

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

1. Grupo de Innovación Docente de Excelencia (Marque la casilla que proceda)
SÍ NO

2. Denominación del GID (y acrónimo si lo tiene) Visual and Design Thinking

3. Coordinador / coordinadores

(Se debe indicar el cumplimiento de los requisitos para ser coordinador, y en caso de ser dos se debe justificar adecuadamente)

Luis Usero Aragonés

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)

X Línea 1: Aprendizaje basado en retos

X Línea 2: Clase invertida o flipped classroom

X Línea 3: Aprendizaje Servicio (ApS)

X Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en Juegos y experiencias lúdicas

X Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia

X Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible

X Línea 7: Evaluación Formativa.

X Línea 8: Visual and Desing Thinking

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).

Juan José Cuadrado Gallego

Álvaro Perales Eceiza

Esther Blázquez Sánchez

Antonio Navidad Pineda

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 educación ha sido siempre una de los pilares de cualquier sociedad, una sociedad bien educada es una sociedad próspera y saludable. Es complicado llegar a un acuerdo de la mejor manera de impartir docencia para conseguir estudiantes exitosos, Según Ken Robinson, “La curiosidad es el motor del éxito”, para encender esta chispa de la curiosidad es necesario crear entornos de aprendizaje divertidos para el estudiante, que le hagan olvidar la nota para realizar el reto propuesto en el aula.

Dentro de los parámetros el interés del estudiante, la idea de este grupo de Innovación docente será utilizar todos los recursos posibles para despertar la curiosidad es intentar mantenerla durante todo el proceso.

El modelo del aprendizaje basado en Retos basándose en los contenidos necesarios para el aprendizaje, se le plantean al estudiante retos que debe alcanzar. Estos retos podrán tener soluciones particulares o generales siempre rotando alrededor de las competencias necesarias a alcanzar por el alumnado.

Esta búsqueda del interés del estudiante, se apoyará en el denominado Aprendizaje Servicio (ApS), no como una finalidad, sino, como una herramienta, cuando el alumnado conoce las ventajas que le supondrá el dominio de los contenidos tanto para su propio crecimiento como para la sociedad en general, aumenta la responsabilidad de éstos y la implicación en la materia.

El nivel de tecnología que dispone la sociedad actual, hace que la clase magistral en aula haya perdido totalmente su validez, ya desde hace años los integrantes del este grupo utilizamos la clase presencial para crear nexos de unión entre los estudiantes y los contenidos de la materia, las clases magistrales están disponibles en formato audiovisual para los estudiantes.

La evaluación es uno de los asuntos más controvertidos de la educación, para conocer si un estudiante ha adquirido los contenidos necesarios para poder continuar con sus estudios es una labor compleja, desde nuestro grupo intentamos buscar evidencias periódicas proponiendo diferentes estrategias y recursos para atraer esa atención del estudiante, comprobando la evolución de las actividades de aprendizaje para poder evaluar con criterio.

El Visual Thinking es una herramienta metodológica que representa los pensamientos o ideas por medio de dibujos o imágenes, en un recurso muy útil para transmitir información o ideas complejas de forma directa, rápida y eficaz.

El design thinking es una metodología para fomentar elementos y técnicas innovadoras desde una perspectiva más humana.

El término nace en la Universidad de Stanford en California (EEUU) en la década de los 70, adoptando las técnicas que usan los diseñadores.

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).

Desde el Grupo de Innovación Docente Visual and Design Thinking, consideramos que antes de investigadores o gestores, somos docentes, y es nuestra responsabilidad desarrollar esta labor de con el mejor desempeño posible.

Somos defensores de una educación pública y de calidad, lo que nos obliga a intentar mejorar cada Semestre sobre el anterior, buscando e indagando en las diferentes posibilidades para despertar el interés de nuestros estudiantes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Consideramos que a través de nuestro grupo de innovación vamos a centrarnos en fomentar la empatía, introduciendo conocimientos sobre las personas sus necesidades y los deseos y problemas a los que hacen frente.

Observar e interactuar con las personas para comprenderlas es la clave del éxito de este método, animar al estudiante a ponerse en la piel de dichas personas y comprender su entorno para poder crear soluciones acordes a su realidad.

El trabajo en equipo es necesario para generar ideas y poner en valor la capacidad de todos los individuos, los cuales podrán aportar singularidades a tener en cuenta. Para cribar toda la información hay que identificar problemas y soluciones.

La generación de prototipos con las ideas más prometedoras es un paso muy importante. No hay que quedarse con la primera idea porque existen un sinfín de opciones. Crear esos prototipos ayudará a que las ideas sean palpables y visuales, lo que nos ayudará a mejorarlas antes del resultado final.

3. Objetivos

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

El objetivo principal de este grupo es llegar a crear ciudadanos capaces de desenvolverse en la incertidumbre de la sociedad actual con los valores éticos necesarios para buscar el bien común.

Para este complicado objetivo observaremos las herramientas, principalmente tecnológicas, que van surgiendo en diferentes entornos, empresa, marketing, Big Data, videojuegos, para introducirlas en la

experiencia educativa de los estudiantes y para la mejora de la calidad docente, siempre centrados en la búsqueda de sacar la excelencia de cada estudiante.

