

ANEXO I

A LA CONVOCATORIA DE CREACIÓN DE GRUPOS DE INNOVACIÓN DOCENTE 2025

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): <i>Grupo de Innovación Docente en pedagogías audiovisuales para la enseñanza de la Historia (GIDPAEH)</i>
3.	Coordinador: Ignacio Uría Rodríguez (PPL de Historia contemporánea y director del Dpto. de Historia y Filosofía)
4.	Líneas de innovación: (El GID podrá elegir las líneas en las que enfocará su actuación, que podrá coincidir o no con las líneas de interés de la presente convocatoria. Seleccione las que procedan) ☒ Línea 1: Aprendizaje basado en retos ☒ Línea 2: Clase invertida o <i>flipped classroom</i> ☐ Línea 3: Aprendizaje Servicio (ApS) ☒ Línea 4: Gamificación, aprendizaje basado en juegos y experiencias lúdicas ☐ Línea 5: Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia ☒ Línea 6: Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) ☐ Otra (redáctela de manera concisa)
5.	Relación de miembros y descripción individual de sus méritos: Se describirán los méritos en innovación docente de cada miembro para la categorización del grupo, si procede, como <i>Grupo de Innovación Docente de Excelencia</i> , según el formato del Anexo IV.

1. Datos personales		
Apellidos:	URIA RODRÍGUEZ	Nombre: IGNACIO
DNI o pasaporte:	10865914-R	Categoría: Profesor Permanente Laboral
Correo electrónico:	ignacio.uria@uah.es	Teléfono: 608 65 91 94 / 91 885 4431
Departamento:	HISTORIA Y FILOSOFÍA	
2. Evaluación de la actividad docente del profesorado (PEAD-DOCENTIA)		
¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? SÍ ☒ NO ☐		
En caso afirmativo:	Año de la evaluación: 2024	Calificación: Excelente (91,66 puntos sobre 100) N.º Registro Dirección de validación REGAGE24s00044125355, 05/06/2024.
En caso negativo, o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo: ☐ Presentación en futuras ediciones ☐ Todavía no he cumplido los 5 años.		
3. Participación en proyectos de innovación		
Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y puesto del participante: solicitante o miembro del equipo de innovación. Inserte las filas que se requieran)		
TÍTULO DEL PROYECTO	Año	Puesto
UAH/EV1528 <i>El humor como herramienta didáctica para la enseñanza de la Historia Contemporánea</i>	2024-25	Miembro
UAH/EV1343 <i>Convergencia entre Literatura, Historia y medios audiovisuales</i>	2022-23	Miembro
4. Participación en el EIDU		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
6. Otras actividades de innovación docente		
ARTÍCULOS DE INNOVACIÓN DOCENTE 2024, «El Plan Marshall y el humor como herramienta didáctica para la enseñanza de la Historia contemporánea», <i>Historia Abierta</i> , ISSN 1135-4267, Colegio Oficial de Docentes de la Comunidad de Madrid, número 313, octubre-diciembre, Madrid, pp. 29-33. 2024, «La propaganda en la Guerra Fría a través de los carteles y la prensa: el caso de la Crisis de los Misiles cubanos de 1962», <i>Historia Abierta</i> , ISSN 1135-4267, Colegio Oficial de Docentes de la Comunidad de Madrid, número 309, enero-febrero, Madrid, pp. 31-34. 2023, «Literatura y medios audiovisuales en la enseñanza de la Historia: un ejemplo práctico en la docencia universitaria», <i>Historia Abierta</i> , ISSN 1135-4267, Colegio Oficial de Docentes de la Comunidad de Madrid, número 305, marzo-abril, Madrid, pp. 24-26.		
CURSOS DE INNOVACIÓN DOCENTE 2025. <i>Creación de recursos educativos digitales con Genially</i> , Programa de Formación del Profesorado CF-843, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Alcalá, 10 de mayo, 4,5 horas. 2024, <i>Recursos para la mejora de la docencia virtual y del impacto ambiental de la tecnología digital</i> , Programa de Formación del Profesorado CF-683, ICE, Universidad de Alcalá, 10 de mayo, 2 horas.		

2022, Seminario de innovación docente *Los videojuegos como herramienta didáctica en la enseñanza de la Historia*, organiza: Departamento de Historia y Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Alcalá, Alcalá, 4, 18 y 25 de octubre y 8 de noviembre, 8 horas.

2022, *Classcraft: convierte tu aula en un videojuego*, referencia CF-536, Programa de Formación del Profesorado, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Alcalá, 4 y 7 de octubre, 3 horas.

2018, *Jornadas de metodología e innovación docente*, Comisión Episcopal de Enseñanza, Centro Universitario Don Bosco, Madrid, 8 y 9 de marzo.

ACTIVIDADES DE INNOVACIÓN

2022. Coordinador del Seminario de Innovación «Los videojuegos como herramienta didáctica en la enseñanza de la Historia», Proyecto de innovación educativa *Medios audiovisuales y fuentes literarias en la enseñanza de la Historia*, organizador: Dpto. de Historia y Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Alcalá, 4, 18 y 25 de octubre y 11 de noviembre.

OTRAS ACTIVIDADES NO PUNTUABLES CON CARÁCTER INFORMATIVO

2022-23. Miembro del Grupo de Innovación Docente *Medios audiovisuales y fuentes literarias en la enseñanza de la Historia*.

2023. Jornada académica Quijotes de la enseñanza. I Encuentro nacional de profesores universitarios, organiza: Fundación Tatiana Pérez de Guzmán el Bueno, Madrid, 14 de abril.
<https://www.fundaciontatiana.com/evento/i-encuentro-de-profesores-universitarios/>

1. Datos personales

Apellidos:	MORAL RONCAL	Nombre:	ANTONIO MANUEL
DNI o pasaporte:	07218864S	Categoría profesional:	Catedrático
Correo electrónico:	antonio.moral@uah.es	Teléfono:	696222430
Departamento:	HISTORIA Y FILOSOFÍA		

2. Evaluación de la actividad docente del profesorado

¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? SÍ ☒ NO ☐

En caso afirmativo: Año de la evaluación: 2023 Calificación: Favorable

En caso negativo, o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo:

☐ Presentación en futuras ediciones. ☐ Todavía no he cumplido los 5 años

3. Participación en proyectos de innovación

(Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y puesto del participante: solicitante)

Título del proyecto	Año	Puesto
UAH/EV1528 <i>El humor como herramienta didáctica para la enseñanza de la Historia Contemporánea</i>	2024/25	Solicitante
UAH/EV1343 <i>Convergencia entre Literatura, Historia y medios audiovisuales</i>	2022/23	Solicitante
<i>Aula 2.0. Recursos didácticos visuales virtuales</i>	2011/12	Miembro

