

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-GI11-33

4.1.- Descripción de la situación actual y contexto docente

En la actualidad estamos viviendo un cambio docente muy importante. El nuevo plan Bolonia obliga tanto a estudiantes como a docentes adaptarnos a los nuevos tiempos marcados por las TIC y mejorar e integrar nuevos recursos que faciliten la tarea dentro del aula. En la actualidad esta adaptación de los nuevos recursos se está realizando de manera paulatina, incorporando nuevas plataformas docentes (plataformas e - learning) y sistemas que faciliten la unión entre la enseñanza presencial y la no presencial (b - learning), pero la oferta de recursos docentes propiamente dichos (entendidos como sistemas o productos cuya finalidad es la de la transmisión directa o apoyo a la creación de conocimiento) no es muy amplia.

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

El grupo de innovación pretende crear nuevas herramientas de apoyo docente, que sirvan tanto para los alumnos en su estudio como para los profesores en la realización de las clases. Estas nuevas herramientas están basadas en técnicas 3D a las que se le incorpora un alto grado de interactividad, logrando que el estudiante se involucre directamente en el aprendizaje. Con la aplicación de estas herramientas, no solo se logra lo comentado anteriormente, sino que también se crea en el alumno un "gusto" por aprender, debido a que aumenta su motivación a la hora de trabajar ya que se introducen en el proceso de aprendizaje elementos totalmente nuevos y llamativos. Son numerosos los estudios a nivel internacional que certifican la utilidad de métodos similares, por no enumerar los que hacen referencia a la mejora en los resultados académicos en alumnos motivados tanto intrínsecamente como extrínsecamente. Al mismo tiempo se pretende desarrollar otro tipo de herramientas, compuestas por el tratamiento de imágenes y audio, dando como resultado un entorno audiovisual explicativo.

4.3.- Acciones a desarrollar

Generación de materiales virtuales para el apoyo docente, tanto para la figura del profesor como del alumno.

4.4.- Cronograma

El cronograma se diferencia en dos partes, dependiendo del formato que se quiera aplicar al material a Virtualizar

Virtualización 3D de contenidos.

1 - Selección de temas comprendidos en las distintas asignaturas del Grado de Historia.

1.1 - Desarrollo de contenidos válidos para el estudio de la metodología de trabajo.

2 - Asignatura de Historia Universal Moderna (Grado de Historia): selección de temas impartidos en la

asignatura.

2.1 - La expansión Europea en el siglo XVI: Análisis de las posibilidades de su vitalización

2.1.1 - Secuenciación del viaje de Fernando Magallanes alrededor del mundo

2.1.1.1 Delimitación de las secuencias

2.1.1.2 Desarrollo del contenido y su posterior puesta en práctica

Este cronograma muestra la organización que estamos llevando actualmente para la ejecución de los proyectos, pero es aplicable a cualquier desarrollo de contenidos que se nos proponga.

Vitalización Audio/Video de contenidos.

1 - Selección de temas comprendidos en las distintas asignaturas del Grado de Historia y de Humanidades.

1.1 - Desarrollo de contenidos válidos para el estudio de la metodología de trabajo.

2 - Asignatura de Historia Contemporánea (Grado de Historia): selección de temas impartidos en la asignatura.

2.1 - La Historia de Europa en los siglos XIX y XX

2.1.1 Desarrollo del guión y delimitación de las secuencias

2.1.2 Recopilación de contenidos que se usarán

2.1.3 Desarrollo del contenido, grabación de las secuencias de audio, montaje y su posterior puesta en práctica

Este cronograma muestra la organización que estamos llevando actualmente para la ejecución de los proyectos, pero es aplicable a cualquier desarrollo de contenidos que se nos proponga.

4.5.- Necesidades formativas

Cursos que faciliten el conocimiento de herramientas de tratamiento de imágenes 3D y 2D, así como de post-producción. Estos programas son: Photoshop, Flash, 3D Max, Adobe Premiere, Avid