

UNIVERSIDAD, INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN
ANTE EL HORIZONTE 2030

UNIVERSIDAD, INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN ANTE EL HORIZONTE 2030

Coordinadora

Rosalba Mancinas-Chávez



UNIVERSIDAD, INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN ANTE EL HORIZONTE 2030

Ediciones Egregius

www.egregius.es

Diseño de cubierta e interior: Francisco Anaya Benitez

© Los autores

1ª Edición. 2021

ISBN: 978-84-18167-39-3

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Egregius Ediciones ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
NODO 1. EDUCACIÓN, PEDAGOGÍA Y DOCENCIA	11
Metodologías innovadoras	13
Metodologías innovadoras. Aprendizaje Servicio, aprendizaje basado en proyectos y Desing Thinking	41
Metodologías innovadoras	65
(Juego y gamificación)	65
Metodologías innovadoras	86
(Flipped y cooperativo/colaborativo)	86
Prácticas educativas.....	108
Enseñanza y aprendizaje con	195
tecnologías emergentes	195
(plataformas- herramientas TIC).....	195
Enseñanza y aprendizaje	219
con tecnologías emergentes	219
(robótica- realidad aumentada-videojuegos)	219
Investigación con tecnologías emergentes	235
Ecologías de aprendizaje en la Era Digital: aprendizaje a lo largo y ancho de la vida. Nuevas maneras y oportunidades de aprender	247
Educación mediática y cultura de la participación: redes sociales, influencers, aprendizaje expandido, colaborativo y abierto.....	269
Evaluación, gestión y políticas educativas	296
Equidad y atención a la diversidad:.....	340
en busca de una educación inclusiva	340
La orientación educativa como una oportunidad para prevenir el fracaso escolar.....	392
Innovación docente,.....	418
metodologías y prácticas educativas en las	418
Ciencias Experimentales y Enseñanzas Técnicas	418
Innovación docente, metodologías y prácticas educativas en las Ciencias de la Salud	450
Otras líneas de trabajo	486
(Educación, pedagogía y docencia)	486
Competencias profesionales en educación.....	510
Formación en valores y prevención de violencia	532
Revisiones teóricas y/o análisis documental.....	543

NODO 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, PERIODISMO, PUBLICIDAD Y RRPP	572
Comunicación institucional y política.....	574
Estudiar y ejercer el periodismo	605
Empresa e Innovación periodística.....	631
Tendencias de investigación en comunicación.....	655
Comunicación de la ciencia	672
Alfabetización mediática	692
Análisis de contenido mediático	714
Publicidad, protocolo y relaciones públicas.....	757
Otras líneas de trabajo (Comunicación Audiovisual)	782
Periodismo, Publicidad y RRPP).....	782
NODO 5. CIENCIAS SOCIALES	809
Sociología.....	811
Objetivos de Desarrollo Sostenible, cambio climático y sociedad.....	837
Trabajo Social y Servicios Sociales.....	867
Ciencias del Comportamiento.....	891
Filosofía, pensamiento y sociedad	921
Historia de la filosofía y problemas filosóficos	947
Ciencias Políticas, Filosofía política y análisis del discurso	970
Ética comunicativa y responsabilidad social. Filosofía y medios de comunicación	1000
Otras líneas de trabajo (Ciencias Sociales)	1014
NODO 4. ARTES Y HUMANIDADES.....	1044
Arte y Patrimonio Cultural.....	1046
Música y Artes Escénicas	1146
Estudios en perspectiva histórica.....	1185
Pasado y Presente: Estudios Antropológicos.....	1207
Demografía y Estudios de la Población.....	1225
Poblaciones en movimiento:	1242
Migraciones, pasado, presente y futuro	1242
Otras líneas de trabajo (Artes y Humanidades)	1251
NODO 05. LITERATURA, LINGÜÍSTICA Y TRADUCCIÓN	1273
Literatura, cultura y pensamiento (críticas literarias)	1275
Literatura, cultura y pensamiento (estudios literarios y pensamiento).....	1301
Literatura, cultura y pensamiento (pedagogía de la literatura y diversidad cultural).....	1330
Lengua, lingüística y nuevas tecnologías	1353
Sociolingüística, pragmática y análisis del discurso.....	1381
Procesos cognitivos de la traducción y la interpretación.....	1405
Otras líneas de trabajo (Literatura, lingüística y traducción)	1422