4. Participación en el EIDU		
Póster presentado en el XIV Encuentro EIDU 1 y 2 de Junio de 2022, titulado "Medios audiovisuales y fuentes literarias en la enseñanza de la historia"		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autores, congreso y año)		
6. Otras actividades de innovación docente		
1. Estancia ERASMUS con carácter docente para profesores, en Facultad de Letras de la Universidad de Oporto, 17/03/2015 al 19/03/2015 y en Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Católica Portuguesa en Lisboa de 26/4/2016 a 30/4/2016. Objetivos: realizar intercambios de experiencias docentes a nivel universitario con departamento de Historia y realizar convenio de intercambio al amparo del programa de movilidad ERASMUS+.		
2. Coordinador del grupo de innovación docente "Medios audiovisuales y fuentes literarias en la enseñanza de la Historia", curso 2022-23.		
3. Miembro del grupo de Innovación docente CIPANGO de la UAH sobre enseñanza y aprendizaje virtual, desde el curso 2010/11 hasta el curso 2018/2019.		
1. Datos personales		
Apellidos:	GONZÁLEZ MARTIN	Nombre:
DNI o pasaporte:	05373348L	Categoría profesional:
Correo electrónico:	fjavier.gonzalez@uah.es	Teléfono:
Departamento:	HISTORIA Y FILOSOFÍA	
2. Evaluación de la actividad docente del profesorado		
¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? SÍ ☒ NO ☐		
En caso afirmativo:	Año de evaluación: 2024	Calificación: Favorable
En caso negativo, o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo.		
☐ Presentación en futuras ediciones. ☐ Todavía no he cumplido los 5 años.		
3. Participación en proyectos de innovación		
(Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y puesto del participante: solicitante o miembro del equipo de innovación. Inserte las filas que se requieran)		
Título del proyecto	Año	Puesto
UAH/EV1528 <i>El humor como herramienta didáctica para la enseñanza de la Historia Contemporánea</i>	2024-25	Miembro
UAH/EV1343 <i>Convergencia entre Literatura, Historia y medios Audiovisuales</i>	2022-23	Miembro
4. Participación en el EIDU		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		

6. Otras actividades de innovación docente		
1. Coordinador del grupo CIPANGO entre 2015 a 2021 2. Estancia ERASMUS con carácter docente para profesores, en Facultad de Letras de la Universidad de Oporto en dos ocasiones, en la Facultad de Historia de la Universidad de Lisboa. Objetivos: realizar intercambios de experiencias docentes a nivel universitario con departamento de Historia y realizar convenio de intercambio al amparo del programa de movilidad ERASMUS+.		
1. Datos personales		
Apellidos:	VIÑUELA PÉREZ	Nombre:
DNI o pasaporte:	47228980-K	Categoría profesional:
Correo electrónico:	rebeca.vinuela@uah.es	Teléfono:
Departamento:	HISTORIA Y FILOSOFÍA	
2. Evaluación de la actividad docente del profesorado		
¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? ☐ SÍ ☒ NO ☒		
En caso afirmativo:	Año de la evaluación:	Calificación:
En caso negativo , o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo:		
☐ Presentación en futuras ediciones. ☒ Todavía no he cumplido los 5 años		
3. Participación en proyectos de innovación		
(Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y rol del participante: solicitante o miembro del equipo de innovación. Inserte las filas que se requieran)		
Título del proyecto	Año	Rol
El uso del aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de la historia.	2023	Solicitante
4. Participación en el EIDU		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
VIII Encuentro de Innovación en Docencia Universitaria: Nuevas apuestas educativas: Entre la docencia presencial y la innovación tecnológica. 25/04/2016 - 26/04/2016.		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
6. Otras actividades de innovación docente		
1. Participación en el Proyecto de Innovación Docente <i>El uso del aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de la Historia</i> , U. de Alcalá, 2023–24. Objetivos: implementar metodologías de gamificación en asignaturas del Grado en Historia para mejorar la argumentación y participación del alumnado. 2. Diseño e implementación del Proyecto de gamificación en la asignatura “Historia Contemporánea de América”, Universidad de Alcalá, cursos 2022–2023 y 2023–2024. Objetivos: desarrollar estrategias de aprendizaje activo basadas en dinámicas de juego, debates simulados y análisis de fuentes primarias.		

3. Participación en programas de formación docente e innovación educativa vinculados al uso de tecnologías digitales y recursos interactivos (*story maps*, bases de datos históricas y entornos virtuales de aprendizaje) aplicados a la enseñanza universitaria.
4. Integración de herramientas de alfabetización académica y evaluación formativa en las asignaturas de Grado y Máster para fortalecer las competencias de lectura crítica, escritura argumentativa e investigación historiográfica del alumnado.
5. Desarrollo de materiales didácticos digitales y recursos audiovisuales de divulgación histórica dentro de las actividades de transferencia del Instituto Universitario de Investigación en Estudios Latinoamericanos (IELAT), destinados a conectar la investigación con la enseñanza universitaria y la historia pública.
6. Implementación de la metodología *flipped classroom* (Aula Invertida) en la asignatura Nacionalismos y cine en las Américas (curso 2024–2025), combinando el visionado autónomo de películas y lecturas en casa con debates guiados y análisis crítico en el aula, orientados a desarrollar pensamiento histórico y competencias argumentativas.

1. Datos personales		
Apellidos:	COLMENERO MARTÍNEZ	Nombre:
DNI o pasaporte:	53560124-R	Categoría profesional:
Correo electrónico:	ricardo.colmenero@uah.es	Teléfono:
Departamento:	HISTORIA Y FILOSOFÍA	
2. Evaluación de la actividad docente del profesorado		
¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? SÍ ☐ NO ☒		
En caso afirmativo	Año de la evaluación:	Calificación:
En caso negativo, o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo:		
☐ Presentación en futuras ediciones. ☒ Todavía no he cumplido los 5 años		
3. Participación en proyectos de innovación		
(Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y rol del participante: solicitante o miembro del equipo de innovación. Inserte las filas que se requieran)		
Título del proyecto	Año	Rol
UAH/EV1528 El humor como herramienta didáctica para la enseñanza de la Historia Contemporánea	2024/2025	Participante.
UAH/EV1343 Convergencia entre Literatura, Historia y Medios audiovisuales.	2022/2023	Participante
4. Participación en el EIDU		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
El humor como herramienta didáctica para la enseñanza de la Historia contemporánea, Ricardo Colmenero Martínez, octubre de 2025, XIX Encuentro Iberoamericano de Educación (EIDE).		