Por desgracia normalmente podemos acompañar a cada estudiante durante un semestre, por lo que, nos centraremos en formarnos los docentes para aprovechar este periodo al máximo con nuestros estudiantes.

La comunicación entre docentes en nuestra universidad es más limitada de la que nos gustaría, nuestra intención es crear una cultura colaborativa entre los docentes del grupo a pesar que pertenecemos a distintas Áreas, Departamentos y Facultades con el deseo y el compromiso de buscar la mejora semestre a semestre.

4. Metodología de trabajo

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

Dentro de cada asignatura se fomentará los trabajos en grupo, involucrando activamente al estudiante en la resolución de problemas, y ubicando a cada estudiante en el rol que le haga sentir más cómodo, para ello los primeros días del cuatrimestre será necesaria una presentación de un proyecto conjunto de cada alumno, para luego decidir de forma democrática que proyectos son más atractivos para la clase y cada alumno se incluirá en uno de estos grupos con el que compartirá toda la asignatura.

La presentación de los alumnos, será utilizada para atender la diversidad de los estudiantes, para poder observar alumnos con problemas en algún ámbito y mitigarlos lo máximo posible.

Los trabajos en grupo pretenden fomentar la participación de los estudiantes, la comunicación entre ellos, y el desarrollo de las relaciones y de las habilidades sociales, consideramos también muy importante la labor de los representantes de los alumnos, hablaremos con ellos periódicamente para conocer el estado de ánimo de la clase y si los objetivos son entendidos y se van cumpliendo

Los contenidos teóricos de cada asignatura serán virtualizados para la visualización de los estudiantes en el momento necesario, se fomentará el uso de herramientas tipo Secativo o Kahoot, para cada inicio de clase para confirmar las evidencias del aprendizaje de los alumnos.

Se restringirá el uso del correo electrónico a necesidades personales, el foro de la asignatura en la Blackboard será la herramienta de comunicación fuera del aula.

Los integrantes del grupo tendrán una reunión quincenal para la puesta en común de la evolución de la asignatura y se participará en jornadas y congresos de innovación docente para conocer las experiencias de otros grupos y compartir las nuestras.

Se utilizarán rúbricas para la autoevaluación y co-evaluación entre iguales en las actividades grupales, para que el estudiante sea consciente de su trabajo, progresos y logros, este feedback ayudará al estudiante a ubicarse con respecto al aula.

El pensamiento visual o Visual Thinking es la cómo nuestro cerebro entiende la complejidad, es necesario volver a utilizar nuestra mente como en fases tempranas del desarrollo, hacer de lo complejo algo fácil y digerible. Debemos volver a ver en imágenes no en palabras.

5. Cronograma

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

Consideramos de gran interés en la primera fase del grupo, la formación de los integrantes, utilizando para ellos cursos de formación (ya sean de nuestra universidad, o MOOC), la lectura de artículos y documentos para buscar adaptar las diferentes metodologías a la consecución de nuestros objetivos, también, se concretarán las estrategias específicas para cada asignatura que se imparta, evaluando en el grupo de innovación los resultados de éstas en las fases posteriores, viendo ventajas, limitaciones.

Se promoverá entre los estudiantes que los trabajos en grupo se matriculen en concursos o experiencias tipo Start-up, para conocer perspectivas tanto universitarias como empresariales, estas experiencias se presentarán con posterioridad en el aula al resto de compañeros.

Se realizarán al menos una conferencia sobre los contenidos de la asignatura de un profesional acreditado del sector privado, la cual será grabada para poder ser consultada durante el cuatrimestre.

El Pensamiento Visual consta de 4 fases y en cada una de ellas tenemos herramientas que nos ayudan a lidiar con cada estadio del proyecto:

Visual Mapping o Mapeo Visual, consiste en la recogida de información, en esta fase lo que queremos es recoger datos que podamos abordar, sin excesos, lo que recojamos podemos colgarlo en la pared para tenerlo a mano. Aquí utilizamos Mindmaps, clusters de información, etc.

Visual Explore o exploración visual, en esta fase seleccionamos los datos de interés filtrando la información para buscar los patrones, organizaremos la información con las 6W (What, Who, When...) De esta manera comenzaremos a visualizar datos relevantes o hechos verdaderos.

Visual Building o construcción visual, transformaremos las palabras en imágenes, pasaremos de datos y palabras a formas visuales. Dependiendo de la naturaleza de la información habrá diferentes formas de visualizarlo.

Visual Testing o testeo visual, la función de esta fase será comunicar lo que queremos de una forma clara y concisa. Para ello no hablamos de datos o solo un dibujo, sino de historias, es decir con la ayuda del Storytelling o Storyboards ayudaremos a nuestra audiencia comunicarles de manera concisa lo que queremos expresar.

En el segundo y tercer año, cuando se consideren asentadas las estrategias en cada asignatura se procederá a la evaluación de tecnologías emergentes para incluirlas en la metodología del grupo.

En el tercer año se buscará con los resultados obtenidos una innovación institucional y la realización de un MOOC para compartir las experiencias del grupo de innovación.

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