

ANEXO I
A LA CONVOCATORIA DE CREACIÓN DE GRUPOS DE INNOVACIÓN
DOCENTE 2020

Propuesta de creación de Grupo de Innovación Docente

Ficha técnica del GID
<p>1. Grupo de Innovación Docente de Excelencia (Marque la casilla que proceda) SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>
<p>2. Denominación del GID (y acrónimo si lo tiene) Grupo de innovación docente través de las TIC en Nutrición y Ciencia de los alimentos (Nutrifoodinovatic).</p>
<p>3. Coordinador / coordinadores (Se debe indicar el cumplimiento de los requisitos para ser coordinador, y en caso de ser dos se debe justificar adecuadamente) Teresa Hernández García. Profesora Titular de Universidad del Departamento de Nutrición y Bromatología, Unidad docente de Nutrición y Bromatología de la Universidad de Alcalá. Coordinadora del anterior Grupo de innovación docente “Desarrollo de competencias a través de las TIC’S. Nº de registro: GI-10-32”. Dentro de este grupo se han realizado diversos proyectos de innovación docente concedidos por la Universidad colaborando con distintos profesores de otras áreas en la implantación de numerosas actividades de mejora, como lo muestran las publicaciones docentes y comunicaciones a congresos, llevadas a cabo desde su creación. Además de la creación de distintos manuales y actividades para la adquisición de competencias a través de la Blackboard y de las herramientas incluidas en las páginas web creada al efecto Ha obtenido la calificación de excelente en la evaluación de la Actividad Docente (Docentia) el curso 2018/19</p>
<p>4. Líneas de innovación (El GID podrá elegir la/s línea/s en las que enfocará su actuación, que podrá coincidir o no con las líneas de interés de la presente convocatoria. Seleccione la/s que proceda/n)</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 1: Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Línea 2: Clase invertida o flipped classroom <input type="checkbox"/> Línea 3: Aprendizaje Servicio (ApS) <input checked="" type="checkbox"/> Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en Juegos y experiencias lúdicas <input type="checkbox"/> Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia</p>

- XLínea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible
- Otra (redáctela de manera concisa):

5. Relación de miembros y descripción individual de sus méritos

(Se describirán los méritos de cada miembro en innovación docente para la categorización del grupo, si procede, como “Grupo de Innovación Docente de Excelencia”, según el formato del Anexo IV).

Participante 1.-M^a Victorina Aguilar Vilas.

Catedrática de Universidad del Departamento de Ciencias Biomédicas, Unidad de Nutrición y Bromatología de la Universidad de Alcalá. Miembro desde el inicio del Grupo de innovación docente “Desarrollo de competencias a través de las TIC’S. Nº de registro: GI-10-32”. Dentro de este grupo ha realizado diversos proyectos de innovación docente concedidos por la Universidad colaborando con distintos profesores de otras áreas en la implantación de numerosas actividades de mejora como lo muestran las publicaciones docentes y comunicaciones a congresos llevadas a cabo desde su creación.

Ha obtenido la calificación de **excelente** en la evaluación de la Actividad Docente (Docentia) el curso 2015/16.

Participante 2. M^a del Carmen Berrocal Sertucha

Profesora Titular de Universidad del Dpto. de Ciencias Biomédicas, Unidad de Nutrición y Bromatología de la Universidad de Alcalá. Se incorporó en 2018 al Grupo de innovación docente “Desarrollo de competencias a través de las TIC’S. Nº de registro: GI-10-32”. Ha participado en el Grupo desde su incorporación en numerosos proyectos de innovación docente y publicaciones realizadas.

Ha obtenido la calificación de **Muy favorable** en la evaluación de la Actividad Docente (Docentia) el curso 2015/16.

