

Aprendiendo desde la práctica real: formación en innovación educativa del futuro profesorado de Secundaria y Bachillerato

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

ORIOI BORRÁS GENÉ

ALMUDENA MACIAS GUILLEN

RAQUEL GARRIDO ABIA



CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

I. La práctica

- **Título:** Aprendiendo desde la práctica real: formación en innovación educativa del futuro profesorado de Secundaria y Bachillerato
- **Curso Académico:** 2023/2024
- **Asignatura:** Innovación educativa y TIC aplicadas a la enseñanza de la especialidad (con cuatro especialidades implicadas: Informática y Tecnología; Matemáticas; Administración de Empresas y Economía; Hostelería y Turismo)
- **Área de conocimiento / Titulación:** Ciencias de la Educación / Máster Universitario en Formación del Profesorado de Enseñanza Secundaria, Bachillerato, FP y Enseñanza de Idioma
- **Grupo de Estudiantes:** Primer curso, primer cuatrimestre
- **Palabras clave:** formación del profesorado, colaboración interdisciplinaria, tecnologías educativas, aprendizaje participativo, aprendizaje basado en casos reales

En el Máster en Formación de Profesorado de la URJC, tres docentes de distintas especialidades diseñamos una práctica conjunta para la asignatura de Innovación Educativa. El objetivo era que los estudiantes desarrollaran un proyecto de innovación, susceptible de aplicación en sus futuras aulas, simulando una convocatoria real de la universidad. Para ello se formaron grupos, que eligieron un contenido específico de cada disciplina, utilizando recursos educativos diversos (tecnológicos/manipulativos). Además de las instrucciones pertinentes y necesarias para llevarlo a cabo, durante el curso se impartieron los contenidos y todo aquello necesario para desarrollar el proyecto, proporcionando retroalimentación continua. La evaluación consideró tanto la memoria del proyecto como su presentación final bajo un formato basado en Canvas de Modelo de Negocio (*The Business Model Canvas*), uniendo a las cuatro especialidades a modo de concurso, con tiempo límite de 3 minutos, y utilizando una rúbrica para garantizar objetividad. Los resultados fueron excepcionales, consiguiendo alta implicación y motivación. Los estudiantes participaron activamente defendiendo sus proyectos con entusiasmo. La práctica promovió el uso de recursos educativos variados y metodologías activas diversas, además de fomentar la colaboración interdisciplinaria, equipando a los futuros profesores con herramientas prácticas e innovadoras para su desarrollo profesional.

2. Justificación

Este proyecto nace de la inquietud de tres docentes del Máster en Formación de Profesorado de Enseñanza Secundaria, Bachillerato, FP y Enseñanza de Idiomas, que en el curso 2023-2024 impartimos la misma asignatura de Innovación Educativa en 4 especialidades diferentes: Matemáticas, Administración de Empresas y Economía, Hostelería y Turismo, e Informática y Tecnología. A pesar de proceder de disciplinas diferentes, todos compartíamos una visión común sobre la necesidad de vincular el aprendizaje de los

estudiantes con la realidad futura a la que se enfrentarán, conociendo además la importancia de que tengan, además, que practicar lo aprendido, siguiendo el concepto de “*learning by doing*” o “aprender haciendo”, promovido por Schank (2002). Su núcleo se encuentra en la experiencia directa y la práctica real como principales motores de la adquisición del conocimiento. En lugar de depender solo de clases magistrales, trata de fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas mediante la acción y la experimentación en contextos específicos (sabiendo que esta experiencia directa es fundamental para el proceso de aprendizaje). Los estudiantes participan activamente en situaciones reales, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos, lo que permite una comprensión más profunda y significativa de los conceptos (Fernández-Martínez, et al, 2012). Este enfoque no solo entretiene y motiva, sino que también enriquece el proceso educativo y empodera a los futuros docentes. Por todo ello (Garrido-Abia y Marcos-Calvo, 2022), se lleva muy bien con el uso de determinadas metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Problemas (Llorente-Barroso et al., 2013), el Aprendizaje Basado en Proyectos (Suárez-Álvarez y Rivera-Martín, 2022), el Aprendizaje Colaborativo (Suarez, 2022), y el Aprendizaje Experiencial (Del Pino-Ordóñez, 2020).

