

**RESOLUCIÓN DE LA COMISIÓN DE INNOVACIÓN DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS POR LA QUE SE HACE PÚBLICO EL LISTADO DEFINITIVO DE PROYECTOS CONCEDIDOS EN LA CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DE LA UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS 2022-23**

Habiendo concluido el plazo de reclamación o renuncia de los proyectos concedidos establecido en la **Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa de la Universidad Rey Juan Carlos 2022-23** y una vez examinadas todas las solicitudes presentadas

***Esta comisión RESUELVE:***

**PRIMERO.** - Aprobar y hacer públicas las listas definitivas de proyectos concedidos y su financiación correspondiente.

Las listas, que se adjuntan a la presente resolución mediante Anexo I, figurarán expuestas en el tablón electrónico oficial de la Sede Electrónica de la Universidad Rey Juan Carlos.

Móstoles, a la fecha de firma

Fdo.: Montserrat Irene Ros Martín

**Secretaria de la Comisión de Valoración de Innovación Docente**

## ANEXO I

### LISTADO DEFINITIVO DE PROYECTOS CONCEDIDOS

Título del proyecto	Presupuesto no inventariable	Presupuesto inventariable	Presupuesto total asignado
¿Cuál es tu poder? ¡Desenmascarar las pseudociencias!	717,50		717,50
3D Audio for all	750,00		750,00
Alfabetización mediática y estadística a través del microlearning y aprendizaje basado en retos	1.500,00		1.500,00
Análisis de la macroeconomía y la política económica en tiempos de crisis a través de gráficos de la economía real: la plataforma FRED®			-
Aplicación de la programación en R en la metodología de las asignaturas de economía financiera	550,00		550,00
Aprendiendo a aprender y a hacer ciencia con técnicas moleculares desde una perspectiva multidisciplinar y colaborativa	740,00		740,00
Aprendizaje de química basado en vídeos			-

<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
Arqccesibles	1.500,00		1.500,00
Atrévete a aprender: una propuesta para la formación holística del ingeniero y profesional del futuro	650,00		650,00
Audiovisual de innovación docente sobre Agenda 2030 y los derechos humanos: un recorrido para los alumnos de Grado	500,00	250,00	750,00
Aula expandida			-
Commcrisis Lab			-
Competencias transversales ¿las grandes olvidadas? Un proyecto dirigido a su evaluación y adquisición a través del empleo de metodologías activas vinculadas al logro de competencias específicas			-
Conectando el pasado con el futuro: La generación de recursos digitales para la formación de expertos en la valorización del Patrimonio	1.500,00		1.500,00
Creación del Observatorio de la Biodiversidad en los Campus de la URJC: Puesta en valor de un recurso vivo para el aprendizaje y la promoción de la sostenibilidad	750,00		750,00
Desarrollo de contenidos educativos digitales para generar impactos en el aprendizaje y fomentar la interacción en las clases de Régimen Fiscal de la Empresa	1.500,00		1.500,00

Título del proyecto	Presupuesto no inventariable	Presupuesto inventariable	Presupuesto total asignado
Desarrollo de herramientas específicas de gamificación	1.085,00		1.085,00
Desarrollo de una APP para la evaluación de rúbricas en procedimientos preclínicos de odontología restauradora y endodoncia	750,00		750,00
Desarrollo de una herramienta basada en Matlab para la resolución de problemas en reactores químicos			-
Digitalización y materialización sostenible en los Grados de las industrias creativas a partir de recursos históricos de la antigüedad clásica	1.050,00	300,00	1.350,00
DIN A+ (Dispositivos narrativos multimedia abiertos)			-
Diseño y realización de una actividad de gamificación basada en juegos de mesa y escape rooms para asignaturas de grados informáticos	1.500,00		1.500,00
DSEXAMS: Generación masiva y automatizada de cuestionarios aleatorizados multipropósito	500,00		500,00
EFALABS: Evaluación Formativa Adaptativa e inmediata para LABORATORIOS universitarios de protocolos de comunicaciones	750		750,00
El uso del meme como herramienta de aprendizaje e innovación en la enseñanza de la Historia y de la Historia del Arte			-

<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
Entorno de conocimiento y prácticas educativas abiertas	1.200,00		1.200,00
Escape Room educativo sobre ciencia e ingeniería de materiales utilizando aula virtual	750,00		750,00
Escape room in a box y universo Batman: un proyecto de gamificación para resolver casos clínicos en psicopatología	648,00		648,00
Estrategia transversal dirigida a potenciar la empleabilidad de los estudiantes en puestos relacionados con normas de información financiera basada en la metodología TBL			-
Evaluador de diseños en UML (EDU)	250,00		250,00
Evolución y adaptación de prácticas innovadoras basadas en serious game en la asignatura de Informática Aplicada: La Invasión			-
Exprésate	750,00		750,00
Fisioterapia, movimiento e ilustración			-
Fomento de adquisición de las competencias específicas del Grado en Ingeniería Electrónica Industrial y Automática y el Grado en Ingeniería de Tecnologías Industriales y el Máster Universitario en Ingeniería Industrial a través de la coordinación transversal entre asignaturas: aplicación al control de máquinas eléctricas		675,41	675,41