Colaborador vinculado. Salvador Gómez Pedraz

Doctor ingeniero informático por la Universidad de Alcalá. Delegado del Rector para Investigación, Director de la Escuela Politécnica Superior y profesor de la Universidad Nebrija. Profesor asociado durante 10 años en la Universidad Carlos III de Madrid. Profesor de Máster en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alcalá en el Dpto. de Ciencias de la Computación durante 8 años. En la actualidad es profesor del Grado en Nutrición Humana y Dietética del centro adscrito CUNIMAD en la asignatura TIC’S aplicadas a Ciencias de la Salud y profesor del Máster Universitario de Gestión de Proyectos en la Universidad Católica de Ávila.

Miembro activo desde su creación en el grupo de innovación docente “Desarrollo de competencias a través de las TIC’S. Nº de registro: GI-10-32”, participando activamente en los proyectos solicitados por el Grupo desde el 2010, como lo muestra su participación en las publicaciones docentes al efecto. Además, su conocimiento en las plataformas educativas y elaboración de contenidos con diversas aplicaciones informáticas web como con dispositivos móviles ha permitido al grupo avanzar en la aplicación de las TIC’S dentro del campo de la Nutrición y Ciencia de los alimentos y el desarrollo de actividades para la adquisición de competencias de los alumnos del Grado en Enfermería, Fisioterapia y Farmacia.

Plan de trabajo a desarrollar en tres años (*)

1. Introducción

(En este apartado se debe describir, entre otros, la situación de la innovación perseguida por el grupo, así como el contexto docente actual en el que se enmarca la actuación de este)

La adaptación de las universidades al Espacio Europeo de Educación Superior (EES) exige una modificación estructural y organizativa de las enseñanzas universitarias que inciden 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 basado en la carga de trabajo del estudiante, 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 de Grado o Máster deben tener en el centro de sus objetivos la adquisición de competencias por parte de los estudiantes, ampliando, sin excluir, el tradicional enfoque basado en contenidos y horas lectivas. Se debe asimismo hacer énfasis en los métodos de aprendizaje de dichas competencias, genéricas y específicas, así como en los procedimientos para evaluar su adquisición.

Por otro lado, las competencias genéricas como las específicas de cada asignatura deben estar asociados en el estudiante a una serie de conocimientos, habilidades y destrezas que le capaciten para su incorporación en el mundo laboral, así como a herramientas que permitan su aprendizaje a lo largo de toda la vida (long life learning).

En este contexto, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los avances de la microelectrónica, la informática, las telecomunicaciones, etc., que se han introducido en todos los ámbitos de la actividad humana, están potenciando la formación de un nuevo sistema en todos los ámbitos de la sociedad. Nadie discute que estamos en una *sociedad de la información y el conocimiento*. En este sentido, la Universidad no es ajena a estos cambios y la incorporación de las TIC abre nuevas vías de aprendizaje y permite modificar el rol del profesor y del estudiante.

Entre las posibilidades que nos ofrecen las TIC podemos resaltar: la mejora de la calidad de materiales y actividades didácticas (suponen 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); cambio del papel del profesor, que actuará de facilitador del aprendizaje, y del estudiante que debe tener un papel más activo y protagonista de su propio aprendizaje; también se producen cambios organizativos de tiempo y espacio y cambios en la relación entre la teoría y la práctica.

Sin embargo, las TIC pueden permitir nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, pero no pueden suponer, por sí 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 dentro de una metodología docente que fomente la participación activa y colaborativa del estudiante, y que le posibilite la adquisición de competencias genéricas y específicas propuestas inicialmente.

Según el profesor Beltrán Llera, "nada cambiará en educación, *ni siquiera con tecnología*, si previamente no se modifican los procedimientos pedagógicos" (Educared, 2002: 299). Sin embargo, podemos establecer que la incorporación de las TIC supone, en sí mismo, un cambio de la pedagogía basada en la reproducción, para dejar paso a otra de tipo más imaginativo y cuya finalidad sea la construcción del conocimiento en contraposición a la memorización. El proceso de aprendizaje basado en la construcción del conocimiento tiene como, última finalidad, el desarrollo de capacidades del individuo, más que la retención de contenidos.

