Coordinador

Apellidos, nombre MORA GARCÍA, ANTONIO MIGUEL

Email amorag@ugr.es

Centro E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

Departamento TEORÍA DE LA SEÑAL, TELEMÁTICA Y COMUNICACIONES

Datos generales de la actividad formativa

Nombre de la Convocatoria

APLICACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA MEJORA DE LA FORMACIÓN ACADÉMICA. IA GENERATIVA, GAMIFICACIÓN, EDUTAINMENT Y CHATBOTS EN EL AULA

Tipología acción formativa

Línea de formación *Línea 3*

Tecnología aplicada a la innovación educativa

Nivel de formación *Nivel 2. Básico*

Acciones dirigidas a profesorado con experiencia inicial que desea consolidar y actualizar su práctica, profundizando en metodologías activas, evaluación avanzada, acompañamiento al estudiantado y uso integrado de tecnologías.

Criterios de selección del profesorado

Profesorado de la UGR, becarios/as e investigadores/as con encargo docente en el POD en el curso académico al que se refieran las acciones. En caso de que el número de solicitudes exceda al de plazas disponibles se efectuará una selección por sorteo entre todos los solicitantes, de acuerdo con el orden alfabético de opositores de la Junta de Andalucía para ese año.

Resumen

Esta acción formativa nace con el objetivo de dar respuesta a un problema endémico del ámbito universitario: la baja motivación, la falta de participación del alumnado y la escasa interacción fuera del aula. Para solucionar esta desconexión, se propone una actualización del modelo docente tradicional, orientándolo hacia las demandas de las nuevas generaciones mediante metodologías activas y herramientas tecnológicas.
Los **pilares fundamentales de la formación** se centran en los siguientes aspectos:
Innovación Metodológica (Gamificación y Edutainment): El eje principal para combatir la desmotivación es la

integración del diseño de juegos y el aprendizaje a través del entretenimiento. Se instruirá a los docentes en estas estrategias, las cuales han demostrado en la literatura ser herramientas altamente efectivas para incentivar la participación y elevar el rendimiento académico.

Fomento de la Interacción Profesor-Alumno: Para romper la barrera del aula y mantener el vínculo con la asignatura, se explorará el uso de nuevos canales de comunicación, como las aplicaciones de mensajería. En este ámbito, los agentes virtuales (chatbots) impulsados por LLMs se presentan como un recurso de apoyo excelente para mantener una comunicación fluida y dar soporte continuo al estudiante.

Renovación de Contenidos Didácticos: Frente a formatos que están quedando obsoletos, es necesario adaptar los medios de transmisión a los perfiles de los nuevos alumnos. Aquí es donde interviene la Inteligencia Artificial Generativa, utilizándola como un mecanismo complementario que facilita a los docentes la creación, mejora y personalización ágil de materiales educativos atractivos.

Optimización de las Tareas Docentes: Conscientes del reto que supuso la digitalización forzosa durante la pandemia, la actividad mostrará soluciones informáticas accesibles que simplifican el día a día. Se enseñará a emplear distintas herramientas, incluyendo aquellas basadas en IA, para facilitar la planificación, el desarrollo, el seguimiento del alumno y su evaluación, reduciendo así la carga administrativa.

En conclusión, la actividad busca modernizar la docencia situando la pedagogía activa, el juego y la comunicación bidireccional en el centro, apoyándose en la tecnología y la IA generativa como medios facilitadores para enriquecer la experiencia educativa.

Objetivos

Objetivo general:

Proporcionar a los docentes conocimientos y herramientas que les permitan exprimir las posibilidades de la IA Generativa en la creación de materiales y recursos para su asignatura, así como la formación en técnicas innovadoras para captar la atención de sus estudiantes y mejorar su participación en clase, su aprendizaje y su rendimiento académico.

Objetivos específicos:

Los objetivos específicos que se persiguen son 3:

- Que los profesores aprendan a usar herramientas novedosas, basadas en Inteligencia Artificial, así como otras aplicaciones que faciliten y mejoren su labor docente.
- También pretende que conozcan técnicas innovadoras para renovar su metodología docente, hacer las clases más atractivas y aumentar la atención, participación y rendimiento del alumnado.
- Además, se persigue fortalecer la comunicación e interacción entre docentes y estudiantes, creando comunidades en torno a las asignaturas que fomenten la retroalimentación continua y el compromiso mutuo en el proceso de aprendizaje.