6. Otras actividades de innovación docente

Artículo: participación como alumno en la revista *El rincón de la ciencia* entre los años 2003-2005, pionera en la divulgación de la ciencia entre, por y para los alumnos de secundaria y universitarios en las aulas desde 1999. ISSN: 1579- 1149. Director: Miguel Ángel Gómez Crespo (Catedrático de Instituto en Física y Química).

Participación en el Taller de Innovación Docente “Análisis de los mecanismos de la convivencia intercultural a través de la Historia”. Coordinado por Margarita Vallejo Girvés en el curso 2007/2008.

Comunicación: Colmenero Martínez, Ricardo, Experiencias en el aula: taller de Innovación docente, Ricardo Colmenero Martínez, “La creación de espacios comunes de aprendizaje: experiencias de innovación” / coord. por Cristina Canabal García, M. Dolores García Campos, María Isabel Gegúndez Cámara, Carmen Viejo Díaz, 2011, ISBN 978-84-8138-915-9, págs. 183-189.

Artículo: Colmenero Martínez Ricardo, Revoluciones Liberales en el cine: una propuesta didáctica, *Boletín del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias (Historia abierta)* 298, noviembre-diciembre 2021, págs. 24-27. ISSN: 1135-4267

Artículo: Colmenero Martínez, Ricardo y Escrig Ferrando, Concepción. El cartel, medio de publicidad y propaganda, y su utilización en el aula de historia, geografía y arte, *Boletín del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias (Historia abierta)*, 309, enero-febrero 2024, págs. 24-26. ISSN: 1135-4267

Artículo: Colmenero Martínez, Ricardo, Usos didácticos de los cortos de humor de Disney y Warner Bros durante la Segunda Guerra Mundial, *Boletín del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias (Historia abierta)*, 313, noviembre-diciembre 2024, págs. 24-26. ISSN: 1135-4267

Ponencia: «Una aproximación interrelacionada del Cine, la Historia y la Literatura con el humor», *Curso El uso didáctico del humor en el ámbito literario*. Dirigida a profesores de primaria y secundaria en el *Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias (Historia abierta)*, 24 de septiembre de 2025, 3 horas de docencia. <https://cdlmadrid.org/el-uso-linguistico-del-humor-en-el-ambito-literario/>

Otras actividades no puntuables con carácter informativo:

Miembro del Grupo de Innovación Didáctica MAHFLE (Medios audiovisuales y fuentes literarias en la enseñanza de la Historia) como participante en el año 2022.

1. Datos personales

Apellidos:	CHAVARRÍA MÚGICA	Nombre:	FERNANDO
DNI o pasaporte:	72683806-B	Categoría:	Profesor Ayudante Doctor
Correo electrónico:	f.chavarria@uah.es	Teléfono:	609401928
Departamento:	HISTORIA Y FILOSOFÍA		

2. Evaluación de la actividad docente del profesorado (PEAD-DOCENTIA)

¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? SÍ ☐ NO ☒

En caso afirmativo	Año de la evaluación:	Calificación:
En caso negativo, o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo.		
☐ Presentación en futuras ediciones. ☒ Todavía no he cumplido los 5 años		

3. Participación en proyectos de innovación		
(Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y rol del participante: solicitante o miembro del equipo de innovación. Inserte las filas que se requieran)		
Título del proyecto	Año	Puesto
		Solicitante o participante
4. Participación en el EIDU		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
No.		
6. Otras actividades de innovación docente		
1. Diploma "Formación para Profesores Universitarios Noveles", curso 2023-2024 (150 horas). UAH. 2. Certificado "DigCompEdu - Competencias Digitales Docentes Universitarias, nivel A2", año 2025 (300 horas). Universidad de Alcalá. 3. Massive Open Online Course (MOOC): "Learning to Teach Online", año 2014, (8 semanas). Verificación del certificado en: coursera.org/verify/9SRA8DXRKT . University of New South Wales, Australia. 4. Taller "Estudiando con necesidades específicas de apoyo educativo: Apoyo en el aprendizaje y evaluación por parte del PDI", 23 de junio de 2023. Universidad de Alcalá. 5. Taller "La internacionalización del curriculum universitario", 27 de abril de 2023. Universidad de Alcalá.		
1. Datos personales		
Apellidos: HISPAN IGLESIAS DE USSEL		Nombre: Pablo
DNI o pasaporte: 02538482H		Categoría: Profesor Asociado
Correo electrónico: pablohispaniglesiasussel@colaborador.ceu.es		Teléfono: 616 865060
Departamento: Instituto Universitario de Estudios Europeos (Universidad San Pablo CEU)		
2. Evaluación de la actividad docente del profesorado (PEAD-DOCENTIA)		
¿Ha sido evaluado en el programa DOCENTIA? ☒ SÍ ☐ NO ☒		
En caso afirmativo	Año de la evaluación:	Calificación:
En caso negativo , o no estar la evaluación actualizada, debe justificarse el motivo. ☒ Presentación en futuras ediciones. ☐ Todavía no he cumplido los 5 años.		
3. Participación en proyectos de innovación		
(Indíquese el título de cada proyecto, año de concesión, y papel del participante: solicitante o miembro del equipo de innovación. Inserte las filas que se requieran)		
Título del proyecto	Año	Rol
		Coordinador o participante
4. Participación en el EIDU		
(Incluya la entrada curricular de las ponencias presentadas: título, autoría, congreso y año)		
5. Participación en otros congresos de innovación docente		
6. Otras actividades de innovación docente		

Plan de trabajo a desarrollar en tres años (*)

1. Introducción

Si pudiéramos definir a la sociedad de nuestro tiempo con un concepto, posiblemente, «imagen» sería uno de los más adecuados. Desde la población joven hasta los ancianos que recurren a cursos de formación digital, nuestra vida cotidiana establece una relación continua con los medios audiovisuales, tanto en sus formatos más sencillos (TV, cine, radio) como aquellos que permiten una interacción (los videojuegos, las *escape rooms* multimedia o la inteligencia artificial). Esta realidad debe integrarse en la formación del alumnado universitario porque es especialmente significativo el uso que hacen estos medios. Todos ellos son nativos digitales, es decir, han nacido ya en la sociedad en la que internet, los teléfonos inteligentes y la informática son elementos cotidianos. Es más, su forma de entender el mundo, la cultura y la sociedad parte de la intermediación digital.