Cada profesor impartió el contenido establecido en la guía docente, ajustándolo a las particularidades de la especialidad. Aunque la asignatura compartía un gran núcleo común en los distintos grupos, surgieron ligeras variaciones en los contenidos y en algunos aspectos de la evaluación, pero en todos los casos se permitió la entrega de trabajos grupales y otros métodos de evaluación comunes. Con una visión compartida mediante el uso de prácticas educativas innovadoras, nos planteamos integrar este enfoque con el objetivo adicional de que los estudiantes apreciaran y reconocieran el trabajo de compañeros de otras especialidades, rompiendo barreras entre las diferentes disciplinas y creando un espacio colaborativo común.

Este proyecto también respondía a nuestra inquietud por promover prácticas educativas en abierto (de hecho el contenido completo de una de las especialidades está subido en abierto siguiendo la convocatoria respectiva de la URJC, y las restantes se van a presentar este año), y el uso de metodologías activas, reconociendo de una forma más lúdica, estimulante y motivadora el esfuerzo de nuestros estudiantes y futuros profesores a la hora de demostrar los conocimientos adquiridos en la asignatura. Teniendo en cuenta que la asignatura donde lo implantamos es de innovación educativa, nuestro objetivo era que, al finalizar el curso, y tras todo el recorrido, fueran capaces de proponer un proyecto de esas características para aplicar en sus futuras aulas. Para ello, consideramos pertinente canalizar nuestra propuesta aprovechando la convocatoria real de proyectos de nuestra universidad, una convocatoria competitiva a la que muchos profesores nos hemos presentado. Implementando esta simulación, buscábamos que los estudiantes comprendieran y

experimentaran el proceso completo, desde la generación de ideas hasta el diseño y presentación de la propuesta, tal como lo hacemos nosotros.

3. Desarrollo

Objetivos

Objetivo General

Promover la innovación educativa en la formación de profesorado de Enseñanza Secundaria y Bachillerato, mediante la simulación de una convocatoria real de proyectos de innovación, fomentando el uso de tecnologías educativas y metodologías activas

Objetivos Específicos

OE1. Desarrollar la capacidad de los estudiantes para diseñar y presentar proyectos de innovación educativa aplicables en el aula, eligiendo e integrando los recursos (materiales/espaciales/tecnológicos) necesarios para ello

Facilitar el aprendizaje práctico sobre la estructuración y planificación de proyectos de innovación.
Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en la elaboración de propuestas educativas, promoviendo para ello el trabajo autónomo y la toma de decisiones.

OE2. Fomentar el uso de tecnologías educativas y metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Integrar herramientas TIC en la creación de materiales didácticos innovadores.
Promover la utilización de recursos digitales y manipulativos para mejorar la enseñanza de contenidos específicos.

OE3. Estimular la colaboración y el trabajo en equipo entre estudiantes de diferentes especialidades

Facilitar la formación de grupos interdisciplinarios para el desarrollo de proyectos.
Promover la comunicación y el intercambio de ideas entre estudiantes de diversas áreas de conocimiento.

OE4. Evaluar el impacto de la práctica innovadora en el aprendizaje y la enseñanza

Analizar la efectividad de los proyectos presentados en términos de innovación y aplicabilidad en el aula.
Recoger *feedback* de los estudiantes y profesores para mejorar futuras prácticas de innovación educativa.

Desarrollo de la práctica

Esta experiencia se llevó a cabo en cada asignatura de las 4 especialidades, siguiendo la misma estructura en cada una de las asignaturas, y se propuso a los estudiantes la creación de grupos de 3 a 4 miembros. El proyecto se desarrolló en 3 fases:

La primera de ellas, o **fase inicial**, tuvo como objetivo establecer el contexto sobre qué es (y qué no es) la innovación educativa, Así como explorar las posibilidades metodológicas y tecnológicas disponibles para los docentes. Durante esta etapa, se proporcionó a los estudiantes el conocimiento necesario a través de materiales específicos, mientras al mismo tiempo se fomentaba su espíritu investigador. De esa manera se promovía que los estudiantes comenzarán a construir su propio aprendizaje experimentando a la vez con actividades guiadas. También se Incentivó la creación de los grupos y el fortalecimiento de la cohesión entre sus miembros.

