Ahora bien, nuestro trabajo acaba de empezar ya que debemos reevaluar las actividades iniciadas y crear e implementar otras nuevas, dentro ya de las asignaturas en el Espacio Europeo de Educación Superior. Nos espera en los próximos años una gran carga de trabajo que debemos

afrontar de forma reflexiva e interdisciplinaria a fin de compartir nuestra experiencia docente previa y conocimiento de diversas herramientas informáticas e implementación de las TIC'S

4.2.- Finalidades y objetivos de la innovación que se pretende implementar

-

4-3.- Acciones a desarrollar

4.4.- Cronograma

4.5.- Necesidades formativas