NODO 06. CIENCIAS JURÍDICAS, ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.....	1445
Los nuevos retos del Derecho Internacional.....	1447
Conflictividad colectiva y Derecho penal. Alternativas para una solución	1459
Inteligencia artificial y nuevos retos del Derecho privado	1471
Economía Internacional, Economía Regional y Espacio. Estrategias para una economía sostenible y resiliente	1485
Nuevas aportaciones a los métodos cuantitativos para la economía y la empresa	1501
El papel de las políticas públicas y la regulación al servicio de una sociedad cambiante. Los desafíos 2030	1512
Retos, desafíos y paradojas del Empleo	1526
Pensamiento económico y emergencia de los estudios de economía y empresa	1541
Desafíos de las PYMES en el siglo XXI	1555
Otras líneas de trabajo (Ciencias Jurídicas, Económicas y Empresariales)	1569
Avances en la gestión empresarial y cuestiones para mejorar la competitividad	1598
NODO 7. ESTUDIOS DE GÉNERO	1634
Sexo, Género e Identidad.	1636
¿Un triángulo incompatible?.....	1636
Violencias estructurales y prácticas	1653
de invisibilización y vulneración:	1653
miradas desde el feminismo.....	1653
Visibilización e influencia.....	1669
de las asociaciones feministas para el cambio social.....	1669
Otras líneas de trabajo (Estudios de Género)	1681
NODO 9. COVID-19	1724
COVID-19 – Salud	1726
COVID-19 – Comunicación.....	1753
COVID-19 – Educación	1796
COVID-19 – Miscelánea	1866

Introducción

En 2015 la comunidad internacional se dio cita en Nueva York para firmar el documento «Transformar nuestro mundo: la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030», que establece 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS), que se conseguirían a través de 169 metas. Este documento da continuidad a los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM), firmados en 2000 en el marco de la ONU, centrados en combatir la pobreza en los países en vías de desarrollo. Los ODM tenían una vigencia de 15 años, por eso hubo que firmar un nuevo documento en 2015 y -después de 2 años- de debate surgió la Agenda 2030.

Para redactar la agenda 2030, a diferencia de los objetivos del milenio, se consultó a actores sociales, académicos y ciudadanos anónimos. Además, se amplió el horizonte y además de erradicar la pobreza puso la lente en la preocupación por el medio ambiente.

El mundo ha cambiado de forma acelerada en estas dos primeras décadas del siglo XXI y si en el año 2000 se veía claramente que el reto era combatir la pobreza, veinte años después los retos se han vuelto más y más diversificados. Estamos ante un mundo hiperconectado, con avances gigantescos en el ámbito tecnológico, pero sin apenas avances en materia de igualdad y justicia social. Una de las grandes problemáticas que abarca todos los ámbitos, es el cambio climático, cada vez resulta más complicado para los negacionistas encontrar argumentos. Por otro lado, la información circula en cantidades ingentes provocando una nueva censura por exceso, por sobreabundancia informativa. La igualdad de derechos para hombres y mujeres, el desigual reparto de la riqueza, las guerras y epidemias siguen siendo problemáticas no resueltas y ponen al ser humano frente al espejo, ante una realidad que no parece tener fácil solución.

Llegamos a 2020 con el resurgimiento de la ultraderecha en distintas partes del planeta, China en creciente expansión económica, oriente medio en conflicto y Estados Unidos en crisis. Todo ello se complicó con la primera gran pandemia del siglo, sorprendió al mundo entero en la comodidad de la rutina y puso en jaque el estado del bienestar en los países desarrollados (Mientras escribo esto atravesamos la tercera ola en España, enero de 2021).

Ante este panorama complejo ¿qué papel juega la Universidad? La institución que supone la vanguardia en conocimiento, responsable de la formación de los profesionales del futuro se enfrenta al gran reto de adaptar unos planes de estudio creados para otros tiempos y reunir a profesores nacidos en el siglo pasado con alumnos de este siglo, una brecha generacional que nunca había sido tan profunda porque los avances tecnológicos han marcado una distancia enorme entre una generación y otra.