En una materia como la Historia, que evoluciona con el paso del tiempo, adaptar la pedagogía en su enseñanza a los medios audiovisuales es una necesidad imperante para sumergir al estudiantado de forma dinámica en las diferentes etapas del devenir humano. En efecto, los estímulos auditivos y visuales proporcionan una mayor y mejor experiencia que introduce al sujeto en las materias que se están estudiando. Esta circunstancia tiene, si cabe, mayor incidencia si se añade el elemento interactivo a la misma.

El *Grupo de Innovación Docente en pedagogías audiovisuales para la enseñanza de la Historia* (GIDPAEH) pretende introducir todos estos avances aplicando algunas líneas de interés propuestas en la convocatoria (ver el punto 4 para una profundización en las mismas). Concretamente, se aplicarán los contenidos audiovisuales en el **aprendizaje basado en retos**, la **clase invertida**, la **gamificación** y en la **competencia y conformación de valor** según los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** (ODS) de la Agenda 2030.

Las experiencias de aprendizaje de la Historia con los medios audiovisuales no estarán limitadas al aula, sino también a la realización de actividades que requieran el trabajo fuera de ella. Este factor pretende fomentar el aprendizaje autónomo y de calidad entre el alumnado, además de impulsar el buen uso de los medios y la discriminación de estas fuentes en función de su calidad académica y factor de veracidad. Por ello, no solamente se aprenderán contenidos históricos, sino habilidades y competencias que acompañarán a los estudiantes durante toda su vida y les ayudará a conformar un pensamiento crítico fundamentado con argumentos procedentes de recursos positivos frente a la inmensidad de la información que proporcionan los medios audiovisuales. El alumno creará, así, su propia historia vital y será una persona que transmitirá su buen uso a la sociedad.

Resulta interesante crear este grupo también por otros motivos. El primero, porque se adapta al fin universitario de diálogo con el conocimiento alcanzado. Esta propuesta de trabajo de fuentes se dirige, precisamente, a reflexionar sobre el discurso histórico utilizado en textos digitales y medios audiovisuales. Además, se desarrolla el perfil del estudiante de Historia al hacer una labor de comprensión crítica.

Por otra parte, se considera que el grupo es necesario para promover el intercambio de experiencias didácticas, así como la transversalidad entre diferentes áreas del departamento de Historia y Filosofía (Historia contemporánea, Historia de América Latina e Historia moderna), además de crear un espacio de reflexión sobre la modernización de herramientas como la letra digital, la imagen y los *podcasts*. Los profesores participantes tienen responsabilidades docentes en varios grados (Historia, Humanidades, Comunicación Audiovisual, Magisterio...) y dos campus (Alcalá y Guadalajara). Ello incentiva la necesidad de ahondar en la reflexión didáctica de la Historia aplicada a diferentes tipos de alumnado.

2. Justificación

El mundo en el que vivimos actualmente vincula como sinónimos los conceptos sociedad digital con sociedad de la información y sociedad del conocimiento. Es decir, la tecnología está vinculada con la adquisición de conocimientos y con la cotidianidad a nivel político, económico y cultural en sus rasgos más básicos. Este factor es especialmente importante en la Historia contemporánea por estar íntimamente ligada con los acontecimientos del mundo actual y, en consecuencia, los cambios digitales afectan también a la comprensión de los sujetos que son protagonistas de este tiempo y de este espacio concreto.

Existe un debate sobre el uso de pantallas en el proceso de aprendizaje de los jóvenes. Este grupo es consciente de que una compatibilidad entre los medios clásicos de enseñanza (clase magistral y materiales analógicos) y los nuevos medios digitales (entre ellos, los audiovisuales) pueden convertirse en una conjunción adecuada para la adquisición de conocimientos. Es decir, los usos digitales no sustituirán a las fórmulas que han sido efectivas en las asignaturas que imparten los miembros del grupo, sino que complementarán y fortalecerán las mismas para hacer del aula y del trabajo externo más dinámico y cercano a la sociedad en la que nuestro estudiantado ha crecido.

Si se desea que nuestros estudiantes divulguen y transmitan sus conocimientos resulta necesario que conozcan y trabajen con las herramientas propias de la sociedad de la información (concepto creado por el sociólogo japonés Yoneji Masuda) en la que viven. Los medios audiovisuales son un impulso para que difundan la Historia no solamente por los cauces tradicionales, sino también por las nuevas fuentes que el siglo XXI han brindado a la sociedad. Especialmente importante es el uso responsable de las redes sociales, lugares en los que pueden llegar a conformarse como creadores de contenidos históricos si reciben la formación adecuada y conviven con ella durante sus años de estudio.

La profesora brasileña Aléxia Pádua, experta en medios de comunicación y educación, afirma que las redes sociales son un espacio de reproducción y creación de elementos de enseñanza-aprendizaje de la historia. Esto incluyen las píldoras o *shorts*, vídeos breves en los que se presentan los elementos básicos de un hecho, un personaje o un concepto histórico. Efectivamente, estos medios de divulgación no sustituyen a la enseñanza académica de la historia, pero son una forma de transmitir a la sociedad la misma con su propio lenguaje y ritmo de vida.

La enseñanza con medios audiovisuales tiene, por tanto, un proceso de aprendizaje en el uso de los mismos como fuente o medio de transmisión de la historia. El siguiente paso es aplicarlas en el aula y fuera de ella. Por tanto, las actividades propuestas por los diferentes miembros de este grupo de innovación docente actuarán como acompañantes e inspiración para el alumnado. En efecto, estos ejercicios son el preámbulo de nuevas actividades pedagógicas que los alumnos podrá integrar en su estilo docente si terminan siendo profesores de Historia tanto en la ESO como en la universidad.

A continuación, se justifica sucintamente la elección del grupo propuesto de líneas de innovación docente. En primer lugar, el **aprendizaje basado en retos** resulta importante al fomentar el pensamiento lógico y crítico al serles planteado un problema al que se enfrentaron las sociedades del pasado. La superación de la actividad no basta con la reproducción de datos obtenidos por las fuentes existentes y su plasmación en el papel (trabajo teórico basado en fuentes secundarias), sino su análisis e interpretación para un fin práctico como es la resolución de un conflicto u hecho. Además, permite vincular acontecimientos del pasado contemporáneo con su propio presente y futuro. Se fundamenta así el uso de la Historia (y de las Humanidades) como un camino útil y necesario para el avance social y la comprensión de la realidad.

