

INNOVATE

EVENTOS LIDUVA

1º SEMESTRE
2025-2026



Universidad de Valladolid



LIDUVa
Laboratorio
de Innovación
Docente

Introducción

La sociedad del s. XXI afronta numerosos retos que requieren una transformación urgente de los procesos formativos en el marco de la educación superior. En este contexto, y con el objetivo de crecer como institución pública de calidad, nace en nuestra universidad el **Laboratorio de Innovación Docente LIDUVa**.

LIDUVa es un proyecto piloto de innovación docente impulsado por el Vicerrectorado de Innovación Docente y Transformación Digital por medio del Centro VirtUVa. Este proyecto institucional, apoyado en el lema “Innova, comparte, transforma”, surge de la necesidad de visibilizar y poner en común las buenas prácticas, materiales y experiencias docentes que se están llevando a cabo en nuestra universidad en las diferentes áreas de conocimiento.

LIDUVa nace del compromiso por la calidad en la docencia universitaria de la Universidad de Valladolid y toma como punto de partida la reflexión conjunta, la interacción y la cooperación de la comunidad universitaria.

Objetivo general

Estimular el intercambio de experiencias docentes innovadoras y la **colaboración y cooperación** entre el profesorado para maximizar el impacto de estas en el aprendizaje de los estudiantes, creando un espacio motivador y propicio para el encuentro, la diversidad y la creatividad.

Objetivos específicos

- **Organizar encuentros** presenciales y *online* periódicos entre la comunidad universitaria vinculada al laboratorio para el intercambio de experiencias docentes innovadoras.
- **Diseñar, compartir y reutilizar** materiales, herramientas, etc. que faciliten la implementación sostenible de experiencias docentes innovadoras.
- Explorar **nuevas vías y formas de colaboración** para la innovación docente creando espacios y mecanismos de trabajo conjunto.



- **Transformar** las metodologías docentes en enfoques más proactivos, inclusivos, diversos y adaptados a los retos de la sociedad actual.
- **Compartir información útil** en materia de innovación docente (ej. convocatorias, cursos, congresos, jornadas, etc.).
- **Detectar, difundir y potenciar buenas prácticas** docentes innovadoras.
- **Impulsar la publicación** de experiencias y buenas prácticas de innovación docente en revistas y editoriales de calidad.

Líneas Estratégicas

Se establecen las siguientes líneas estratégicas consideradas como prioritarias:

- Virtualización y Nuevas Tecnologías en la Educación.
- Docencia y evaluación online.
- Internacionalización.
- Creación de equipos de trabajo, redes colaborativas, comunidades de aprendizaje, incluyendo la formación permanente de los miembros del equipo.
- Responsabilidad Social en el ámbito educativo: Aprendizaje-Servicio, etc.
- Elaboración de píldoras de conocimiento u otros objetos de aprendizaje.
- Nuevas tendencias educativas: gamificación, flipped classroom, BYOD (“Bring Your Own Device”), etc.
- Power skills: habilidades sociocomunicativas, trabajo en equipo, pensamiento crítico, inteligencia emocional, creatividad, etc



Índice

1. Pitch para docentes

Fecha: 9 de octubre de 2025

Horario: 12:00–14:00 h

Descripción:

Taller para aprender a diseñar y presentar un pitch claro y persuasivo que comunique eficazmente proyectos de innovación o investigación docente.

2. Diseño de Casos Éticos y Estrategias de Enseñanza con EthicApp

Fechas: 14, 21 y 28 de octubre de 2025

Horario: 16:00–18:00 h

Descripción:

Formación práctica para doctorandos sobre el uso de EthicApp y el diseño de casos éticos aplicados a la docencia universitaria.

3. La IA generativa y su impacto en la educación y la salud mental

Fecha: 10 de noviembre de 2025

Horario: 10:00–12:00 h

Descripción:

Sesión para comprender los fundamentos de la IA generativa y reflexionar sobre su impacto ético, educativo y emocional en la universidad.

4. Juegos de mesa para la docencia

Fecha: 13 de noviembre de 2025

Horario: 12:00–14:00 h

Descripción:

Taller sobre el uso de juegos de mesa como herramientas pedagógicas para fomentar la motivación, la colaboración y el aprendizaje activo.