La **segunda fase** consistió en el diseño de un proyecto de innovación. Para conseguir el mayor realismo posible se creó una convocatoria real en el Aula Virtual de la asignatura, incluyendo la siguiente documentación:

- Bases de la convocatoria, Adaptando mínimamente la convocatoria oficial de Proyectos de Innovación Educativa de la URJC del curso 2022-23 (PDF)
- Plantilla de memoria (PDF)
- Listado de participantes en el proyecto y funciones (Excel)
- Presupuesto (Excel)
- Canvas para Proyecto de Innovación Educativa (PPT) (Figura 1)

| CANVAS PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA | | NOMBRE DEL GRUPO |
|--|--|---|
| INNOVACIÓN ¿Qué tiene este proyecto de innovador? | PRODUCTO FINAL ¿Qué queremos conseguir? ¿qué reto pretendemos resolver? ¿a qué problema queremos dar solución? | RECURSOS (MANIPULATIVOS O HERRAMIENTAS TIC) ¿Qué tipo de material didáctico se va a utilizar? |
| OBJETIVOS CONCRETOS ¿Qué? ¿pretendemos? | TAREAS CLAVE Y TEMPORALIZACIÓN ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final? ¿en qué momento? | Criterios de evaluación Son referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias, y responden a lo que se pretende conseguir en cada área. |
| MÉTODOS DE EVALUACIÓN ¿Qué tipo de evaluación necesitamos? | DIFUSIÓN ¿Se va a facilitar lo que se ha realizado a otras personas? ¿cómo? | AGRUPAMIENTOS / ORGANIZACIÓN ¿Las tareas permiten una flexibilidad suficiente para ajustarse a todos los estudiantes? |

Figura 1. Plantilla de Canvas para Proyecto de Innovación Educativa

Este modelo que aparece en la Figura 1 es una adaptación del más tradicional Canvas de modelo de negocio, y tiene como objetivo que los estudiantes resuman de una manera más visual su propuesta. Además, se trata de fomentar otra habilidad clave que deben adquirir los estudiantes, que no es otra que la capacidad de resumir las ideas de un proyecto de manera breve y concisa.

Además, se habilitó un taller en el aula virtual para que los estudiantes entregaran la memoria y la documentación del proyecto propuesto (listado de participantes, presupuesto y memoria). Durante esta fase se configuró, un equipo para cada grupo de estudiantes, en la plataforma MS Teams de cada asignatura, para que pudieran trabajar en línea y gestionar el día a día de su proyecto, contando con el apoyo de los docentes durante todo el proceso.

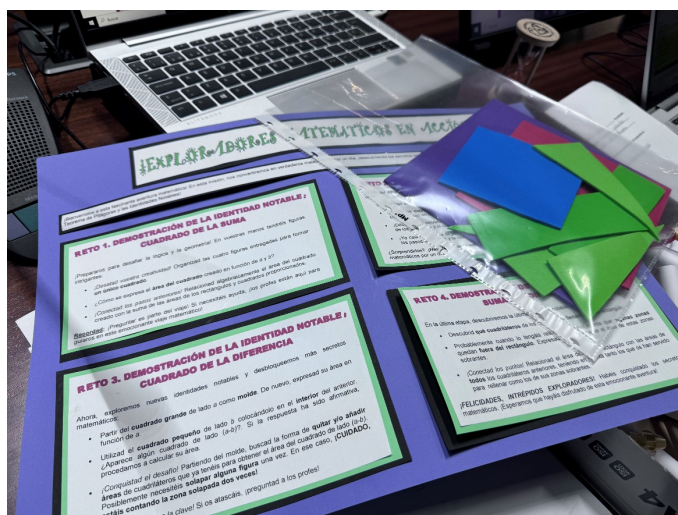
La **tercera fase**, como colofón de su proyecto, fue la de concurso-gala final. Para evitar una duración muy extensa y un elevado número de proyectos, se organizaron dos concursos independientes, con una duración de 2 horas cada uno, coincidiendo con la última semana de clase. En cada uno participaron dos especialidades. En esta fase cada grupo debía defender su proyecto, en un máximo de 3 minutos, haciendo uso del Canvas presentado. Para la gestión del tiempo utilizamos un reloj de arena (se refleja posteriormente

en la figura 5), para no usar solo elementos digitales sino también analógicos, y una ruleta de Wooclap para escoger, de manera aleatoria, el orden de los grupos que presentarían su proyecto (Figura 2).