La problemática es compleja y requiere respuestas complejas. En la Universidad tenemos que generar encuentros de distintas disciplinas para llegar a comprender lo que está ocurriendo y dar respuestas a las grandes incógnitas. Este libro reúne unas cuantas propuestas que se presentaron en el Primer Congreso Internacional Nodos del Conocimiento, un evento virtual que reunió a más de 2000 investigadores de 25 nacionalidades, que presentaron más de 1500 trabajos de investigación y generaron una interacción de casi 12000 mensajes. Es un ejemplo de interdisciplinariedad, de reunión de expertos en varias disciplinas en torno a una misma problemática. Tenemos ante nosotros el reto de interpretar una realidad compleja y encontrar soluciones para las crisis a las que se enfrenta la humanidad. De esa forma contribuiremos con los objetivos mundiales ante un Horizonte 2030.

Rosalba Mancinas-Chávez

Universidad de Sevilla

NODO 1

Educación, pedagogía y docencia

Metodologías innovadoras

ABSTRACT

Las metodologías activas permiten a los estudiantes ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje y que aprendan a aprender, adquiriendo habilidades y destrezas simultáneamente a una verdadera asimilación de conceptos. Los docentes conscientes de esta necesidad deben planificar la enseñanza considerando esta transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ocupan un lugar fundamental en la sociedad actual, diariamente realizamos numerosas tareas cotidianas mediante dispositivos tecnológicos, siendo necesario trasladar esta realidad tecnológica a los espacios de aprendizaje. Las TIC se integran en las metodologías activas y en las actividades como herramientas que permiten la búsqueda y acceso a la información, la colaboración, la creación de contenidos, el seguimiento del alumnado y la evaluación, ofreciendo nuevos escenarios formativos y ampliando la clase más allá de las fronteras del aula. En este sentido se plantea este simposio sobre prácticas educativas innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje apoyados en las metodologías activas y la tecnología.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en juegos, Gamificación, Aprendizaje colaborativo y cooperativo, etc.) impulsadas por las tecnologías (TIC y TAC)
- Modelos de enseñanza apoyados en TIC/TAC: E-learning, B-learning, M-Learning, Flipped Classroom, etc.
- Funciones y responsabilidades de la profesión docente: formación, perfeccionamiento y actualización del profesorado