Dirección administrativa

Secretariado de Formación, Innovación y Evaluación Docente
Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva
Complejo Administrativo Triunfo, Pabellón 9
Acera del Hospicio s/n. 18071, Granada
Telf. 958248902

Convocatoria							
Nº de plazas	50						
Nº de horas totales	20	**Presenciales**	20	**No Presenciales**	0	**Virtuales**	0
Presencial/On-line para Ceuta y Melilla	SI						
Fecha de celebración	Del 13/07/2026 al 17/07/2026						
Lugar de celebración							
ETSIIT - Aula 3.1 / Google Meet							
Criterios de Evaluación							
Asistencia al 80% de las horas presenciales (ya sea en el aula, o de manera remota).							
Otros							
Las sesiones se podrán realizar de manera presencial personal en el aula o bien a través de Google Meet.							

Sesión 1	
Fecha	13/07/2026
Num. de horas	4
Horario	9:30 - 13:30
Contenido	
PONENTE: Juan José Ramos Muñoz SESIÓN: **Aplicación de IA Generativa y herramientas derivadas en el aula** Uso de aplicaciones informáticas novedosas, centradas en la aplicación de IA Generativa, para la creación y mejora de los materiales docentes y las presentaciones para clase. También se comentarán algunas herramientas para apoyo o simplificación de tareas.	

Sesión 2	
Fecha	14/07/2026
Num. de horas	4
Horario	9:30 - 13:30
Contenido	
PONENTE: Antonio M. Mora García SESIÓN: **Gamificación para la innovación docente** Técnicas, generalmente basadas en juegos o de corte divertido, que se pueden aplicar para fomentar la motivación y participación de los alumnos en la asignatura. Se comentará su combinación con aplicaciones de IA novedosas, así como herramientas existentes.	

Sesión 3	
Fecha	15/07/2026
Num. de horas	4
Horario	9:30 - 13:30
Contenido	
PONENTE: Nuria Medina Medina SESIÓN: **Edutainment y juegos serios**	

Mejora de la participación y aprendizaje de los alumnos utilizando videojuegos cuyo objetivo principal es formar, a la par que entretienen o divierten. Se motivará el uso de IA Generativa también en este ámbito. Se verán algunos ejemplos de juegos serios y se interactuará con ellos.

Sesión 4	
Fecha	16/07/2026
Num. de horas	4
Horario	9:30 - 13:30

Contenido

PONENTE: Pedro A. Castillo Valdivieso
SESIÓN: **Interacción entre profesores y alumnos. Aplicaciones de comunicación, bots y agentes conversacionales/chatbots**
Herramientas de mensajería instantánea. Configuración y uso de las mismas para crear comunidades en torno a la asignatura que faciliten la comunicación, pero también que ayuden a los alumnos a involucrarse en ella. Creación y despliegue de agentes conversacionales o herramientas de ayuda al estudiante basadas en IA.

Sesión 5	
Fecha	17/07/2026
Num. de horas	4
Horario	9:30 - 13:30

Contenido

PONENTE: Juan Julián Merelo Guervós
SESIÓN: **Nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje**
Uso de nuevas metodologías de enseñanza, incluyendo la aplicación de tecnología, para que el estudiante consiga los objetivos de aprendizaje en la clase conectada. Además, se explicará cómo evaluar este desempeño usando métodos numéricos con el objetivo de hacer una enseñanza basada en el estudiante y mejorar nuestra forma de interacción con los mismos. Se comentará el uso de utilidades, basadas en IA, para la mejora del estudio y aprendizaje.

Ponentes de la Convocatoria	
Nombre y apellidos	D. PEDRO ÁNGEL CASTILLO VALDIVIESO
Nombre y apellidos	D.ª NURIA MEDINA MEDINA
Nombre y apellidos	D. JUAN JULIÁN MERELO GUERVOS
Nombre y apellidos	D. ANTONIO MIGUEL MORA GARCÍA
Nombre y apellidos	D. JUAN JOSÉ RAMOS MUÑOZ