

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 type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>2. Denominación del GID (y acrónimo si lo tiene) Metodologías de aprendizaje activo en el Grado en Enfermería de Guadalajara</p>
<p>3. Coordinador / coordinadores Francisco López Martínez.</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 checked="" type="checkbox"/> Línea 1: Aprendizaje basado en retos <input checked="" 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 <input type="checkbox"/> Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible <input type="checkbox"/> Otra (redáctela de manera concisa):</p>
<p>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).</p> <p>Hernández Martínez, Helena. López Martínez, Francisco Pascual Benito, M^a Isabel Zamora Sanz, Ana Isabel Aparicio de las Heras, Iván</p>

López Reina, Juan Manuel
López Sánchez, Jesús
Montes Oviedo, M^a Elena
Pérez Jiménez, Antonio
Quintero López, Antonio
Martín Corral, Celia
Ramón Menéndez, Iván

Plan de trabajo a desarrollar en tres años (*)

1. Introducción

Con este Grupo de Innovación Docente pretendemos seguir trabajando sobre las metodologías educativas, somos conscientes que la sociedad exige cada vez más que nuestros egresados posean una mayor cualificación profesional y que tengan adquiridas nuevas competencias no vinculadas con el aprendizaje pasivo. Desde la Universidad, con la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), se intentó dar una respuesta a estas nuevas demandas al introducir un cambio metodológico en el que el estudiantado se convierte en el núcleo de este proceso; por ello se hace necesario el adoptar metodologías docentes centradas en el aprendizaje activo.

Esto hace muy difícil la labor docente para profesores que por años han mantenido el método tradicional de enseñanza centrado en el profesor (Reporte, 2014), donde regularmente el alumnado permanece pasivo ante un discurso unidireccional, Gaitan (2011). Como consecuencia de esta situación se puede observar en el estudiantado, distracción continua, cortos tiempos de atención, aburrimiento, factores que desmotiva al profesorado.

Por tanto, para el profesorado surge el reto de encontrar una metodología docente que pueda amoldarse a la enseñanza del contenido de sus cursos, esta problemática muchas veces no es tan fácil de resolver ni de implementar, pero desde las Universidades, en nuestro caso en la Universidad de Alcalá, se han tomado iniciativas para fomentar la implementación de nuevas metodologías docentes; prueba ello es la creación del Instituto de Ciencias de la Educación (I.C.E), las propuestas de creación de Grupos de Innovación docente, la organización de Encuentros de Innovación Docente, etc., iniciativas todas que acompañan al profesorado y al estudiantado en este proceso de mejora.

El caso es que la docencia universitaria, basada principalmente en el uso de las clases magistrales, está cambiando en las últimas décadas con la aplicación de nuevas metodologías docentes. Entre ellas, la metodología de clase invertida, del aprendizaje basado en juegos y de la gamificación están ganando protagonismo por sus resultados en el ámbito motivacional, diversión y promoción del aprendizaje activo.

Prensky (2010) afirma que los nuevos estudiantes han experimentado un cambio radical y los denomina como Nativos Digitales, los cuales piensan y procesan la información de manera diferente, lo que plantea un desfase generacional. Algunas de las características distintivas de los nativos digitales son:

Quieren recibir información de forma ágil e inmediata.

Tienen conciencia de que progresan si tienen satisfacción o recompensas inmediatas.

Prefieren instruirse de forma lúdica que embarcarse en el rigor tradicional.

2. Justificación

Desde hace años, como profesorado del Grado en Enfermería de Guadalajara, hemos sido conscientes de la importancia de incorporar metodologías docentes que permita al estudiantado de nuestro Grado el poder realizar su aprendizaje de forma activa.

En el año 2008 participamos en la convocatoria de creación de Grupos de Innovación docente de la Universidad de Alcalá, y desde la creación del Grupo UAH-GI08-28 se han ido desarrollando proyectos vinculados al aprendizaje significativo y colaborativo del estudiantado de nuestro Grado. Se inició la andadura partiendo del aprendizaje en resolución de casos y aula inversa en las tutorías ECTS, implantadas en las asignaturas, y siguió con propuestas de adaptaciones en las metodologías para la evaluación de competencias genéricas y procedimentales, así como metodologías docentes que permitiesen crear un entorno favorecedor del aprendizaje activo por parte del estudiantado. Ejemplo de ellos son los siguientes proyectos de innovación docente realizados durante estos últimos años:

- El aprendizaje significativo en Enfermería a partir de la resolución de casos clínicos 2010
- El aprendizaje significativo en Enfermería mediante el desarrollo de las Tutorías ECTS 2011
- Evaluación continua del aprendizaje significativo y relevante en el Grado en Enfermería de Guadalajara 2012
- Diseño e implementación de herramientas de evaluación de competencias genéricas en el Grado en Enfermería. 2013
- Utilización de herramientas de evaluación formativas para la elaboración y defensa de los Trabajos Fin de Grado 2014
- Evaluación del aprendizaje procedimental de los estudiantes del Grado en Enfermería-Guadalajara 2016
- Aplicación del aprendizaje inverso en el Grado en Enfermería de Guadalajara 2018
- Evaluación del aprendizaje procedimental de los estudiantes del grado en enfermería en Guadalajara 2018

Desde la entrada en el EEES los profesores/as del Grado en Enfermería de Guadalajara han puesto en práctica metodologías innovadoras para la realización de tutorías ECTS, el análisis de casos clínicos, las prácticas de simulación, trabajo colaborativo en pequeño grupo, aula inversa, entre otras.