Pitch para docentes

- **Fecha y horario del evento:** 9 de octubre de 2025 a las 12 horas
 - **Duración:** 2 horas
 - **Formadores:** Pablo César Zamora
 - **Colectivo al que se dirige el webinar:** PDI
 - **Modalidad *Online*.**
 - **Inscripción:** <https://forms.office.com/e/NZRCrF2AaV>
- **Descripción:**

Al finalizar el taller, los docentes serán capaces de diseñar y presentar un pitch efectivo y convincente para sus proyectos de innovación docente o proyectos de investigación aplicada, logrando comunicar de manera clara, atractiva y persuasiva sus proyectos.

○ **Contenidos:**

1. Elementos clave de un pitch:
 - Definición y propósito del pitch.
 - Cómo estructurar un pitch de manera clara y coherente.
2. Comunicación efectiva:
 - Técnicas de comunicación verbal y no verbal.
 - Formatos de presentación y recomendaciones para la preparación de un pitch efectivo.
3. Práctica y retroalimentación de pitch:
 - Ejercicios prácticos de presentación de pitch en grupos pequeños.
 - Sesión de retroalimentación entre los participantes para mejorar la claridad, estructura y persuasión del pitch.

- **Metodología:** El evento LIDUva se llevará a cabo de forma híbrida en todos los casos,



tanto en la plataforma Teams como en el campus en el que se programe.

Tras la presentación de los contenidos por parte del docente/s, los participantes en el evento podrán plantear sus dudas. Los materiales que se trabajen en el evento y la grabación del mismo si se realizara se subirá al campus virtual de LIDUVa o de LIDUVa Doctorandos.



Diseño de Casos Éticos y Estrategias de Enseñanza con EthicApp

- **Fecha y horario del evento:** 14, 21 y 28 de octubre, de 16 a 18 horas.
- **Duración:** 2 horas
 - **Participantes en la formación:** Yannis Dimitriadis (UVa), Alejandra Martínez Monés (UVa), Gustavo Zurita Alarcón (Universidad de Chile), Claudio Álvarez Gómez (Universidad de los Andes, Chile).
- **Colectivo al que se dirige el webinar:** Estudiantes de doctorado cuya línea de investigación integra inteligencia artificial.
- **Modalidad Online.**
- **Inscripción:** <https://forms.office.com/e/NZRCrF2AaV>

- **Descripción:**
 - **Objetivos:**
 - Experimentar como si se fuera un estudiante el análisis de uno o dos casos éticos reales utilizando la plataforma EthicApp, para comprender desde dentro cómo se estructura la deliberación ética digital mediada.
 - Conocer los fundamentos teóricos del modelo de toma de decisiones éticas (I-EDM), los criterios de calidad para diseñar casos éticos, y las posibilidades didácticas de uso de EthicApp en diferentes disciplinas.
 - Compartir experiencias reales del uso de EthicApp por parte del equipo facilitador y generar una instancia de aplicación y retroalimentación en vivo con casos diseñados por los mismos profesores.

○ **Contenidos:**

- Ejemplos de casos éticos en diferentes disciplinas aplicados a EthicApp
- Fundamentos teóricos, criterios de calidad de casos éticos, y posibilidades didácticas
- Experiencias reales de uso de EthicApp en la Universidad de Valladolid.
- Diseño y uso de casos éticos propios y realimentación entre pares.

- **Metodología:** El evento LIDUVa se llevará a cabo de forma híbrida en todos los casos, tanto en la plataforma Teams como en el campus en el que se programe.

Tras la presentación de los contenidos por parte del docente/s, los participantes en el evento podrán plantear sus dudas. Los materiales que se trabajen en el evento y la grabación de este si se realizara se subirá al campus virtual de LIDUVa o de LIDUVa Doctorandos.

El taller de innovación docente sigue un enfoque de “aprender haciendo”, y pretende implicar a los participantes en (i) experimentar el uso de EthicApp como estudiantes, (ii) conocer los principios fundamentales de diseño instruccional de casos de educación ética, (iii) conocer experiencias previas en el uso de EthicApp en la UVa, así como (iv) diseñar y experimentar sus propios casos junto con el equipo formador y con sus compañeros y compañeras en el taller. Todas las actividades suponen la participación activa y experiencial a través de casos ya existentes, y de los casos que diseñarán los propios participantes en el curso.



