

# Innovación docente en la asignatura de Neumática y Oleohidráulica: nuevas formas de aprendizaje y autoevaluación

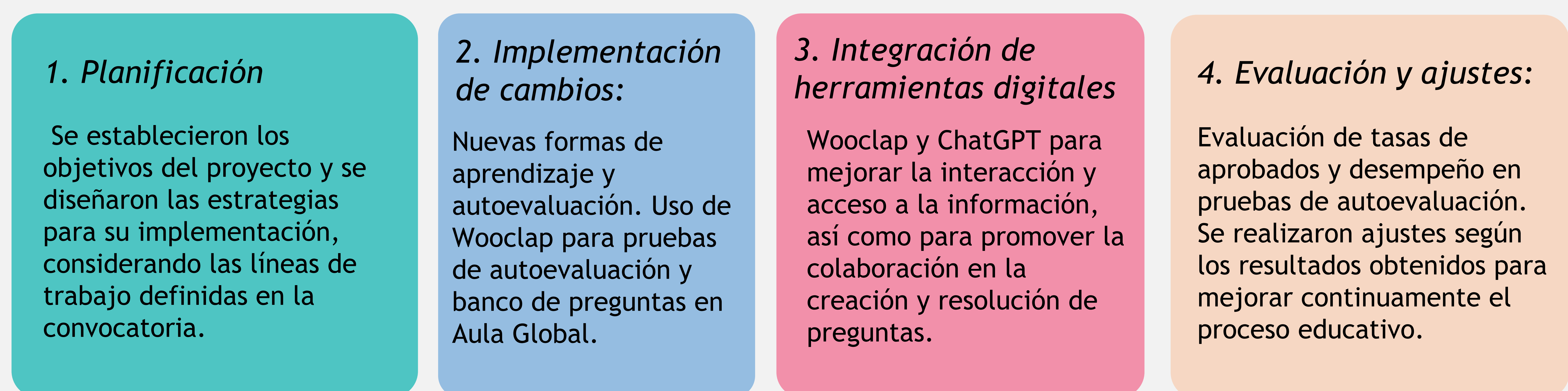
## Introducción y Contexto

Este proyecto de innovación educativa en Neumática y Oleohidráulica mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al introducir nuevas formas de presentación de materiales y estrategias participativas. Utiliza herramientas como Wooclap y ChatGPT para fomentar la autoevaluación y la colaboración entre estudiantes. Esto contribuye a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 y 10 al promover la educación de calidad y reducir las desigualdades, ofreciendo igual acceso y oportunidades de aprendizaje. En resumen, el proyecto beneficia tanto a estudiantes como a profesores al modernizar la enseñanza y mejorar la participación y retención de conocimientos.