Figura 2. Ruleta para escoger el orden de los grupos

Los tres docentes participamos como tribunal del concurso y evaluamos todos los proyectos de manera individual, utilizando una rúbrica que diseñamos específicamente para el concurso, en un Excel online. Los elementos evaluados en dicha rúbrica (de 0 a 10 puntos) fueron: “Uso del tiempo”, “Capacidad de despertar atención”, “Comunicación (Lenguaje y Expresión)”, “Originalidad y creatividad en el conjunto de la sesión”, “Relevancia e innovación” y “Adecuación del Modelo Canvas”. Durante las presentaciones, algunos grupos apoyaron su exposición con elementos físicos, tal y como se muestra en las Figuras 3 y 4.



Figuras 3 y 4. Ejemplos de elementos físicos de las presentaciones.

Tras todas las presentaciones, los 3 docentes miembros del tribunal nos reunimos para revisar las puntuaciones, proponiendo 3 grupos ganadores, a quienes se les ha entregaron los premios simbólicos y diplomas para cada miembro del equipo (Figura 5).



Figura 5. Reloj de arena y diplomas entregados

4. Resultados

Metodologías docentes aplicadas

En este proyecto, se han utilizado diversas metodologías docentes (muchas de ellas activas) para fomentar la innovación y el aprendizaje activo entre los estudiantes del máster:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** como se ha comentado, los estudiantes trabajaron en grupos para desarrollar un ABP aplicable en el aula. Dicho proyecto era el que posteriormente debía ser justificado en la redacción de la memoria de innovación solicitada.
- **Trabajo colaborativo:** se fomentó la colaboración interdisciplinaria entre estudiantes de diferentes especialidades, promoviendo el intercambio de ideas, conocimientos y experiencias, así como la adopción consensuada de resoluciones.
- **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):** se emplearon elementos y dinámicas de juego para motivar y comprometer a los estudiantes. Muchas de las propuestas desarrolladas podrían estar basadas en esta metodología, facilitando el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias de manera lúdica.
- **Aprendizaje experimental (aprender haciendo):** los estudiantes experimentan el contenido teórico en un contexto práctico, desarrollando y ejecutando proyectos que simulan el trabajo real que realizarán como docentes en un futuro.

Del mismo modo, se tuvo en cuenta:

- **Simulación de procesos reales:** se llevó a cabo una simulación del proceso completo de una convocatoria de proyectos de innovación educativa, proporcionando a los estudiantes una experiencia práctica y relevante, que a su vez despertara su pensamiento crítico y su capacidad de toma de decisiones.

Uso de Tecnologías Educativas: se integraron herramientas TIC y recursos digitales en el diseño y presentación de los proyectos.

Recursos materiales, humanos, espaciales o tecnológicos empleados

- **Materiales Didácticos:** plantillas y documentos necesarios para la elaboración del proyecto, como las bases de la convocatoria real, la memoria del proyecto, la justificación de gastos, los formularios de entrega, o la plantilla final del Canvas.
- **Recursos Espaciales:** uso de aulas equipadas con cañones de proyección, para facilitar el desarrollo y presentación de los proyectos. El desarrollo del concurso final entre las 4 especialidades tuvo lugar en el Salón de Grados del Edificio Departamental de Fuenlabrada.

- **Recursos materiales:** en el marco de la experiencia que supuso la exposición final de proyectos se evaluaron las distintas presentaciones de los equipos de estudiantes, culminando en un concurso-gala final. En este evento se entregaron premios simbólicos a los ganadores, que consistieron en libros de innovación docente de ediciones anteriores, que contenían capítulos sobre experiencias docentes; camisetas con el logotipo de la URJC, o dos pen drives que se regalaron a los finalistas. Para controlar el tiempo del concurso se utilizó un reloj de arena analógico.
- **Recursos Tecnológicos:** utilización de Aula Virtual (Moodle) de la universidad, para la entrega y revisión de proyectos, junto con herramientas de colaboración en línea que utilizaron los estudiantes para colaborar (equipos de MS Teams). Para la última sesión de presentación de proyectos se utilizaron dos tipos de actividades de la plataforma Wooclap (ruleta de elección de grupos). Equipos multimedia del aula para las presentaciones finales. Una hoja Excel en línea compartido con una rúbrica por miembro del jurado para evaluar los proyectos presentados.