Siguiendo con otro modelo de metodología activa, la **clase invertida** ha sido seleccionada con el fin de fomentar el aprendizaje autónomo tutorizado por los miembros del grupo de innovación docente y ayudar

al alumnado a que busquen, juzguen críticamente y encuentren sus propios recursos audiovisuales para resolver y argumentar los temas propuestos en las actividades. Ellos son los protagonistas y el profesor actúa como mediador y supervisor en su proceso de autoaprendizaje. Por lo tanto, el aula invertida también potencia la participación en clase de un alumnado que, en ocasiones, bien por timidez, desinterés o pasividad no participa en el aula. Los medios audiovisuales les proporcionarán respuestas y argumentos a través del medio oral que acompaña a las imágenes. Esta circunstancia ayudará también a discriminar la información útil y la que no lo es para argumentar en el debate del aula o responder a las preguntas propuestas.

Estas dos primeras metodologías activas inciden en la aplicación de respuestas procedentes del saber adquirido por el propio alumno ante los retos, problemas y actividades propuestas ¿Qué mejor forma de encontrar información para interpretar y argumentar qué a través de los medios audiovisuales del pasado y del presente? Las expresiones del pasado les permitirán entender las actuales a la vez que encuentran las fuentes necesarias para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Se produce, así, la transversalidad con el mundo de la historia comunicación audiovisual en términos de lenguaje, edición y promoción de contenidos.

Para la **ludificación de la enseñanza** de la historia ha sido clarificador el estudio de los profesores Luis Velasco y Julio Prada titulado *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (Secundaria y Universidad)*. En él, basándose en lecturas de autores precedentes, se demuestra que el ser humano es un *homo ludens*. Es decir, que está llamado al juego y a la sociabilización a través de él (fomentando del trabajo en equipo y entre pares). Del mismo modo, se demuestra que la ludificación no es una infantilización de la enseñanza, sino un mecanismo metodológico activo serio que vuelve a poner al alumno como protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

La diversión es un componente que biológicamente y socialmente fomenta en el alumnado la concentración, implicación y productividad. Velasco y Prada añaden, además, que el alumnado recibe una retroalimentación de los conocimientos adquiridos en un espacio corto de tiempo.

En este grupo la aplicación de los medios audiovisuales en la ludificación resultaba casi un imperativo. En efecto, vivimos en un mundo con una industria en la que los juegos de mesa, *escape rooms* y videojuegos mueven a millones de personas ¿Cómo desaprovechar esta oportunidad si existen recursos de este tipo vinculados con la Historia? Era, por tanto, necesario utilizar estos recursos dentro de nuestro grupo para añadir el factor interactivo hasta sus cotas más avanzadas y vanguardistas. Los alumnos podrán vivir la historia en primera persona con un nivel de inmersión nunca visto hasta nuestros días.

El uso de los videojuegos propone la transversalidad con las disciplinas relacionadas con el arte. Al respecto, existe el debate de si los videojuegos son un arte o no. Apoyando las teorías de Adrián Ruiz Cañero (Universidad de Zaragoza), el llamado *noveno arte* ha traspasado la mera combinación de píxeles y personajes antropomorfos para ofrecer relatos con una calidad plástica y narrativa que los hacen merecedores de ser considerados piezas de arte. Ciertamente, es un debate abierto, si nos retrotraemos a los inicios de la industria cinematográfica, el cine no era considerado un arte como la arquitectura o la música. En cambio, hoy ya está tan consolidado que se le conoce como el *Séptimo arte*. Por consiguiente, los medios innovadores generan en su aparición un debate sobre su naturaleza artística y, en este caso, ya se puede decir tras más de cuarenta años de historia de los videojuegos que estos lo son.

Por último, se relacionarán las **competencias y valores propuestos por los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** con el espíritu de nuestro proyecto. Para ello, se parte de una cuestión tan fundamental como es la implicación de la Universidad de Alcalá en su consolidación tanto a nivel institucional como académico. Esta es ya una razón primordial para sostener la introducción de medios audiovisuales y

actividades que fomenten y promuevan los ODS entre el alumnado y despierten en ellos una conciencia comprometida con los valores y desafíos del siglo XXI.

Si una persona acude a la página web de la ONU donde aparecen los ODS (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>) puede descubrir cómo los elementos audiovisuales son fundamentales para transmitirlos. Desde la difusión de los logos corporativos hasta la transmisión de datos y estudios a través de vídeos (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/videos/>), el elemento multimedia se convierte en un aliado para difundir los ODS en las redes y en la sociedad en general. Existe incluso un pacto de medios para la difusión de los ODS (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sdg-media-compact-about/>).

El *Grupo de Innovación Docente en pedagogías audiovisuales para la enseñanza de la Historia* (GIDPAEH) realizará actividades utilizando los diferentes medios audiovisuales (cine, videojuegos, juegos, vídeos...) para integrar cuatro ODS (para profundizar en los mismos véase el punto dedicado a la metodología) en la enseñanza de la Historia. Nuevamente, el aprendizaje de los hechos del pasado y del presente proporcionarán al alumnado respuestas y reacciones para un futuro que les pertenece y del cual son protagonistas. Además, en los grados en los que los miembros del grupo están implicados tienen la docencia como una de las salidas más frecuentes. Ello hace, si cabe, más necesario la aplicación de los ODS en los posibles futuros docentes.

3. Objetivos

Competencias vinculadas con el grado de Historia y que se potenciarán especialmente en los objetivos.

- Adquirir los métodos, técnicas e instrumentos de análisis del historiador para poder identificar, catalogar y utilizar todo tipo de fuentes y documentos históricos y examinar críticamente su información, así como la de leer, analizar e interpretar el registro arqueológico.
- Aplicar los conocimientos adquiridos para elaborar y defender argumentos que impliquen un pensamiento autónomo y crítico
- Mostrar actitudes de respeto y promoción de los derechos fundamentales, de la igualdad entre personas, de los Derechos Humanos, de la igualdad de oportunidades, de no discriminación de ninguna persona con discapacidad, y actuar conforme a los valores propios de una cultura democrática, tolerante para con la diversidad y de paz.
- Adquirir la capacidad de reunir e interpretar datos históricos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole social, científica o ética.
- Obtener la habilidad para utilizar correctamente los instrumentos de recopilación de información (catálogos bibliográficos, inventarios de archivo y bases de datos electrónicas), así como los recursos y técnicas informáticas y de Internet.
- Desarrollar las habilidades necesarias para llevar a cabo su trabajo o vocación de forma profesional, con madurez e integridad, así como emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. Esta autonomía supone que el estudiante debe ser capaz de planificar y desarrollar proyectos por sí mismo, determinando los objetivos del proyecto, las fases de su realización y los recursos necesarios.