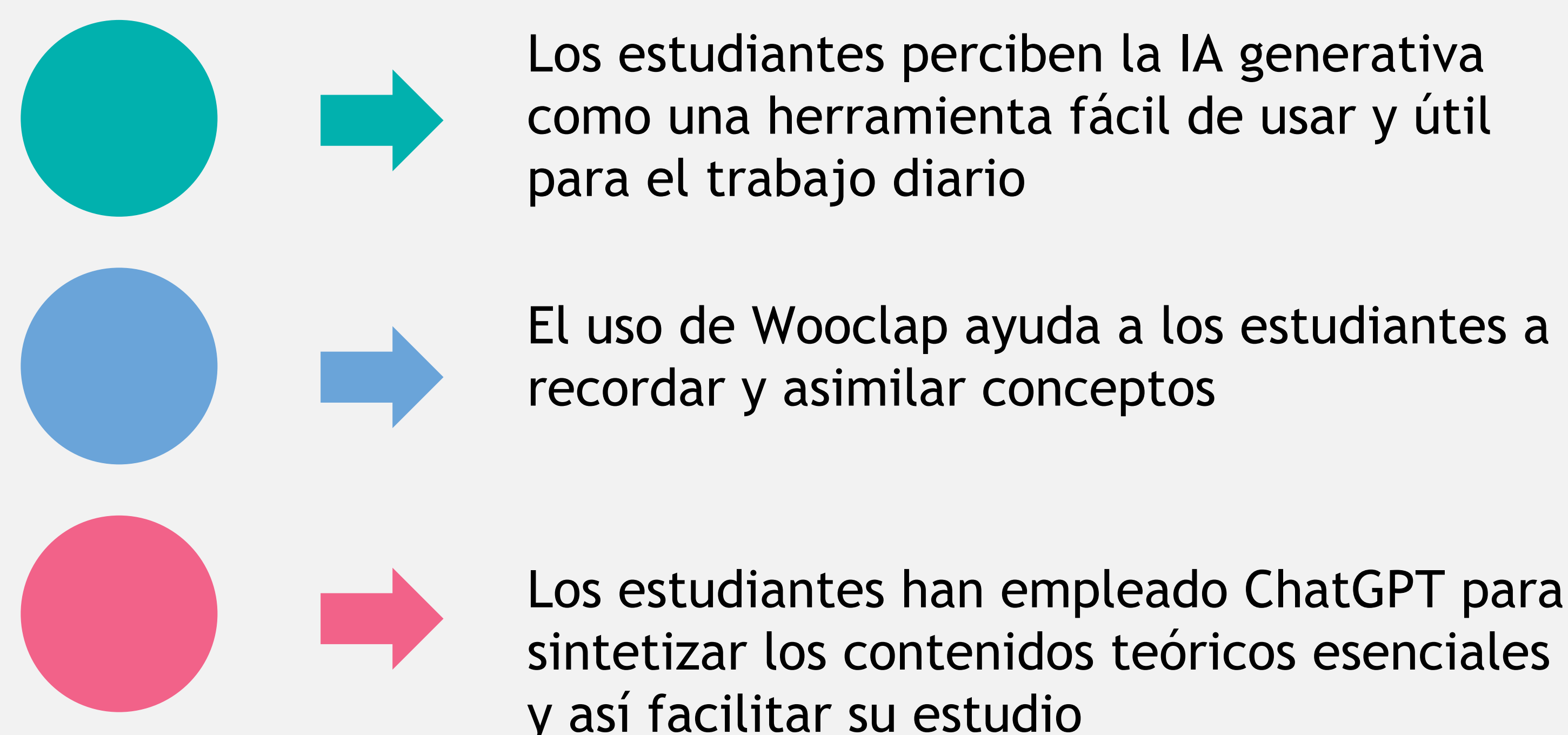
## Desarrollo del Proyecto

### • ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

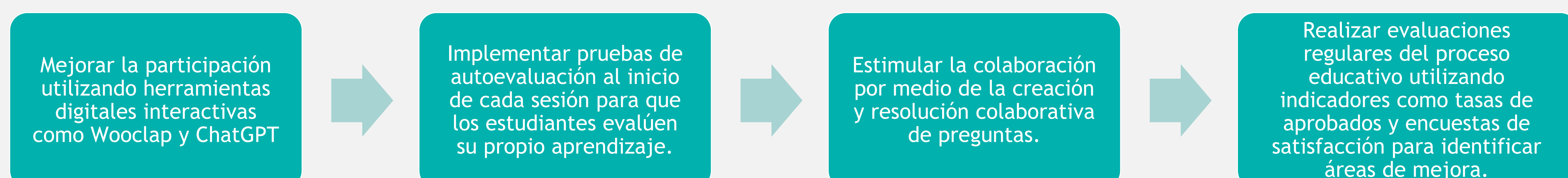
Describe brevemente los pasos que se han seguido o las etapas que han tenido lugar en la ejecución del proyecto.



## Resultados



## Aplicación



Otros docentes pueden aplicar esta experiencia adoptando herramientas digitales como Wooclap y ChatGPT, promoviendo la autoevaluación, fomentando el aprendizaje colaborativo y realizando evaluaciones continuas utilizando indicadores como tasas de aprobados y encuestas de satisfacción para identificar áreas de mejora en su práctica docente. Los resultados de este proyecto ofrecen ideas innovadoras y herramientas que pueden adaptarse y aplicarse en diferentes contextos y disciplinas para mejorar la experiencia educativa.

# Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

## 1 COMPROMISO PROFESIONAL

1.1 Comunicación organizacional

1.2 Colaboración profesional

1.3 Práctica reflexiva

1.4 Formación digital

## 2 RECURSOS DIGITALES

2.1 Seleccionar

2.2 Crear y modificar

2.3 Gestionar, proteger, compartir

## 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

3.1 Enseñanza

3.2 Guía

3.3 Aprendizaje colaborativo

3.4 Aprendizaje auto-dirigido

## 4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

4.1 Estrategias de evaluación

4.2 Analizar evidencia

4.3 Retroalimentación y planificación

## 5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

5.1 Accesibilidad e inclusión

5.2 Diferenciación y personalización

5.3 Participación activa

## 6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

6.1 Información

6.2 Comunicación

6.3 Creación

6.4 Uso responsable

6.5 Solución de problemas

## 7 EDUCACIÓN ABIERTA

7.1 Licencias abiertas en recursos educativos

7.2 Prácticas educativas abiertas

7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

### Indica a continuación:

x Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

x Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

x Línea 3: Nuevas formas de evaluar

Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

x Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)

x Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



**Sí x No  - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**