Resultados

Para el análisis de la experiencia se utilizó una encuesta de satisfacción cuyo enlace se les facilitó a los estudiantes al finalizar la experiencia, el día del evento. Esta encuesta, formada por 4 preguntas, trataba de explorar diferentes aspectos (satisfacción, utilidad o motivación) en los que esta propuesta ha podido influir en los estudiantes y su percepción de aprendizaje. A continuación, se indica el contenido de dichas preguntas:

- Pregunta 1: El grado en que me ha **gustado** la experiencia de elaboración del PID
- Pregunta 2: Indica el grado de **utilidad** de esta metodología de estrategia-aprendizaje como estrategia de innovación docente para tu **aprendizaje** en la asignatura.
- Pregunta 3: Indica el grado de **motivación** e **interés** en el momento de la realización de esta experiencia.
- Pregunta 4: Indica el grado de **utilidad** que supone este proyecto de cara a tu futura profesión docente.

En la experiencia participaron 100 estudiantes. Las preguntas fueron de tipo Likert de 5 niveles del 1 (nada) al 5 (mucho) y contestaron un total de 96. Se puede observar el resumen de sus respuestas en la figura 6.

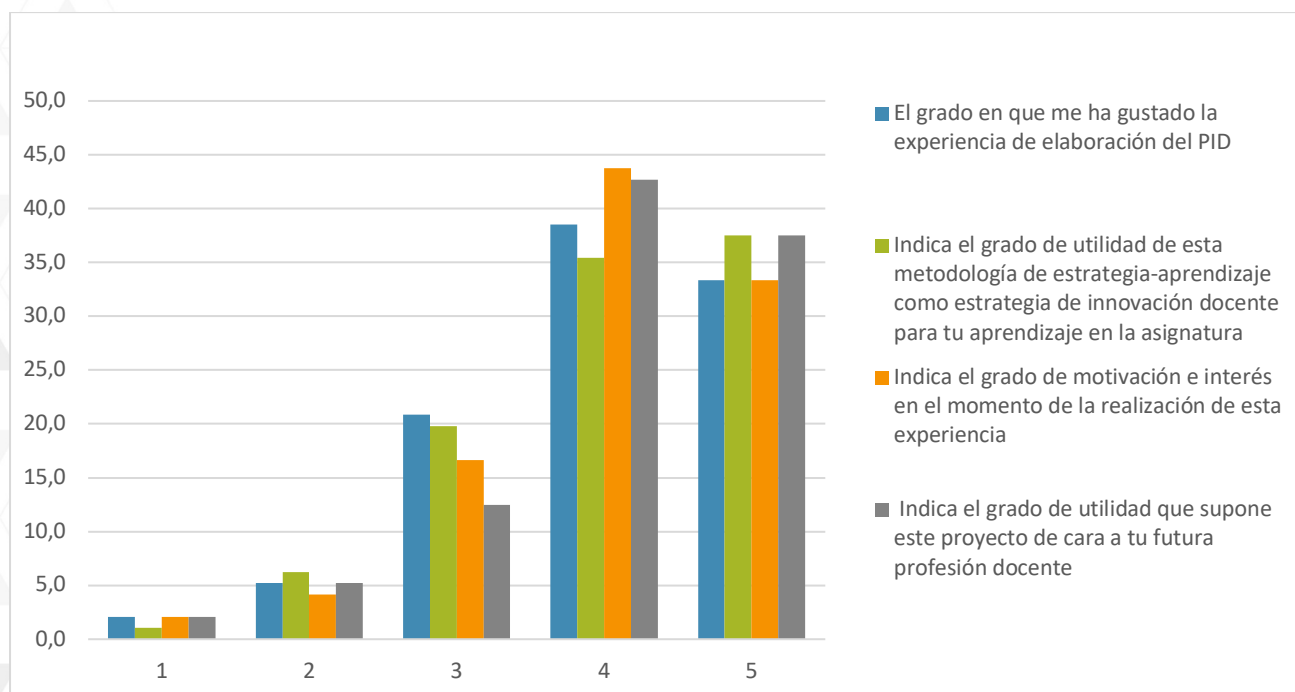


Figura 6. Resumen de las respuestas de la encuesta de satisfacción de los estudiantes.