<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
GATE2NES - de las puertas lógicas a la videoconsola retro	750,00		750,00
Goestión eficaz de los grupos de trabajo basado en roles de comportamiento de los estudiantes	750,00		750,00
Herramientas para mejorar la atención y participación en el aula y contribuir a repasar la materia en ciencias de la salud y educación			-
HISTOPOD-Podcasts para el aprendizaje de la Historia			-
I Congreso Internacional de Arte e Innovación Educativa en las Enseñanzas Regladas	1.000,00		1.000,00
Implantación de metodologías activas en el Máster en Periodismo Internacional a través del cine	1.400,00		1.400,00
Implementación de metodologías activas en ciencia e ingeniería de materiales: la experiencia vector hacia el conocimiento	372,00	220,00	592,00
Innovación docente en igualdad de género. Visibilización y reconocimiento de la presencia femenina en la historia			-
Innovación educativa en informática y química curso 2022-2023			-

<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
Innovación educativa para el fomento de las competencias relacionadas con la Agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible. Una aplicación en asignaturas de marketing del Grado de Turismo	750,00		750,00
Integración de las dimensiones psicosociales y de género al cuidado integral y humanizado a la mujer en la asignatura de Enfermería Ginecológica y Obstrétrica			-
JETA: Juez de Evaluación Temprana y Automática	1.250,00	200,00	1.450,00
Maquetas, aprendiendo a pensar con las manos		250,00	250,00
MEGAQUIZ de Patología Médica para Fisioterapeutas			-
Mejora de la adquisición de competencias en asignaturas del área de la automatización, robótica y sistemas de monitorización y control industrial mediante aprendizaje basado en proyectos	750,00		750,00
Metodologías activas coordinadas aplicadas en asignaturas de segundo curso del Grado en Ciencia y Tecnología de los alimentos	1.150,00		1.150,00
Metodologías activas y evaluación por competencias. Una propuesta innovadora en asignaturas de economía	900,00		900,00
Mobile Journalism Employment Skills (MOJOes)	1.300,00		1.300,00



<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
Motivando y aprendiendo: estrategias de gamificación para la mejora de la comprensión lectora en el aula de Idioma Moderno	1.100,00		1.100,00
Nos ayudamos	700,00		700,00
Nueva herramienta de evaluación de las asignaturas de recursos humanos. La publicación de casos en abierto	300,00		300,00
Nuevas miradas arquitectónicas a través de la fotografía	570,00		570,00
PLN4PA: Procesamiento de lenguaje natural para la evaluación automática de preguntas abiertas en el aula	600,00		600,00
Programa piloto de implementación de una plataforma online e interactiva para la preparación de las prácticas de laboratorio de Ingeniería de Fluidos en sustitución de los guiones tradicionales de laboratorio			-
Proyecto de aprendizaje colaborativo en fotografía: learning by doing	750,00		750,00
Proyecto piloto de virtualización de las prácticas de campo de Geología: una aproximación a la educación inclusiva	300,00	250,00	550,00
RESLIJ: Reseñas de Literatura Infantil y Juvenil en podcasts y en redes. Proyecto para la formación lingüístico-literaria de futuros profesores	100,00		100,00



<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
Retos de la ingeniería desde una perspectiva multidisciplinar para aprender, motivar y evaluar al ingeniero del ámbito industrial	420,00		420,00
Show mE the landscapE (SEE)			-
SIMERVA. Aprendizaje mediante un simulador del mercado de valores	300,00		300,00
Social Programming	503,00		503,00
STEMando juntos: Creación de materiales didácticos interactivos.	744,98		744,98
Turismo arqueológico y humanidades digitales	750,00		750,00
Tutorización del Trabajo de Fin de Grado: materiales, proceso y ecosistema de virtualización	350,00		350,00
Uso de Instagram como comunidad virtual de aprendizaje de electrónica básica			-
Uso de las redes sociales como herramienta formativa en Ciencias de la Salud: potenciar la buena comunicación y combatir la desinformación	1.201,90		1.201,90

<b>Título del proyecto</b>	<b>Presupuesto no inventariable</b>	<b>Presupuesto inventariable</b>	<b>Presupuesto total asignado</b>
Videopíldoras de conocimiento en prácticas de laboratorio en Ciencias Ambientales: recurso accesible e inclusivo para el aprendizaje activo y cooperativo.	750,00		750,00
Videoteca como complemento formativo en el ámbito de la odontología restauradora y endodocncia para alumnos del Grado en Odontología	550,00		550,00
Wikinexos			-