

**ANEXO I**  
**A LA CONVOCATORIA DE CREACIÓN DE GRUPOS DE INNOVACIÓN**  
**DOCENTE 2021**

**Propuesta de creación de Grupo de Innovación Docente**

Ficha técnica del GID
<p><b>1. Grupo de Innovación Docente de Excelencia</b> (Marque la casilla que proceda) SÍ <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p><b>2. Denominación del GID (y acrónimo si lo tiene)</b></p> <p><b>Herramientas tecnológicas y educativas para el Desarrollo Humano (TecEduDH)</b></p>
<p><b>3. Coordinador / coordinadores</b> (Se debe indicar el cumplimiento de los requisitos para ser coordinador, y en caso de ser dos se debe justificar adecuadamente)</p> <p><b>Mirian Checa Romero, Profesora Titular de Universidad</b> <b>Calificación de "Muy favorable" en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)</b></p>
<p><b>4. Líneas de innovación</b> (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 checked="" type="checkbox"/> <b>Línea 2: Clase invertida o flipped classroom</b> <input type="checkbox"/> Línea 3: Aprendizaje Servicio (ApS) <input checked="" type="checkbox"/> <b>Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en Juegos y experiencias lúdicas</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Otra (redáctela de manera concisa):</b> <b>Virtualización de la docencia y desarrollo de tutoriales y video-tutoriales de apoyo a la docencia</b></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).

- Mirian Checa Romero, Profesora Titular de Universidad. **Calificación de “Muy favorable” en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)**
- Francisco Israel Aguilera Benavente, Profesor Titular de Universidad. **Calificación de “Muy favorable” en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)**
- Marta Arévalo Baeza, Profesora Titular de Universidad del Área de Didáctica de la Expresión Corporal. **Calificación de “Excelente” en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)**
- Alejandro de la Viuda Serrano, Profesor Ayudante Doctor del Área de Didáctica de la Expresión Corporal **Calificación de “Muy favorable” en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)**
- Francisco Antonio García Triviño, Profesor Ayudante Doctor del Área de Proyectos Arquitectónicos **Calificación de “Excelente” en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)**
- Pablo Sotocaa, Profesor Asociado del Área de Didáctica de la Expresión Corporal. **Calificación de “Muy favorable” en la Evaluación de la Calidad Docente (Docentia)**

## 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 pandemia de COVID-19 ha tenido un gran impacto en el ámbito docente de la educación superior a nivel mundial. Las universidades han debido adaptarse muy rápidamente para garantizar que el alumnado continuara su proceso de enseñanza-aprendizaje en una situación excepcional. Sin embargo, esta adaptación va más allá de un momento puntual de emergencia y muchos expertos auguran que la docencia híbrida en la universidad (en parte presencial y en parte a distancia) será la tendencia clara en los próximos años. Ello supondrá una transformación de las prácticas pedagógicas derivada de la adaptación a esos entornos híbridos que no se puede reducir a la introducción de dispositivos tecnológicos en las aulas, sino que debe suponer una modificación curricular efectiva en cuanto a selección de contenidos, procedimientos de evaluación o estrategias metodológicas.

En concreto, es en las herramientas metodológicas, y en su adaptación a esos contextos híbridos, donde entendemos que la innovación docente debe centrarse a nivel universitario. El llamado síndrome de la pantalla en negro que está sufriendo el profesorado que lleva a cabo clases online supone afrontar nuevos retos relacionados no solo con los aspectos técnicos sino también metodológicos del proceso de interacción profesorado/alumnado. Es deseable la implementación de un conjunto accesible de soluciones de base tecnológica que faciliten el proceso, ampliando la participación del alumnado y aumentando su motivación y la focalización de sus intereses. Sin embargo, no podemos olvidar los contextos educativos formales y convencionales centrados en la presencialidad y el contacto entre profesorado y estudiantado.