Los resultados de esta práctica innovadora han sido excelentes. Todos los grupos entregaron sus proyectos a tiempo y participaron activamente en la presentación final, donde defendieron sus propuestas con entusiasmo, claridad y convicción. La actividad del último día fue especialmente significativa, ya que generó un alto nivel de implicación.

En cuanto a la satisfacción de los estudiantes, el 72% valoró la experiencia como muy satisfactoria, otorgándole una puntuación de entre 4 y 5, mientras que el 77% afirmó que les motivó en gran medida. Además, la percepción de utilidad fue también elevada: un 72% consideró la práctica muy útil para su propio aprendizaje, y un 80% la valoró entre 4 y 5 en relación con su futura labor como docentes.

El *feedback* recogido mostró que, aunque encontraron el proceso bastante exigente, también fue muy enriquecedor. La motivación aumentó considerablemente al sentirse responsables de un proyecto real y relevante. Asimismo, se destacó la importancia del trabajo en equipo y la colaboración interdisciplinaria, aspectos muy valorados por los participantes.

Conclusiones

Hemos realizado una experiencia pedagógica consistente en desarrollar un proyecto de innovación educativa real dirigido a estudiantes de Máster de Formación del Profesorado en la asignatura de Innovación Educativa

y TIC, con el objetivo de impulsar la innovación docente en la formación de profesorado de Enseñanza Secundaria y Bachillerato, mediante la simulación de una convocatoria real de proyectos de innovación, fomentando el uso de tecnologías educativas y metodologías activas, e integrando para ello aquellos recursos materiales/tecnológicos, etc. que necesitasen.

La práctica desarrollada ha permitido a los estudiantes experimentar de manera directa cómo diseñar y aplicar un proyecto de este tipo, promoviendo el trabajo autónomo y la toma de decisiones, lo que ha sido clave para comprobar no solo su aprendizaje “teórico” sobre este tema, sino también su capacidad para aplicarlo en un contexto real, tal y como lo hacen los docentes en activo.

Los resultados muestran que la experiencia no solo ha sido útil, con un alto porcentaje de estudiantes que valoran positivamente tanto su propio aprendizaje como la relevancia para su futura labor docente, sino que también ha sido una fuente importante de motivación, cumpliendo así con los objetivos perseguidos con este proyecto, que más que una experiencia educativa en sí ha supuesto un cambio metodológico real en las cuatro especialidades participantes. Los estudiantes han comprobado que lo aprendido en la asignatura es aplicable y que están más preparados para empezar a enfrentarse con más éxito a proyectos reales para aplicar en sus futuras aulas.

En el apartado “desarrollo de la práctica” hemos descrito con detalle las actividades llevadas a cabo durante el curso, finalizando con una sesión final conjunta que involucró a la totalidad de los estudiantes. En el proceso hemos validado la idoneidad de los recursos empleados utilizados por los profesores y por los propios estudiantes, adecuados a esta estrategia de aprendizaje. Nos referimos tanto a los recursos materiales como a los espaciales y tecnológicos, e incluso humanos, pues se ha conseguido una buena cohesión grupal no solo entre alumnos de la misma especialidad, sino entre las cuatro participantes, al tener posibilidad de interactuar entre todos. Además, la actuación conjunta de todos los estudiantes en el concurso-gala final ha conseguido, en nuestra opinión, una alta participación y comunicación entre las cuatro especialidades, así como de los tres docentes participantes en la misma.

Consideramos que esta acción formativa ha cumplido con numerosas competencias clave que los futuros profesores deben adquirir para desarrollar su futura actividad docente, como estrategias que estimulen el esfuerzo y la autonomía del estudiante, aprendizaje colaborativo, desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones, así como la organización y gestión de grupos de estudiantes para actividades conjuntas, y la aplicación de propuestas docentes innovadoras en el ámbito especializado. Todas ellas comunes en las cuatro especialidades.