En un mundo inundado de información mantener la atención del alumnado será muy difícil y la metodología educativa deberá estar orientada hacia la potenciación de procesos de aprendizaje basados en el descubrimiento, la implicación y la satisfacción de la curiosidad, quizás con un elevado porcentaje lúdico.

Las TIC permiten que el estudiantado aprenda “haciendo cosas” utilizando la tecnología como herramienta. En este sentido debemos considerar que es necesario organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumnado desarrolle tareas con las TIC de naturaleza diversa como pueden ser el buscar datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos, ver o crear videos, resolver problemas, utilizar aplicaciones informáticas diversas para resolver problemas, realizar debates virtuales, leer documentos, contestar cuestionarios y elaborar materiales colaborativos, entre otros. Este tipo de actividades, unido al uso de la red, potencia y desarrolla, en mayor medida, el modelo constructivista que basa el aprendizaje del alumnado en el desequilibrio y el reequilibrio de los esquemas de conocimiento y la consecución de aprendizajes significativos. Se puede decir, por tanto, que internet, como elemento del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene componentes suficientes para convertirse en un catalizador de multitud de aprendizajes significativos.

Hay que considerar, que las universidades ya han optado por incorporar estas tecnologías como herramienta en la enseñanza superior, mediante entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje a través de internet o plataformas de enseñanza virtual. 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 estudiantes aprendan. En este contexto, b-learning, se 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, es más se complementen.

El gran reto para el docente es ser capaz de, además de dominar la materia de su área de conocimiento, el elaborar materiales apropiados y actividades creativas y sugerentes para que el estudiante las desarrolle autónomamente fuera del contexto de la clase tradicional presencial. 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). Además, tienen que estar diseñados para permitir la adquisición de competencias genéricas y específicas propias de la asignatura que se imparte.

En la Universidad de Alcalá se optó por implantar la plataforma Blackboard, utilizada desde el 2009 por los integrantes de nuestro grupo de innovación docente, con el fin de llevar a cabo una docencia mixta e ir modificando la actividad docente hacia un modelo de enseñanza más activo. Así mismo, esta plataforma permite utilizar diversas herramientas de comunicación como el correo, foros que permiten una mayor interrelación profesor-alumno y entre los mismos alumnos favoreciendo la posibilidad de trabajo cooperativo. En este sentido, los integrantes del grupo de innovación docente, hemos trabajado en la elaboración de materiales didácticos, aplicaciones informáticas y generación de actividades que, incorporadas en la Blackboard, permitieran el desarrollo de competencias genéricas y específicas dentro de la Nutrición y la Dietética, siempre con el objetivo general de fomentar la participación activa y colaborativa de los estudiantes y proponiendo actividades que les permitieran, a partir de los conocimientos adquiridos en la asignatura, indagar y ampliar su aprendizaje para abordar la resolución de casos clínicos y afrontar situaciones de la vida profesional futura.

Entre las nuevas estrategias docentes que permiten la utilización de las TIC y que motiven a los estudiantes, consideramos de interés el estudio de la inclusión de elementos de los juegos en contextos que no son lúdicos (gamificación) como son los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Junto con la posibilidad de incluir juegos en el proceso enseñanza-aprendizaje, nos ha preocupado la evaluación inicial y continuada de los estudiantes que les permitiera tener un feed-back en la adquisición de su aprendizaje.

Desde sus inicios hemos utilizado las posibilidades que ofrece la Blackboard, sin embargo, la disponibilidad de Apps gratuitas, que permite convertir cualquier dispositivo móvil o portátil con navegador web, en un sistema de respuesta personal, nos ha motivado para seguir en esa línea.

Así mismo, el campo de la Nutrición y la alimentación se presta para la búsqueda de nuevas actividades que fomenten el trabajo colaborativo y permitan adquirir competencias genéricas y específicas de nuestra área. En este sentido proponemos trabajar en el diseño, desarrollo y difusión de actividades que permitan la inclusión de los Objetivos del Desarrollo de Milenio (ODS), actividades que, bien planificadas y elaboradas, consideramos pueden ser de gran interés para los futuros profesionales en Ciencias de la Salud.