PONENCIAS

1. **PONENCIA N01-S01-A-01.** HERRAMIENTAS INTERMEDIALES E INTERTEXTUALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA CREATIVA
Clara Marías
2. **PONENCIA N01-S01-A-15.** INNOVACIÓN DOCENTE EN METODOLOGÍAS EN LÍNEA E HÍBRIDA PARA FORMACIÓN UNIVERSITARIA.
Diego Santos González. Raúl Travé Molero. Jennifer Rodríguez Martín
3. **PONENCIA N01-S01-A-16.** TRANSICIÓN A LA VIRTUALIDAD: EL CASO DE UNA UNIVERSIDAD OPERADA POR VOLUNTARIOS
Abel Celis Romero. Paulina Sánchez Guzmán
4. **PONENCIA N01-S01-A-17.** TRABAJAR EL PENSAMIENTO EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE RUTINAS Y METODOLOGÍAS ACTIVAS: UNA PROPUESTA NOVEDOSA E INCLUSIVA
Lucía Benito Hernando. Ruth Pinedo González
5. **PONENCIA N01-S01-A-18.** LAS RUTINAS DE PENSAMIENTO EN EDUCACIÓN PRIMARIA PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA DADAÍSTA.
Cristina Higuera Llorente. María Cristina Hernández Castelló
6. **PONENCIA N01-S01-A-19.** LA ESCUELA A PARTIR DE SUS MATERIALES HISTÓRICOS
Roger Marin Marquilles
7. **PONENCIA N01-S01-A-20.** DEPORTES DE COMBATE COREOGRAFIADOS: UN APRENDIZAJE DIVERTIDO
María Merino Fernández. Michelle Matos Duarte
8. **PONENCIA N01-S01-A-21.** EL RETO DE INTEGRAR LA TEORÍA EN LA PRÁCTICA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE UN CASO PRÁCTICO
Daniel Bores García. Ana Escudero. Nicolás Julio Bores Calle
9. **PONENCIA N01-S01-A-22.** CONTRIBUTOS DA LEITURA EM VOZ ALTA PARA A APRENDIZAGEM DA LEITURA
Sandrina Esteves. Catarina Cotrim
10. **PONENCIA N01-S01-A-22.** DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE
Ely Ruiz Del Hoyo Loeza. Sergio Humberto Quiñonez Pech
11. **PONENCIA N01-S01-A-25.** INNOVACIÓN DOCENTE Y TICS EN LA ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS HISTÓRICO-JURÍDICAS DE FORMACIÓN BÁSICA DEL GRADO EN DERECHO
Regina María Polo Martín. Ana B. Zaera García
12. **PONENCIA N01-S01-A-25.** LESSON STUDY: PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE CHIMBORAZO
Raúl Illicachi Guznay. María Isabel Vallejo Lucero
13. **PONENCIA N01-S01-A-26.** REVISIÓN SISTEMÁTICA SOBRE DIGITAL STORYTELLING EN EDUCACIÓN
Marta García Jiménez. Carmen Lucena Rodríguez. Belén Massó Guijarro. Cristina Cruz-González
14. **PONENCIA N01-S01-A-26.** – EL MUSICOVIGRAMA: HERRAMIENTA MOTIVADORA PARA LA AUDICIÓN MUSICAL ACTIVA
Ana Verde Trabada. Jose Manuel Valero Esteban
15. **PONENCIA N01-S01-A-27.** LA DOCENCIA REFLEXIVA DE LAS RRII DESDE UN ACERCAMIENTO DE CINE: DE LA FICCIÓN A LAS BASES TEÓRICAS
Beatriz Tomé Alonso. Waldimeiry Correa Da Silva
16. **PONENCIA N01-S01-A-30.** EL USO DEL CÓMIC EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LAS AULAS DE LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA
Enrique José Ruiz Pilares. Lorenzo Lage Estrugo. Beatriz Fernández De Castro. Lilyam Padrón Reyes
17. **PONENCIA N01-S01-A-41.** LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DESDE UNA PERSPECTIVA GLOBAL. INTERVENCIÓN Y VALORACIÓN
Victor Murillo Lorente. Pablo Usán Supervía

18. **PONENCIA No1-S01-A-43.** ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE ACTIVO Y AUTÓNOMO DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO MEDIANTE EL USO DEL PORTAFOLIO DURANTE LAS PRÁCTICAS EXTERNAS DEL GRADO DE PEDAGOGÍA
Eugenia Fernández Martín
19. **PONENCIA No1-S01-A-50.** APRENDIENDO ENTRE MAPACHES: ESTUDIO GHIBLI COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN CIENCIAS SOCIALES
Víctor Sánchez Domínguez
20. **PONENCIA No1-S01-A-63.** ENTRE LA FICCIÓN Y LA REALIDAD: EL VALOR EDUCATIVO DE LAS DISTOPÍAS ECOLÓGICAS
Antonio Martín Ezpeleta. Yolanda Echegoyen Sanz
21. **PONENCIA No1-S01-A-69.** LA LESSON STUDY EN LA FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES: UNA EXPERIENCIA INVESTIGADORA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA (ESPAÑA)
Monsalud Gallardo Gil
22. **PONENCIA No1-S01-A-70.** COGNITIVE LOAD THEORY: CAN INTERACTIVE WHITEBOARDS IMPROVE CORPORATE LAW TEACHING?
Daniel Raya Quero
23. **PONENCIA No1-S01-A-72.** ¡PODCASTER POR UN CURSO! EL PODCAST COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
Elisa Arias García. Silvia María Lázaro García
24. **PONENCIA No1-S01-A-96.** FOMENTO DEL AUTOAPRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA MÉTODOS DE DECISIÓN EMPRESARIAL.
Carlos Alberto Pérez Rivero. Sergio Cardona Herrero
25. **PONENCIA No1-S01-A-98-S10-63.** PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE MATERIALES MANIPULATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA PROBABILIDAD EN SECUNDARIA
Cristina Jiménez Hernández. Cristina Jordán. Ángel Alberto Magreñán Ruiz. Lara Orcos Palma