Además, la posibilidad de poner en común, es decir, mostrar abiertamente y de forma pública los proyectos de otras especialidades, les ha permitido ampliar su perspectiva y conocer enfoques e ideas totalmente distintas a los de su propia disciplina. Esta colaboración interdisciplinaria ha enriquecido notablemente la experiencia formativa.

Además, es importante destacar que en esta experiencia se han utilizado recursos educativos abiertos, desde los propios materiales de la asignatura hasta los de otros docentes, con el objetivo de inculcarles los valores y utilidad de la cultura libre. Esto ha permitido a los estudiantes acceder a una variedad de herramientas y materiales innovadores, fomentando así el uso de recursos accesibles y sostenibles en la práctica docente.

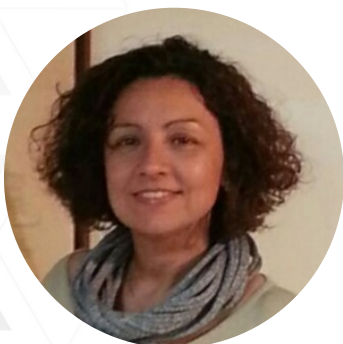
En conclusión, la evaluación general de la práctica refleja que se cumplieron con éxito los objetivos planteados, logrando una formación innovadora y adaptable a las futuras exigencias que tendrán nuestros estudiantes en su labor profesional docente. Más que una experiencia puntual, esta iniciativa constituye un cambio metodológico significativo en las cuatro especialidades participantes, lo que justifica continuar aplicándola en el próximo curso académico con el fin de seguir potenciando la transformación las prácticas docentes, la interdisciplinariedad, y la calidad educativa.

5. Equipo docente



Oriol Borrás Gené

Doctor Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Madrid (UPM). Personal Docente e Investigador en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática y en la Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte y Estudios Interdisciplinares, con docencia de Grado y Máster. Coordinador del Programa de Tecnologías Educativas en el CIED de la URJC. Colaborador en iniciativas como MiriadaX o ScholarTIC, de Telefónica Educación Digital. Anteriormente ha trabajado en el Gabinete de Tele-Educación de la UPM, investigando sobre Tecnologías Educativas y su uso en la educación superior. Pertenece al Grupo LITE. (<http://www.lite.etsii.urjc.es/>). Líneas de investigación: MOOC; Identidad digital profesional; Uso de Redes Sociales en Educación; Gamificación; Credenciales alternativas (insignias digitales); Competencia digital docente; Vídeo educativo.



Almudena Macias Guillén

Doctora en Economía Financiera y Contabilidad por la URJC y PDI en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales y en la Facultad de Ciencias de la Economía de Empresa, con docencia en grado y máster desde 2004. Es académica de la European Academy of Management and Business Economics (AEDEM) desde 2007 y miembros de ASEPUC desde 2006. Durante más de 3 años trabajó como profesora titular en la Escuela Internacional de Empresas. Pertenece al Grupo de investigación consolidado [EcoTTuG](#) desde 2018 y al Grupo de Innovación Docente Consolidado ([CORES](#)) desde 2021. Sus principales líneas de investigación: Innovación educativa aplicada al ámbito de la educación superior en empresa; Finanzas Sostenibles.



Raquel Garrido Abia

Licenciada por la UAM y Doctora por la URJC. Máster en Dificultades de Aprendizaje en Educación y Máster en Neurodidáctica. Subdirectora del Observatorio de Educación de la URJC, que obtuvo premio especial por el Fomento Institucional de la Innovación. Imparte sus clases en la Facultad de Economía y Empresa y en la Facultad de Educación. En postgrado, es profesora del Máster de Formación del Profesorado en Enseñanza Secundaria, Bachillerato, FP y enseñanza de idiomas, en asignaturas de Innovación Educativa. Pertenece al [Grupo de Innovación Docente Creando Conexiones. Creatividad, Innovación y Neurodidáctica](#), del que ha sido directora durante dos periodos. Ha estado nominada en los **Premios Educa ABANCA** en la categoría de Mejor Profesor de Universidad en su convocatoria de 2022.