Las soluciones que se plantean como relevantes incluyen:

- Metodologías educativas interactivas para contextos síncronos y asíncronos de enseñanza online, así como para contextos de enseñanza presencial
- Herramientas tecnológicas para enseñanza a distancia y enseñanza presencial centradas en el uso de dispositivos móviles, de uso cotidiano y fácil acceso
- Tener presentes los Objetivos de Desarrollo Sostenible para marcar la agenda de los próximos cursos académicos para dotar de una mayor conciencia social al alumnado
- Gamificación y aprendizaje basado en juegos como medio de aumentar la motivación y el aprendizaje activo
- Clase invertida para centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado a través de su implicación activa en su propia actividad discente

## 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 creación de TecEduDH surge de la necesidad de articular un grupo interdisciplinar que trabaje en estrategias innovadoras centradas en las metodologías de gamificación, los ODS y la clase invertida, así como en la utilización de herramientas tecnológicas que busquen la mejora de la calidad docente. La formación de los futuros profesionales requiere estrategias adaptadas a las nuevas necesidades formativas de la sociedad del siglo XXI actual. La situación de pandemia ha puesto el foco en la implementación de tecnologías que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos educativos online en los que las herramientas implementadas tienen que lograr la captación de la atención y la motivación del alumnado. Se plantea la creación de un banco de recursos tanto tecnológicos como metodológicos para ponerlos a disposición de la comunidad universitaria de la UAH.

## 3. Objetivos

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

1. Investigar en el ámbito de la educación a distancia en situaciones convencionales y en situaciones de emergencia.
2. Diagnosticar las necesidades y las herramientas de apoyo educativo necesarias para el uso de métodos de enseñanza online.
3. Trabajar la gamificación en entornos de docencia presencial y online.
4. Utilizar la clase invertida como metodología de trabajo en docencia presencial y online.
5. Avanzar en el uso de tecnologías digitales en las aulas
6. Incorporar el trabajo sobre los ODS en las diferentes materias impartidas para aumentar la conciencia social del alumnado.

## 4. Metodología de trabajo

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

El grupo de innovación docente tendrá en cuenta el cronograma que se presentará en el siguiente apartado para que guíe su metodología de trabajo. Para ello, se mantendrán reuniones periódicas con el grupo de trabajo de carácter interdisciplinar para analizar cómo se pueden incorporar las diferentes acciones a las diferentes disciplinas curriculares. Por otro lado, también se solicitarán proyectos de innovación docente en el seno del grupo de innovación para cumplir con los objetivos propuestos.

## 5. Cronograma

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

### AÑO 1

- Análisis e identificación de carencias, en contextos presenciales y online, entre el profesorado de la UAH
- Creación de un plan de seminarios y actuaciones encaminadas a generar un laboratorio de ideas sobre las carencias del profesorado de la UAH
- Análisis e identificación de buenas prácticas docentes en las universidades de Europa (y especialmente en España)
- Análisis e identificación del conocimiento de los ODS entre el alumnado de la UAH
- Creación de un banco de herramientas, tanto metodológicas como tecnológicas, que apoyen al profesorado en la implementación de soluciones para incrementar la participación y la motivación del alumnado y del profesorado

### AÑO 2

- Profundización en dos métodos docentes concretos: la gamificación y la clase invertida
- Análisis e identificación de buenas prácticas docentes de gamificación y aprendizaje basado en juegos (ABJ) en las universidades de Europa (y especialmente en España)
- Análisis e identificación de buenas prácticas docentes de clase invertida en las universidades de Europa (y especialmente en España)
- Generación de un banco de herramientas para utilizar en la gamificación y en el ABJ
- Generación de un banco de herramientas para utilizar en la clase invertida
- Creación de talleres de trabajo para docentes en los que se intercambien experiencias y se trabaje en modelos docentes excelentes

### AÑO 3

- Creación de un modelo de asignatura gamificada
- Creación de un modelo de asignatura basada en ABJ
- Creación de un modelo de asignatura centrada en la clase invertida

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