Existe literatura sobre el uso de estas metodologías en Enfermería con, entre otros, juegos de preguntas y respuestas o juegos de simulación. Un tipo de juego innovador y pionero en la docencia universitaria en Enfermería ha sido el uso de las habitaciones de escapismo o escape room, en las que un grupo de estudiantes es “encerrado” en un aula y necesita aplicar conocimientos teórico-prácticos sobre las materias impartidas para resolver enigmas y puzles y escapar a tiempo. Este juego ha obtenido resultados muy positivos en aprendizaje, motivación y diversión entre los estudiantes de Enfermería.

Es por ello que consideramos necesario seguir con la formación del profesorado en nuevas metodologías que permitan desarrollar el aprendizaje y la docencia de manera más atractiva y significativa para el estudiantado. Las aplicaciones de estas nuevas metodologías docentes permitirán que el estudiantado desarrolle competencias que le faciliten responder a los nuevos retos socio-sanitarios.

3. Objetivos

- Fomentar el aprendizaje significativo a través de las metodologías de Gamificación, Clase invertida y Aprendizaje basado en retos.
- Involucrar al estudiantado en el desarrollo e implementación de las actividades de aprendizaje activo.
- Mejorar la formación del profesorado en las metodologías de aprendizaje activo.
- Implicar al profesorado en el desarrollo e implementación de las actividades de aprendizaje activo.
- Implementación de actividades vinculadas con Gamificación de manera progresiva.
- Mantener las actividades de Clase invertida y Aprendizaje basado en retos
- Análisis y reflexión de la práctica docente.

4. Metodología de trabajo

Reunión del profesorado para determinar las actividades y responsabilidades de cada componente del grupo.

Sesiones de formación/información entre el profesorado sobre las metodologías de aprendizaje activo.

Identificar las asignaturas que por su estructura se consideran más adecuadas para la aplicación de estas metodologías.

Análisis de las competencias de conocimiento, procedimentales y actitudinales de las diferentes asignaturas para la determinación del tipo de metodología más adecuada.

Diseño de la estrategia docente más adecuada.

Información motivación al estudiantado en relación a la estrategia docente.

Implementación de la nueva estrategia de aprendizaje activo diseñada.

Mantenimiento de las estrategias de aprendizaje activo ya implantadas anteriormente.

Análisis, reflexión y mejora de esta práctica docente por parte del estudiantado y del profesorado.

5. Cronograma

Curso 2020-2021

Cuatrimestre primero:

Reunión del profesorado para determinar las actividades y responsabilidades de cada componente del grupo.

Sesiones de formación / información del profesorado.

Análisis de las competencias de conocimiento, procedimentales y actitudinales de las diferentes asignaturas para la determinación del tipo de metodología más adecuada.

Puesta en marcha de la prueba piloto de implementación de gamificación (Kahoot o similar) en salas de simulación / seminarios de una de las asignaturas del primer cuatrimestre.

Seguir aplicando las metodologías de aula invertida y aprendizaje basado en retos desarrolladas en cursos anteriores.

Cuatrimestre segundo

Análisis de la implementación de la prueba piloto de implementación de gamificación (Kahoot o similar) en salas de simulación y seminarios, con participación de estudiantado.

Ampliación de la implementación de gamificación en salas de simulación / seminarios a asignaturas del segundo cuatrimestre.

Seguir aplicando las metodologías de aula invertida y aprendizaje basado en retos desarrolladas en cursos anteriores.

Análisis y ajuste de las estrategias de aprendizaje activo planificadas.

Publicación de los resultados de las actividades de metodología de aprendizaje activo en Encuentros de Innovación docente.

Curso 2021-2022

Cuatrimestre primero:

Diseño de un proceso de gamificación complejo (scape room, o similar)

Seguir aplicando las metodologías de aula invertida y aprendizaje basado en retos desarrolladas en cursos anteriores.

Seguir aplicando la metodología de gamificación aplicada en el segundo cuatrimestre del curso anterior.

Análisis y ajuste de las estrategias de aprendizaje activo planificadas.

Cuatrimestre segundo:

Puesta en marcha de la prueba piloto del proceso de gamificación complejo (scape room, o similar)

Seguir aplicando las metodologías de aula invertida y aprendizaje basado en retos desarrolladas en cursos anteriores.

Análisis y ajuste de las estrategias de aprendizaje activo planificadas.

Publicación de los resultados de las actividades de metodología de aprendizaje activo en Encuentros de Innovación docente.

Curso 2022-2023

Cuatrimestre primero:

Análisis de la implementación de la prueba piloto de implementación de la actividad de gamificación complejo (scape room, o similar)

Seguir aplicando las metodologías de aula invertida y aprendizaje basado en retos desarrolladas en cursos anteriores.

Seguir aplicando la metodología de gamificación aplicada en el segundo cuatrimestre del curso anterior.

Análisis y ajuste de la implementación de las actividades de aprendizaje activo planificadas.

Cuatrimestre segundo:

Ampliar la implementación del proceso de gamificación complejo (scape room, o similar).

Seguir aplicando las metodologías de aula invertida y aprendizaje basado en retos desarrolladas en cursos anteriores.

Análisis y ajuste de la implementación de las actividades de aprendizaje activo planificadas.

Publicación de los resultados de las actividades de metodología de aprendizaje activo en Encuentros de Innovación docente.

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