Objetivos básicos

- Definición conjunta de modelo de enseñanza-aprendizaje y de evaluación. Para la reflexión conjunta de un método apropiado para utilizar recursos audiovisuales en el aula, se podría partir del siguiente

esquema, que en ningún caso es rígido, sino que puede ser modificado:

- I. Supuestos implícitos
- II. Contexto del aula
- III. Recursos utilizados
- IV. Función docente
- V. Función discente
- VI. Aspectos organizativos
- VII. Clima del aula
- VIII. Valoración de la sesión

b) Experimentar y evaluar esta experiencia didáctica: se experimentará en el aula esta convergencia de herramientas docentes durante un tiempo, en diferentes grados y en diferentes materias. A continuación, se abriría una fase de reflexión de resultados, puesta en común, evaluación y corrección de aquello que sea posible mejorar.

c) Fomentar el desarrollo del aprendizaje autónomo fuera del aula mediante la realización de actividades cuyas directrices son explicadas en el aula. El estudiantado trabajará en ellas de forma independiente acudiendo a los medios digitales y audiovisuales recomendados. A continuación, elaborarán un análisis y reflexión según la materia y en la siguiente sesión en el aula será corregida, puesta en debate y en común.

Objetivos específicos

a) Fomentar el uso de fuentes audiovisuales como recurso de análisis y reflexión histórica. Adquisición de habilidades de búsqueda, catalogación, discriminación, interpretación e integración de las mismas en el discurso del alumno.

b) Potenciar la resolución de problemas de carácter político, económico, social y cultural en el alumnado mediante la presentación de casos particulares acontecidos durante la Historia o situaciones hipotéticas. Se crean así retos en los que el alumno aplicará fuentes audiovisuales para adquirir una base documental de la problemática e incluso una posible utilización de estos medios para su solución mediante mecanismos de propaganda, intercambio sociopolítico o cultural y otras medidas.

c) Acudir al medio audiovisual para el desarrollo de la clase invertida. Desde su uso como fuente para realizar la reflexión o el análisis de una situación o realidad histórica hasta como posible respuesta para la resolución de la actividad propuesta. Este último caso favorece también el uso de herramientas digitales de forma autónoma.

d) Aplicar la ludificación como recurso habitual en la enseñanza universitaria, particularmente, el uso de los videojuegos al ser un medio audiovisual interactivo.

e) Aplicar los Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS en el aula y fuera de ella. Se informará al alumnado los mismos y se profundizará especialmente en los seleccionados por el grupo de innovación por ser los más ajustados a los objetivos planteados.

f) Dentro los Objetivos de Desarrollo Sostenible se incidirá en la educación de calidad (ODS 4), igualdad de género (ODS 5), acción por el clima (ODS 13) y paz, justicia e instituciones sólidas (ODS 16). Para ello, se utilizarán los medios audiovisuales tanto en los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas como en las prácticas del alumnado.

Cada asignatura de los miembros pertenecientes al grupo adaptará estas competencias generales y objetivos a sus particularidades.

4. Metodología de trabajo

La metodología del trabajo será acorde a las líneas propuestas por la Universidad de Alcalá esta convocatoria.

Aprendizaje basado en retos

Estrategia que proporciona a los estudiantes un contexto general en el que ellos, de manera colaborativa, deben de elegir qué reto resolver. Los estudiantes trabajan con sus profesores y otros expertos para resolver este reto en comunidades de todo el mundo y así desarrollar un conocimiento más profundo de los temas en estudio. El aprendizaje basado en retos es un enfoque que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución.

En este contexto, se enmarcan otras aproximaciones similares como el aprendizaje basado en proyectos. Este se entiende como una metodología orientada al diseño y desarrollo colaborativo de un proyecto como una forma de lograr los objetivos de aprendizaje de una o más áreas disciplinares y, además, lograr el desarrollo de las competencias relacionadas con la administración de proyectos reales. También, el aprendizaje basado en problemas es otra aproximación al aprendizaje basado en retos. Se trata de una técnica en la que un grupo pequeño de alumnos se reúne con un tutor para analizar y proponer una solución al planteamiento de una situación problemática real o potencialmente real relacionada con su entorno físico y social. El objetivo no se centra en resolver el problema sino en utilizar a éste como detonante para que el estudiantado alcance los objetivos de aprendizaje y desarrolle competencias de carácter personal y social.

Metodología del aprendizaje basado en retos.

Según cada asignatura impartida por los miembros del grupo se propondrán las siguientes acciones:

- a) Antología de equipos. Conformación de equipos que recopilen fuentes audiovisuales procedentes tanto de internet como de filmotecas u otros archivos y las clasifiquen cronológicamente según un periodo histórico.
- b) Aprendizaje basado en problemas. Se planteará un problema histórico atemporal que podrán vincular con el tiempo presente y el alumnado trabajará en equipos para proponer una solución al mismo usando los medios audiovisuales. Se favorecerá la utilización de aquellos que hayan sido incluidos en la antología de equipos. Con ello, los estudiantes comprenderán mejor los vínculos entre el pasado, el presente y el futuro, así como los factores comunes que marcan la contemporaneidad como etapa histórica. En un segundo punto, también quedarán sensibilizados socialmente con la materia que trabajen.

Clase invertida o *flipped classroom*

Metodología que invierte el escenario habitual donde se celebran las actividades educativas, realizando la "transmisión unidireccional de conocimiento" (tradicionalmente asociada a la clase magistral) fuera del aula, y realizando en clase actividades de asimilación y aprendizaje protagonizadas por el estudiante (incluidas las que normalmente se realizan de manera individual fuera del aula), pero con la supervisión y el apoyo del profesor.

Aunque existen múltiples enfoques para establecer este modelo, casi todos ellos coinciden en dos aspectos. El inicial, que la "primera exposición" (*first exposure*) a los contenidos de una determinada materia o unidad didáctica se realiza fuera de clase mediante vídeos, lecturas críticas u otras actividades

que se pueden realizar con el material que el profesor proporciona previamente a la sesión. El segundo aspecto es que la clase presencial se aproveche para aquellas actividades que puedan beneficiarse de la coincidencia de profesores y estudiantes en un mismo espacio y tiempo.

Por ello, los enfoques de clase invertida se caracterizan por un predominio de actividades de aprendizaje activo en el aula, en general trabajando en pequeños grupos. Uno de los beneficios de este enfoque son las oportunidades para el trabajo colaborativo y la realimentación inmediata, además de permitir al profesor seguir en tiempo real los procesos de razonamiento de sus estudiantes, frente a la perspectiva tradicional de ver únicamente el resultado de dichos procesos al entregar sus tareas o enfrentarse al examen. Para aprovechar al máximo esos y otros beneficios, es crucial un diseño cuidadoso de la secuencia de actividades formativas, desde el estudio previo a la sesión hasta la evaluación formativa.

