

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-GI12-56

4.1.- Descripción de la situación actual y contexto docente

Los alumnos Universitarios actuales representan las primeras generaciones formadas desde su más tierna infancia con tecnología digital.

Han pasado sus vidas enteras rodeadas por el uso de computadoras, juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares y otros juguetes y herramientas de la edad digital.

Aproximadamente los nuevos estudiantes han pasado menos de 5.000 horas de sus vidas leyendo, otras 10.000 horas jugando a los video juegos y aproximadamente 20.000 horas viendo la TV.

Los juegos de computadora, el email, el Internet, la telefonía sin hilos y la mensajería inmediata son partes integrales de sus vidas, como el lápiz y el papel de las generaciones anteriores.

En este nuevo contexto la forma de educar debe cambiar significativamente de la clase magistral al entorno virtual en 3D, con metas formativas basadas en el entretenimiento, ya que de esta forma se facilitaría la fijación de conocimientos y se reduciría el abandono escolar.

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

Nuestra primera finalidad es virtualizar, todos aquellos contenidos que estén relacionados con labores prácticas, pudiendo ser realizadas de forma autónoma con profesores virtuales desde cualquier plataforma, ya sea móvil, tableta o pc.

Para aquellos contenidos no virtualizables, habrá que buscar la realización de videojuegos serios o de impacto social (juegos en los cuales según fijas contenidos pasas al siguiente nivel), ya existen numerosos juegos de este tipo principalmente en idioma inglés. (<http://www.socialimpactgames.com/>)

4-3.- Acciones a desarrollar

El primer proyecto ya en marcha, y es la virtualización del laboratorio de Materiales del Grado de Ingeniería de Edificación de la Universidad de Alcalá, así como, estamos trabajando en la realización de un juego para iniciar a la programación.

4.4.- Cronograma

4.5.- Necesidades formativas