Juegos de mesa para la docencia

- **Fecha y horario del evento:** 13 de noviembre a las 12:00
- **Duración:** 2 horas
- **Participantes en la formación:** Miriam Herrero, Joaquín Romero, Aníbal de la Mano y Aurora Sainz
- **Colectivo al que se dirige el webinar:** Personal Docente e Investigador (PDI)
- **Modalidad Híbrida.** Sesión presencial en Aula 7.2 VirtUVa (Edificio Rector Tejerina)
- **Inscripción:** <https://forms.office.com/e/NZRCrF2AaV>

- **Descripción:**
 - **Objetivos:**
 - En este taller se explorará el potencial educativo de los juegos de mesa tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza universitaria.
 - A través de ejemplos prácticos, se mostrará cómo juegos conocidos y accesibles pueden convertirse en herramientas pedagógicas innovadoras que fomentan la motivación, el pensamiento crítico, la colaboración y la participación activa del alumnado.
 - El objetivo es ofrecer estrategias para adaptar juegos clásicos al contexto docente, promoviendo un aprendizaje más inclusivo, significativo y lúdico.
 - **Contenidos:**
 - Durante la sesión se abordarán los beneficios pedagógicos y metodológicos del uso de juegos de mesa tradicionales, así como ejemplos de aplicación en distintas disciplinas y niveles educativos. Se ofrecerán pautas para vincular los objetivos de



aprendizaje con las dinámicas de juegos clásicos y orientaciones para la selección y adaptación de materiales. Además, se realizarán demostraciones prácticas de actividades basadas en juegos de mesa tradicionales, acompañadas de un espacio de intercambio de experiencias y buenas prácticas docentes entre los participantes.

- **Metodología:** El evento LIDUVa se llevará a cabo de forma híbrida en todos los casos, tanto en la plataforma Teams como en el campus en el que se programe. Tras la presentación de los contenidos por parte del docente/s, los participantes en el evento podrán plantear sus dudas. Los materiales que se trabajen en el evento y la grabación de este si se realizara se subirá al campus virtual de LIDUVa o de LIDUVa Doctorandos.



La IA generativa y su impacto en la educación y la salud mental

- **Fecha y horario del evento:** 10 de noviembre a las 10:00
- **Duración:** 2 horas
- **Participantes en la formación:** Ricardo Baeza-Yates (Director de Investigación del Instituto de Inteligencia Artificial Experiencial de Northeastern University en Silicon Valley)
- **Colectivo al que se dirige el webinar:** Personal Docente e Investigador (PDI)
- **Modalidad Online**
- **Inscripción:** <https://forms.office.com/e/NZRCrF2AaV>

- **Descripción:**
 - **Objetivos:**
 - Comprender los principios de funcionamiento de la inteligencia artificial generativa.
 - Analizar los retos éticos y legales que plantea su desarrollo y aplicación.
 - Reflexionar sobre las implicaciones educativas de la IA generativa en la docencia universitaria.
 - Identificar los posibles efectos sobre la salud mental de docentes y estudiantes en entornos mediados por IA.
 - Promover una mirada crítica y responsable sobre la integración de estas tecnologías en la educación superior.
 - **Contenidos**
 - Introducción a la inteligencia artificial generativa: fundamentos y evolución.
 - Principales usos y aplicaciones actuales de la IA generativa en



distintos ámbitos.

- Desafíos éticos, legales y sociales asociados a su implementación.
 - Impacto de la IA generativa en la educación superior: riesgos, oportunidades y límites.
 - Repercusiones en la salud mental y el bienestar emocional de la comunidad universitaria.
 - Debate abierto y espacio de preguntas con el ponente.
- **Metodología:** El evento LIDUVa se llevará a cabo de forma híbrida en todos los casos, tanto en la plataforma Teams como en el campus en el que se programe.

Tras la presentación de los contenidos por parte del docente/s, los participantes en el evento podrán plantear sus dudas. Los materiales que se trabajen en el evento y la grabación de este si se realizara se subirá al campus virtual de LIDUVa o de LIDUVa Doctorandos.