Metodología de la clase invertida. En primer lugar, el profesor podrá proporcionar materiales audiovisuales o analógicos para que el alumnado prepare el tema, la argumentación o el análisis de la actividad propuesta. Por otra parte, el docente puede también dejar que cada estudiante seleccione sus propias fuentes y favorecer la autonomía y discernimiento en los procesos de investigación. Esta fase contará con el seguimiento personal u *online* del profesor.

Una vez elaborado el material se pondrá en común en clase suscitando un debate histórico o comparando las diferentes fuentes utilizadas. Se fomentará también el posible aprendizaje a partir de los errores que puedan cometer y se corregirán para completar su formación. Otra opción para trabajar en clase sería la conformación de grupos de trabajo en los que pongan en común sus resultados, nombren a un portavoz y expongan sus conclusiones generales. Esta actividad fomenta la conformación de roles de grupo y el autoconocimiento de las mejores habilidades de cada alumno o alumna.

Gamificación, aprendizaje basado en juegos y experiencias lúdicas

En los últimos años, el juego ha estado progresivamente presente en el aula como elemento motivacional. No obstante, su desarrollo actual ha transformado el paradigma educativo con diferentes estrategias emergentes, como la gamificación. Este concepto, entendido como el uso de elementos de diseño de juego en contextos de no juego, recurre a mecánicas lúdicas, a su estética, narrativa y elementos para mejorar la motivación intrínseca del alumnado y favorecer el compromiso con su propio aprendizaje. Además, otras estrategias como el Aprendizaje basado en juegos (*Game Based Learning*) o los Juegos serios (*Serious Games*) —como juegos de mesa, *Escape Rooms* o *BreakOut Edu*— contribuyen a la adquisición de habilidades y competencias para su desarrollo personal. Los objetivos de aprendizaje se pueden conseguir tanto de manera colaborativa como individual, así como la resolución de problemas y toma de decisiones, que permiten diferentes respuestas a un problema real dentro.

Metodología de la ludificación de la enseñanza

La ludificación del Grupo de Innovación Docente en pedagogías audiovisuales para la enseñanza de la Historia (GIDPAEH) estará fundamentada en los Juegos Serios y las *Escape Rooms*. Para ello, se propondrán una serie de actividades resumidas en los siguientes puntos.

1. **Análisis histórico-educativo de un videojuego de larga duración:** este sería un trabajo que tiene como duración todo el curso. En él se juega a una obra ambientada en un periodo histórico acorde a la asignatura y su temario. Más allá de completar el juego, el alumnado deberá identificar los componentes históricos del videojuego, comprobar sus aciertos y errores, localizar los elementos de ficción y realizar una autoevaluación en la que reflexione sobre su experiencia educativa con el videojuego. Al margen, el alumno consultará fuentes audiovisuales o analógicas para completar el contenido histórico del trabajo. Con esta actividad se fomenta el aprendizaje autónomo, el uso,

discriminación de fuentes audiovisuales y analógicas y el aprendizaje mediante el juego.

2. *Actividad semanal sobre el uso de los videojuegos como fuente educativa:* una versión reducida de la primera actividad es proponer el juego en un periodo acotado de tiempo. No todos los videojuegos facilitan esta cuestión, pero otros, fundamentalmente los que operan en línea facilitan la adaptación. Uno de los miembros del grupo aplicó esta actividad al impartir el tema de la Primera Guerra Mundial en su asignatura. Antes de la clase magistral, propuso una aproximación al periodo mediante el juego en línea *Supremacy 1914*, donde el alumnado se sumergió en las batallas de la Gran Guerra eligiendo un país de los diferentes bandos participantes. Con su experiencia de juego, los alumnos no solamente aprenden los elementos básicos de una guerra, sino también rudimentos de geoestrategia política y militar (alianzas, suministro de recursos materiales o conocimientos de geografía). Para plasmar su experiencia de juego, el profesor ofrece un cuestionario en el que se incluyen preguntas de índole histórica y pedagógica. En la siguiente sesión se ponen en común los resultados de la experiencia.
3. *Diseño de una escape room sobre un episodio histórico concreto:* esta actividad propone al alumno diseñar un guion a partir de una situación concreta que propone el profesor. Así mismo, también se pide al alumnado que se informe mediante medios audiovisuales y analógicos sobre el periodo en cuestión. El guion contiene las diferentes salas con sus problemas y las soluciones para resolverlos. Con ello, el docente fomenta también la creatividad del estudiantado a la hora de diseñar un guion argumental. Un miembro de este grupo de innovación docente ya experimentó con esta actividad. Concretamente, sumergió al alumnado en la Batalla del Ebro durante la Guerra Civil española. En ella, cada estudiante es capturado por uno de los dos bandos contendientes y tiene que escapar, intentando llevarse con él unos documentos claves para su bando. Con esta premisa, se presentaron diferentes historias y guiones que se pusieron en común en el aula. Fue una experiencia positiva y bien valorada. Otra opción puede ser realizar la actividad a la inversa. Es decir, el profesor diseña la *escape room* en algún recurso como *BreakOut Edu* y propone a los alumnos resolver los acertijos propuestos. Esta actividad fomenta la inteligencia lógico-espacial, se produce una posible transversalidad con otras materias y a la vez introduce nuevos conocimientos en materia de historia.

Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de Naciones Unidas

Esta línea se centra en el proceso de aprendizaje del estudiante y se orienta al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes profesionales, sociales y emocionales que deben desarrollar a lo largo de su carrera académica, así como los resultados de aprendizaje que deben alcanzar, tanto a nivel de planificación y de desarrollo, como de evaluación y gestión.

En este marco, se destaca la creación de valor, desde el propósito de facilitar que cada estudiante sea consciente de su papel y responsabilidad en el cambio social desde su futura labor profesional. La capacidad para generar un cambio positivo que cada individuo puede realizar en su propio contexto es lo que denominamos crear valor, considerando la resiliencia para superar las dificultades y el empoderamiento de los estudiantes como elementos fundamentales.

Los ODS pueden ser una referencia destacable para articular esos cambios y participar desde una perspectiva docente en la generación de un modelo de desarrollo global, justo y sostenible en sus tres dimensiones: el desarrollo económico, la inclusión social y la sostenibilidad ambiental.

