

**ANEXO I**  
**A LA CONVOCATORIA DE CREACIÓN DE GRUPOS DE INNOVACIÓN**  
**DOCENTE 2022**

**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> Enseñanza de asignaturas de Economía Aplicada mediante la simulación parcial de entornos de realidad virtual (ECONVIRT).</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>Álvaro Anchuelo Crego, Catedrático de Economía Aplicada.</p> <p>El coordinador del grupo no ha estado obligado a presentarse al programa Docentia y no ha tenido la posibilidad de someterse a evaluación en la UAH, por haberse incorporado en comisión de servicios a la Universidad de Alcalá en septiembre de 2018, tomando posesión de su plaza (tras el correspondiente concurso) en mayo de 2019.</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</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 2: Clase invertida o flipped classroom</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 3: Aprendizaje Servicio (<i>ApS</i>)</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en Juegos y experiencias lúdicas</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia</p> <p><input type="checkbox"/> Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible</p> <p><input type="checkbox"/> Otra (redáctela de manera concisa):</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).

Álvaro Anchuelo Crego, Catedrático de Economía Aplicada.

Juan José de Lucio Fernández, Profesor Titular de Universidad de Economía Aplicada.

Federico Pablo Martí, Profesor Titular de Universidad de Economía Aplicada.

Montserrat Hinarejos Rojo, Profesora Contratada Doctora de Economía Aplicada.

Álvaro Antonio Martín Rodríguez, Profesor Asociado de Economía Aplicada.

## 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)

En las últimas décadas, hemos asistido a una impresionante evolución de las tecnologías de la información y las comunicaciones; en concreto, hemos presenciado el surgimiento de nuevas herramientas de realidad virtual en el ámbito de los negocios y del ocio. En el ámbito académico, la incorporación de la realidad virtual ha sido menos intensa y solamente se han dado los pasos iniciales y en ámbitos ajenos a las ciencias sociales. Sumergir al alumno en un entorno virtual es atractivo para el estudiante. Vale la pena invertir en crear un entorno que aumente el deseo de aprender, un contexto libre de distracciones y que promueva la concentración. Para conseguir estos objetivos se pretende emplear las herramientas que los estudiantes utilizan a diario en su ocio. Creemos en el aprendizaje inmersivo y en el cambio que eso puede significar en el proceso de aprendizaje. La realidad virtual está llegando en la educación para quedarse.

El grupo de profesores solicitantes imparte asignaturas de Economía Aplicada en diversas titulaciones (Grados en ENI, Economía...). Se trata de asignaturas con una fuerte vinculación con instituciones internacionales y otros agentes económicos, que proporcionan a través de sus páginas web numerosa información (videos de discursos e intervenciones, visitas virtuales, documentos...).

La idea esencial del grupo es crear un entorno en las clases, mediante el pleno uso de esas herramientas, que ayude a los alumnos a conectar lo aprendido con la labor en ellas realizadas, teniendo la sensación de formar parte de ellas y participar en sus labores.

Como docentes, sabemos que los estudiantes están abiertos y son receptivos a estas herramientas. Exponer a los estudiantes a los contenidos educativos adecuados en el formato que utilizan más frecuentemente es una fórmula de éxito para estimular el interés por conocer y el aprendizaje.

La actividad del Grupo de Innovación Docente se centrará en dos grandes ejes de trabajo. Por un lado, se pretende identificar de manera sistemática herramientas y materiales relacionados con la realidad virtual. En segundo lugar, el proyecto pretende trabajar en la adecuada incorporación de estos instrumentos de realidad virtual en el aula, en concreto nuestro ámbito de actuación es la formación en asignaturas de Economía Aplicada. En el resto del documento se puede encontrar una justificación adicional del proyecto,

así como los objetivos y la metodología de trabajo propuesta, junto con un cronograma de actuación.

## 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 justificación del proyecto descansa en dos pilares principales. En primer lugar, podemos destacar la identificación, por parte de los profesores, de un gran potencial de desarrollo en el ámbito de la realidad virtual para la docencia (éste es por lo tanto un factor impulsor del proyecto desde el lado de la oferta). En segundo lugar, creemos fundamental justificar la creación de este grupo en la demanda de los estudiantes.

En relación con los profesores, debemos mencionar que el equipo de profesores del grupo ha acumulado una considerable experiencia docente en una gran variedad de asignaturas y entornos académicos. En la actualidad, el grupo de profesores colabora en diversos ámbitos docentes y coincide en la necesidad de la creación de un grupo de innovación para abarcar conjuntamente un proyecto que sería inalcanzable de manera individual. Durante los últimos años, los profesores han desarrollado actividades de innovación docente de carácter aislado que no han sido escaladas en base a la cooperación y la creación compartida. Una conclusión compartida por el equipo de profesores es que los alumnos de las titulaciones en ciencias sociales tienen menos acceso a este tipo de experiencias que otros en grados de carácter más técnico. Sin embargo, la sensibilidad de los alumnos por los materiales más tangibles es, al menos, equivalente en ambos ámbitos.