2. Justificación

(De acuerdo con el apartado primero, se debe incluir la motivación para crear el grupo y los argumentos que justifiquen la necesidad de este)

La principal motivación del grupo que ahora se crea, es seguir con el trabajo realizado desde su formación en el año 2010, utilizar las TIC para la mejora de la docencia Universitaria de manera que permita, a través de las actividades generadas, la adquisición de competencias genéricas y específicas, centrándonos, dada la formación de los integrantes del grupo, en el campo de la Nutrición, Dietética y alimentación.

En este contexto, nuestro grupo lleva varios años trabajando en diversas plataformas (Moodle, Blackboard) en las que se ha incorporado el material multimedia generado para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes, así como algunas experiencias de trabajo colaborativo, a través de la plataforma Blackboard, que permitieran la adquisición de competencias genéricas y específicas de las asignaturas que impartimos. Para ello la Universidad de Alcalá nos concedió diversos proyectos de innovación docente que permitieron materializar este trabajo. En este sentido los integrantes del grupo de innovación docente hemos trabajado en la elaboración de materiales didácticos, aplicaciones informáticas y generación de diversas actividades (estudio de casos mediante elaboración de vídeos, elaboración trabajos grupales que fomentasen el aprendizaje-servicio por ejemplo) y que, incorporadas en la Blackboard, permitieran el desarrollo de competencias genéricas y específicas dentro de la Nutrición y la dietética y permitiera a los estudiantes ampliar los conocimientos, con el fin de que pudieran afrontar situaciones de la vida profesional futura. En este tipo de actividades el grupo ha estado abierto a la colaboración con otros docentes, aportando su experiencia en este campo, como así lo muestran las publicaciones y congresos a los que se han llevado nuestras experiencias.

Fruto de la reflexión sobre nuevas estrategias docentes que permitieran la utilización de las TIC y que motivaran a los estudiantes consideramos de interés el estudio de la inclusión de elementos de los juegos en contextos que no son juegos (gamificación) como son los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta es un área prometedora en el ámbito de la educación, debido a las posibilidades de interacción y motivación que puede generar en los estudiantes, más aún si se utilizan las TIC como herramienta de ese juego. El argumento principal es que la propia dinámica de los juegos (como el desafío o la competición que se genera) puede incrementar la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando asimismo su satisfacción con dicho proceso. La experiencia en este campo ha sido muy motivadora por lo que el grupo se plantea seguir trabajando y reflexionando sobre la actividad a fin obtener los objetivos perseguidos. En concreto se ha empezado a trabajar con los estudiantes en los Juegos Serios (Serious Games), tales como el Escape Rooms ó los juegos de mesa, con el fin de adquirir una serie de competencias genéricas y específicas de manera colaborativa para dar respuestas a un problema real.

Junto con la inclusión de juegos nos ha preocupado la evaluación inicial y continuada de los estudiantes de manera que les permitiera tener un feed-back de su aprendizaje. Para ello, desde sus inicios hemos utilizado las posibilidades que ofrece la Blackboard y más recientemente las Apps gratuitas disponibles que nos permiten convertir cualquier dispositivo móvil o portátil con navegador web, en un sistema de respuesta personal que

permite la identificación del alumno que contesta y el registro de sus respuestas, aciertos y errores. De las diversas Apps gratuitas hemos realizado experiencias con: Socrative, Google forms y Kahoot, que nos han permitido la realización de cuestionarios sobre temas de la asignatura afín de conocer la adquisición de conocimientos o saber los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre un tema.

A los profesores integrantes del grupo nos espera, en los próximos años, una gran carga de trabajo ya que impartimos docencia en grupos grandes (100-160 estudiantes) y grupos pequeños (20-30 estudiantes) por lo que se hace necesaria la utilización y mejora de cuestionarios a través de aplicaciones móviles. Es éste un campo de gran interés para el grupo de innovación.