Metodología para implantar los ODS en la adquisición de competencias y valores del alumnado

Partiendo de la base de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, los miembros del grupo de innovación docente reflexionaron sobre cuales se ajustaban mejor a la enseñanza de la Historia. Al respecto seleccionaron cuatro ODS:

- 4. Educación de calidad
- 5. Igualdad de género
- 13. Acción por el clima
- 16. Paz, justicia e instituciones sólidas

Además de formar parte del espíritu pedagógico de los miembros del grupo, se desarrollarán una serie de líneas de acción para que cada ODS sea planteado tanto dentro como fuera del aula. Por ejemplo:

- *ODS 4. Educación de calidad:* fomentar las actividades y propuestas que animen a la reflexión para identificar y debatir acerca de desigualdades entre el alumnado presente en el aula. En los espacios de tutoría personalizada y mediante el contacto *online* se ofrecerá un espacio en el que se refuercen las conclusiones sobre esta problemática y, eventualmente, cómo subsanarla.
- *ODS 5. Igualdad de género:* se propondrán actividades de diversa índole que pongan en relieve el valor de la mujer a lo largo de la Historia y la cooperación entre géneros para construir un futuro en el que la igualdad sea una realidad social. En los contenidos teóricos docentes se reforzará en el protagonismo femenino en la Historia contemporánea, así como las aportaciones historiográficas de autoras de renombre. Por otra parte, en algunas de las actividades prácticas se analizarán las biografías de mujeres célebres en diferentes campos (científico, social, político, económico...). Por ejemplo, el profesor anima a los alumnos a buscar en diferentes fuentes audiovisuales y archivísticas información sobre mujeres líderes en la política mundial a lo largo de la edad contemporánea. La actividad plantea preguntas de carácter histórico sobre ellas y se pide al alumnado que busque fotografías, discursos, vídeos, etc. También, se les anima a que acudan a generadores de imágenes con IA para que realicen diferentes retratos del personaje, fomentando las competencias artísticas y digitales. Por último, también pueden observar los posibles estereotipos de género o histórico que el generador de imágenes pueda ofrecer.
- *ODS 13. Acción por el clima:* durante las clases teóricas se introducirá en las asignaturas temarios relacionados con los efectos beneficiosos de las energías limpias en el clima, por ejemplo, la nuclear, y de prácticas que han impactado negativamente en el medio ambiente, como las energías de origen fósil. Del mismo modo, se ofrecerá un retrato de los cambios urbanos en la edad contemporánea y del impacto de la contaminación en la calidad de vida (enfermedades, suciedad, etc.). Como actividades, se plantearán casos reales para solucionar los desafíos que hoy existen respecto al clima vinculándolos con acontecimientos del pasado (por ejemplo, la catástrofe de Chernóbil en la antigua URSS). También se ofrecerá la posibilidad de realizar trabajos relacionados con la incidencia del medio ambiente en la Historia actual y sobre personajes célebres que han luchado por la mejora de las condiciones del planeta.
- *ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas:* en las clases teóricas se estudiarán críticamente aquellas organizaciones que han trabajado por la paz y la justicia a nivel global, por ejemplo, la Unión Europea o la ONU, pero también de instituciones sociales estabilizadoras, como el mercado o la familia. También, el papel del trabajo en el progreso global, la desigualdad como un reto para paz, la ética en la economía, el impacto de las migraciones en las sociedades de origen y llegada o las transformaciones sociales derivadas de la digitalización y la sostenibilidad. En las prácticas se propondrán retos históricos para que el alumnado resuelva situaciones de conflicto o de injusticia social que han acontecido o acontecen en la historia. También se ofrecerá la posibilidad de realizar trabajos sobre personajes célebres o instituciones que han promovido o promueven la búsqueda de la justicia y la paz.

5. CRONOGRAMA

Periodo	Acciones
Enero-julio 2026	1. Preparación de las líneas de actuación una vez concedido el proyecto. 2. Primera formación de los miembros del grupo de innovación docente. 3. Presentación del grupo de innovación docente a la UAH y a la sociedad
Septiembre-diciembre 2026	1. Charlas y cursos de formación y profundización en la materia para los miembros del grupo de innovación docente. 2. Aplicación de los objetivos y metodologías planteados en las asignaturas del primer cuatrimestre.
Enero 2027 (tras el periodo de exámenes)	1. Reunión general para la puesta en común de los resultados procedentes del primer cuatrimestre. 2. Reflexión de resultados, puesta en común, evaluación y corrección de aquello que sea posible mejora
Enero-junio de 2027	1. Aplicación de los objetivos y metodologías planteados en las asignaturas del segundo cuatrimestre.
Junio 2027 (tras el final de curso)	1. Reunión general para la puesta en común de los resultados procedentes del primer cuatrimestre. 2. Reflexión de resultados, puesta en común, evaluación y corrección de aquello que sea posible mejora 3. Introducción de posibles novedades en función de la demanda de los alumnos y los miembros del grupo de innovación docente.
Septiembre-diciembre 2027	1. Formación de los miembros del grupo de innovación docente y puesta al día con las nuevas aportaciones en la materia. 2. Aplicación de los objetivos y metodologías planteados en las asignaturas del primer cuatrimestre.
Enero 2028 (tras finalizar los exámenes)	1. Reunión general para la puesta en común de los resultados procedentes del primer cuatrimestre. 2. Reflexión de resultados, puesta en común, evaluación y corrección de aquello que sea posible mejora.
Enero-junio 2028	1. Aplicación de los objetivos y metodologías en las asignaturas del segundo cuatrimestre. 2. Celebración de encuentro abierto a investigadores

Junio 2028 (tras finalizar el periodo lectivo)	1. Reunión general para la puesta en común de los resultados procedentes del segundo cuatrimestre. 2. Reflexión de resultados, puesta en común, evaluación y corrección de aquello que sea posible mejora 3. Introducción de posibles novedades en función de la demanda de los alumnos y los miembros del grupo de innovación docente.
Septiembre-diciembre 2028	1. Aplicación de los objetivos y metodologías planteados en las asignaturas del primer cuatrimestre. 2. Preparación del Encuentro para jóvenes investigadores en la materia.
Enero 2029 (tras finalizar los exámenes)	1. Reunión general para la puesta en común de los resultados procedentes del primer cuatrimestre. 2. Reflexión de resultados, puesta en común, evaluación y corrección de aquello que sea posible mejora
Enero 2029-junio 2029	1. Aplicación de los objetivos y metodologías planteados en las asignaturas del segundo cuatrimestre. 2. Celebración del Encuentro de jóvenes investigadores en relacionadas con los medios audiovisuales y la enseñanza de la historia.
Junio 2029	1. Reunión general para la puesta en común de los resultados procedentes del segundo cuatrimestre. 2. Reflexión de los resultados finales del grupo de innovación docente y elaboración de la memoria final.