HERRAMIENTAS INTERMEDIALES E INTERTEXTUALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA CREATIVA

CLARA MARÍAS

Universidad Complutense de Madrid

Introducción. Esta ponencia presenta una propuesta de innovación docente llevada a cabo en la asignatura de 4º de Periodismo de la Universidad de Sevilla, Escritura Creativa. En ella, se emplearon herramientas intermediales e intertextuales con la finalidad de estimular la creatividad de los estudiantes a partir de obras de arte de otros medios no literarios (música clásica, canciones de autor, pintura, fotografía...) y textos previos (poemas y letras de canciones) que les sirvieran de punto de partida para sus propios escritos.

Objetivos. Los objetivos de esta propuesta eran, por un lado, facilitar el acercamiento de los estudiantes de periodismo a la escritura creativa a partir de otros medios que les resultan más cercanas que la literatura, tras detectar en un cuestionario de exploración inicial que muchos tenían afición por la música, pintura, fotografía...; y, por otro, mejorar la comprensión de la literatura al otorgarles modelos de los que partir para sus propias creaciones poéticas. Con todo ello se pretendía mejorar el estilo de los futuros periodistas y darles herramientas para desbloquear su escritura y ayudarles a encontrar un enfoque original y personal en su labor.

Metodología. La metodología consistió en el diseño de dos talleres de escritura creativa, uno con actividades de escritura en prosa (relatos, diarios, canciones...) basadas en la intermedialidad (música, pintura y fotografía), y otro con actividades poéticas (poesía autoficcional, poesía de denuncia, sonetos...) basadas en la intertextualidad (modelos de Gil de Biedma, Cernuda, García Montero, Petrarca, Jacobo Cortines...). Ambos talleres se servían de herramientas TIC, especialmente la creación de listas de música instrumental y canciones de autor en Youtube para la realización de los ejercicios; y en el segundo caso se contó también con la conferencia-taller de un poeta consagrado, Jacobo Cortines, acerca de la creación de sonetos a partir del modelo de Petrarca, y de la creación de poemas de denuncia a partir de noticias e imágenes periodísticas. También en este último taller se ensayó el aprendizaje cooperativo, con creaciones colectivas de un soneto amoroso y de un romance de denuncia social.

Resultados. Este ensayo realizado en el primer semestre del curso 2019/2020 demostró la efectividad del empleo de herramientas intermedialidad e intertextuales en la enseñanza, en este caso de la Escritura Creativa, pero puede aplicarse de igual modo a la enseñanza de la Literatura y de la Teoría de la Literatura, como pretende abordar el proyecto de innovación docente "Tomar la palabra. Intertextualidad e intermedialidad como herramientas pedagógicas para la enseñanza de la literatura y otros discursos" (IP: Rocío Badía Fumaz, UCM) en el que se inserta este trabajo.

Discusión. En el futuro sería posible poner en práctica nuevas actividades con el empleo de otras herramientas intermediales, como el cine o las series; así como otras herramientas intertextuales como el *fan-fiction* o la prosa de investigación periodística, que, sin duda, resultarían igual de estimulantes para los estudiantes de Periodismo que las ya ensayadas. También sería posible emplear otras herramientas como las redes sociales para estimular su creatividad, bien a partir de la relación texto-imagen a través de Instagram o Youtube, bien a partir de la escritura colectiva mediante Twitter o los blogs.

Conclusiones. Si bien se trata de una propuesta de innovación docente que requiere más recorrido para probar su efectividad, a la vista de los resultados obtenidos en este primer ensayo, las actividades de los portafolios finales de Escritura Creativa de los estudiantes reflejan una mayor estimulación, originalidad y motivación en las actividades vinculadas a la intermedialidad y la intertextualidad, lo que parece indicar el éxito de estas herramientas para favorecer la creatividad y el estilo literario de los futuros periodistas.