En relación con los estudiantes, observamos que se sienten más implicados y receptivos al aprendizaje en entornos más tangibles. Los estudiantes reclaman una actualización y modernización de las herramientas docentes. A menudo, se quejan de la desconexión entre lo que se les enseña en clase y el mundo real. Les desmotiva no ver clara una aplicación práctica de lo que se les enseña. La simulación de una realidad virtual puede ayudar a diseñar iniciativas docentes que faciliten el aprendizaje. La predisposición de los alumnos a estos instrumentos y la creciente oferta de contenidos ligados a la realidad virtual configuran el entorno adecuado para la puesta en marcha de un grupo con las características del propuesto.

En relación con las titulaciones en las que se imparten las asignaturas afectadas por este grupo de innovación docente, podemos destacar que todos los grados de la Facultad de Ciencias Económicas Empresariales y Turismo se verían positivamente afectados por los resultados en una variedad de asignaturas.

Con el enfoque propuesto en el grupo ECONVIRT, se buscaría que tuviesen la sensación de ser economistas trabajando en esas instituciones, asistiendo a reuniones y teniendo que utilizar los conceptos estudiados en clase para interpretar lo expuesto en los discursos e informes de ellas (la Comisión Europea, el Parlamento Europeo, el Consejo de la Unión Europea, el FMO, el Banco Mundial, la OCDE...).

### 3. Objetivos

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

- Motivar a los alumnos, mostrándoles que lo estudiado en clase se usa en importantes instituciones internacionales.
- Hacer las clases más amenas y variadas, dependiendo menos de la lección magistral.
- Utilizar en la práctica los conceptos enseñados en clase, necesarios para comprender los debates y documentos de esas instituciones.
- Promover la iniciativa propia y la investigación individual, a la hora de preparar sus propias intervenciones en clase.

### 4. Metodología de trabajo

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

Se realizarán sesiones de "realidad virtual al final de cada bloque temático de los programas. En ellas los alumnos accederán a uno de los siguientes materiales:

En línea con lo expuesto con anterioridad a continuación se identifican una serie de objetivos y acciones específicas con el fin de obtener resultados de innovación docente.

#### **Objetivo 1. Mejorar el conocimiento de los procesos reales de implementación de la política económica en el ámbito internacional**

- **Acción 1** Un video con un discurso (por ejemplo, de la gobernadora del BCE, de un europarlamentario, de la presentación de las conclusiones del Consejo Europeo).
- **Acción 2** Material audiovisual relativo a visitas virtuales,
- **Acción 3** Creación de material docente adicional relativo a las instituciones internacionales explicando su funcionamiento...
- **Acción 4** Facilitar acceso a un discurso real en texto, que a menudo incluyen el material adjunto (presentación de Power Point).

#### **Objetivo 2. Sensibilizar a los estudiantes sobre las posibilidades de desarrollo profesional que ofrecen las instituciones internacionales.**

- **Acción 1** Presentación virtual por parte de antiguos estudiantes con experiencia internacional
- **Acción 2** Presentación virtual de las oportunidades de empleo

### Objetivo 3. Contacto físico con las instituciones

- **Acción 1** Se realizarán también visitas a las sedes en Madrid de esas instituciones (Comisión Europea, Parlamento Europeo, Congreso de los Diputados...) como ya se ha hecho en algunos casos en cursos pasados, pero de forma más sistemática.
- **Acción 2** Se organizarán conferencias impartidas por miembros de esas instituciones (por ejemplo, europarlamentarios) como ya se ha hecho en algunos casos en cursos pasados, pero de forma más sistemática.

### Objetivo 4. Seguimiento

Los alumnos, según los temas, tendrán que:

- **Acción 1** Responder a preguntas en clase (o escritas) analizando e interpretando ese material a la luz de lo explicado en clase y/o
- **Acción 2** Realizar debates en grupo entre ellos y/o
- **Acción 3** Preparar sus propias intervenciones en grupo como si fueran miembros de esas instituciones.

### 5. Cronograma

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

	Año 1		Año 2		Año 3	
	Sem. 1	Sem. 2	Sem. 1	Sem. 2	Sem. 1	Sem. 2
Revisión y planificación						
Herramientas RV						
Contenidos RV						
Otros materiales						
Obj. 1 Mejora conocimiento						
Acción 1						
Acción 2						
Obj. 2 Sensibilidad estudiantes						
Acción 1						
Acción 2						
...						
Obj. 3 contacto con instituciones						
...						
Obj. 4 Seguimiento						
...						

Hitos:

Solicitud de proyecto de innovación docente 2 año primer semestre

Presentación en jornadas de innovación docente 2 año segundo semestre

Solicitud de proyecto de innovación docente 3 año primer semestre

Presentación en jornadas de innovación docente 3 año segundo semestre

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