En estos momentos también se nos plantea un reto interesante, en el que el grupo debe indagar y adentrarse, como es la generación de actividades que incluyan los Objetivos del Desarrollo Sostenible. Hay varios objetivos relacionados con la alimentación y el desarrollo sostenible por lo que generar estas actividades puede ser de gran interés para estudiantes en asignaturas de Nutrición y Dietética, Alimentación y salud dentro de Grados y Posgrados de Ciencias de la Salud.

Por otro lado, como docentes, deberemos estar atentos no solo a los avances de nuestra disciplina sino también a nuevas metodologías docentes, herramientas tecnológicas y avances económicos y sociales que vayan surgiendo. En este sentido, la actividad del grupo consideramos que ha de ser dinámica y adaptativa a los nuevos retos y situaciones que se vayan generando, para lo que será necesario seguir formándose no solo en nuestra área de conocimiento sino en las nuevas tecnologías y metodologías que vayan surgiendo.

3. Objetivos

(Se deben incluir los objetivos que se persiguen con la actividad innovadora que se pretende desarrollar)

- 1.-Elaborar material docente de calidad en red para el apoyo de la docencia presencial.
- 2.- Crear y utilizar recursos educativos multimedia para el desarrollo de competencias genéricas y específicas en el campo de la Nutrición y Alimentación.
- 3.- Analizar e implementar métodos de evaluación a través de dispositivos móviles que permitan valorar la adquisición de competencias por parte de los estudiantes
- 4- Diseñar, implementar y valorar juegos para mejorar la adquisición de competencias, en un entorno motivador, que permita la participación activa de los estudiantes.
- 5- Reflexionar, analizar y compartir experiencias con otros grupos y docentes que nos permita adquirir experiencia en distintas metodologías activas que contribuyan a la mejora de la docencia teórica y práctica de nuestras asignaturas: Nutrición, Bromatología, ciencia de los alimentos, alimentación.
- 6.- Diseñar y desarrollar nuevas estrategias formativas y colaborativas mediante la utilización de las TIC dentro de la área de la Nutrición y la alimentación.

4. Metodología de trabajo

(Se debe incluir la metodología de trabajo que se seguirá para la consecución de los objetivos propuestos)

- 1.-Elaborar material docente de calidad en red para el apoyo de la docencia presencial.
 - 1.1- Análisis y reflexión de la experiencia de los docentes sobre el trabajo desarrollado hasta el momento en la Blackboard: materiales, evaluación y trabajos grupales, herramientas de comunicación, foros y trabajos, con el fin de establecer mejoras en la docencia en asignaturas de área de Nutrición y Bromatología
 - 1.2.-Puesta en común de las ventajas e inconvenientes de las actividades realizadas y metodología seguida, tanto en grupos grandes como pequeños, así como el feed-back de los estudiantes mediante los resultados de las encuestas realizadas
 - 1.3.-Mejora y actualización de los materiales mediante la inclusión de vídeos, infografías, actualización bibliografía web de los temas
 - 1.4.-Mejora y ampliación del banco de preguntas en la Blackboard en asignaturas de Nutrición y Dietética

1.5.-Mejora de las rúbricas de evaluación de los seminarios y prácticas en asignaturas de Nutrición, Dietética y Bromatología, así como su publicación en la Blackboard.

1.6- Análisis en grupo de cómo potenciar el sistema de la tutorización virtual.

2.- Crear y utilizar de recursos educativos multimedia para el desarrollo de competencias genéricas y específicas en el campo de la Nutrición y Alimentación

2.1.-Revisión de las aplicaciones disponibles para valorar dietas y evaluación del estado nutricional e implementarlas en el aula para la docencia presencial.

3.- Análisis e implementación de métodos de evaluación en grupos grandes a través de dispositivos móviles que permitan valorar la adquisición de competencias por parte de los estudiantes

3.1.-Análisis y reflexión en grupo sobre las encuestas a través de dispositivos móviles y utilidad en las asignaturas del área

3.2.- Análisis y modificación de las encuestas implementadas a través de Kahoot, Google forms y Socrative

3.4.-Realización de encuestas de satisfacción de estudiantado sobre esta metodología.

3.4. Análisis para valorarla consecución de los objetivos propuestos.

4- Diseñar, implementar y valorar juegos para mejorar la adquisición de competencias en un entorno motivador que permita la participación activa de los estudiantes

4.1.-Reflexión y análisis, entre los docentes del grupo, sobre la implementación de juegos en la docencia. En concreto continuar con la línea iniciada en los Serious Games.

4.2.-Implementación de juegos colaborativos elaborados por los estudiantes en las asignaturas impartidas

4.5.-Encuesta de satisfacción de la actividad propuesta por parte de los estudiantes

5.5. -Reflexión y análisis de la actividad propuesta y validación para el curso siguiente.

6-Diseñar y desarrollar nuevas estrategias formativas y colaborativas mediante la utilización de las TIC.

Se propone la siguiente actividad: diseño, implementación de actividades relacionadas con uno o varios de los objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en asignaturas de Nutrición y Dietética del Grado en Enfermería, Fisioterapia y Farmacia.

El proyecto pretende involucrar al estudiantado en Enfermería y Farmacia en el desarrollo de materiales y recursos válidos no solo para la docencia sino también para la sensibilización y motivación sobre la trascendencia de realizar una dieta, no solo saludable sino también sostenible, para el bienestar y la salud individual de la comunidad y del planeta

Se trabajará en varios ODS relacionados con nuestra área:

Objetivo 2: Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible

Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades

Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas

Objetivo 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.

Para su desarrollo planteamos la siguiente metodología:

6.1.-Propuesta de creación de actividades para la incorporación de uno o varios de los objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en asignaturas de Nutrición y Dietética del Grado en Enfermería, Fisioterapia y Farmacia.

6.2. Trabajo en grupos con los alumnos sobre objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

6.3. Hacer una revisión sobre la importancia de la Nutrición y Alimentación en los países desarrollados y en vías de desarrollo

6.4. Proponer intervenciones en las poblaciones objeto de estudio

6.5.-Diseño de actividades y difusión. Parte esencial del proyecto es la participación activa del alumnado que esperamos colaborará en la producción y difusión de esos materiales y recursos.

5. Cronograma

(Se incluirá un cronograma de la ejecución del plan de trabajo en tres años, indicando los hitos más representativos)

Plan de trabajo

Año		Primer año					Segundo año					Tercer año				
Mes		E-F	M-A	M-J	J-A	S-ON-DE-F	M-A	M-J	J-A	S-ON-DE-F	M-A	M-J	J-A	S-ON-DE-F		
	Actividades															
1	Elaborar material docente de calidad en red para el apoyo de la docencia presencial.															
2	Creación y utilización de recursos educativos multimedia para el desarrollo de competencias genéricas y específicas en el campo de la Nutrición y Alimentación															
3	Analizar e implementar métodos de evaluación en grupos grandes a través de dispositivos móviles que permitan valorar la adquisición de competencias por parte de los estudiantes															
4	Diseñar, implementar y valorar juegos que permitan mejorar la adquisición de competencias en un entorno motivador que permita la participación activa de los estudiantes															
6	Diseñar y desarrollar nuevas estrategias formativas y colaborativas mediante la utilización de las TIC.															

Se irá trabajando sobre los distintos objetivos los tres años. Se pretende, con la secuencia establecida en el cronograma, alcanzar los siguientes hitos:

Primer año:

- Mejora y revisión material docente en la Blackboard.
- Utilización de dispositivos móviles en la evaluación de los estudiantes y diseño e implementación de juegos

Segundo y tercer año:

- Continuar con la mejora y revisión del material docente
- Continuar con las actividades para el diseño e implementación de juegos y empezar a trabajar en el diseño y desarrollo de actividades que incluyan ODS

(*). En el plan de trabajo se deben incluir al menos los apartados que se indican.