PALABRAS CLAVE

ESCRITURA CREATIVA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, INTERMEDIALIDAD, INTERTEXTUALIDAD, PERIODISMO

INNOVACIÓN DOCENTE EN METODOLOGÍAS EN LÍNEA E HÍBRIDA PARA FORMACIÓN UNIVERSITARIA

DIEGO SANTOS GONZÁLEZ
RAÚL TRAVÉ MOLERO
JENNIFER RODRÍGUEZ MARTÍN

Diferentes metodologías de enseñanza en línea y semipresencial vienen consolidándose desde que las TIC se convirtieran en una realidad insoslayable en los centros educativos de todos los niveles (i.e. Buzón García, 2005). No obstante, el confinamiento forzado por la COVID-19 durante buena parte del año 2020 ha obligado a adaptar sistemas educativos completos a metodologías no presenciales. Esta adaptación se ha enfrentado a un reto no siempre superado por los docentes, ir más allá de la clase magistral evitando convertir la docencia en línea en una copia de la docencia tradicional mediada por la pantalla de un ordenador y una cámara web. En muchos casos, antes de que se pudiera completar con éxito esta adaptación, los docentes han debido volver a enfrentarse a una nueva mutación metodológica para la que todavía no hay un nombre comúnmente aceptado, la formación “híbrida”, “líquida”, “mixta”, etc., en definitiva la necesidad de combinar dos e incluso tres tipos de estudiantes, los presenciales, los conectados en línea y los “espectadores” en diferido.

En esta comunicación vamos a exponer los principales aprendizajes de nuestra experiencia como responsables del departamento académico de una escuela universitaria de turismo en la doble adaptación que en pocos meses se han hecho a la docencia en línea primero y a la híbrida después. Esta adaptación nos forzó a construir sobre la marcha una suerte de Investigación-Acción-Participativa (IAP) en la que han participado más de 200 profesores y cerca de mil estudiantes de los dos campus de la escuela.

Tras un sondeo cualitativo usando como informantes a delegados de clase y directores de programa descubrimos que a pesar del uso habitual de una plataforma digital de enseñanza el principal obstáculo compartido, aunque más marcado en profesores que en estudiantes, era el desconocimiento de la mayoría de herramientas digitales disponibles así como ausencia de conocimientos técnicos básicos para organizar una clase en línea. Sólo una vez superados estos problemas, que nos situaban en la mera transposición de la docencia tradicional, pudieron empezar a plantearse innovaciones en el plano metodológico que en este caso suponían la construcción dialógica de nuevas prácticas entre docentes y discentes, cuyas opiniones y percepciones sirvieron de base para la planificación de sesiones formativas para los profesores. El paso a la docencia “híbrida” ha supuesto, en buena medida, una vuelta a empezar en este proceso pues exige combinar los mundos presencial y en línea sin olvidar a los estudiantes que deben ver en diferido las clases sin sentirse ajenos a las mismas y sin perder su derecho a la evaluación continua.

La evaluación de los resultados de las encuestas de satisfacción de los estudiantes indica que, a pesar de las dificultades, la docencia en línea ha conseguido cubrir los contenidos de los currículums, si bien la metodología todavía debe mejorarse y sistematizarse para alcanzar las expectativas de los estudiantes. Información de gran utilidad en el diseño de la metodología docente “híbrida”.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, INNOVACIÓN DOCENTE, INVESTIGACIÓN-ACCIÓN-PARTICIPATIVA, METODOLOGÍA HÍBRIDA, METODOLOGÍA ONLINE

TRANSICIÓN A LA VIRTUALIDAD: EL CASO DE UNA UNIVERSIDAD OPERADA POR VOLUNTARIOS

ABEL CELIS ROMERO
Universidad de Guadalajara
PAULINA SÁNCHEZ GUZMÁN

En este documento se reflexiona sobre la incursión de las empresas en la educación y el desarrollo profesional de sus colaboradores, a partir del caso de estudio de una empresa y su aportación en la educación social. Esta organización, dedicada al transporte foráneo de pasajeros en México y a través de su Fundación, tiene como propósito contribuir al desarrollo de las comunidades del Sur, Golfo y Sureste del país en colaboración con actores del sector social, para continuar transformando su realidad de forma sostenible.

Los programas de la Fundación están relacionados con el desarrollo de las mujeres, el cuidado del medio ambiente, la educación vial y protección civil, así como la organización del voluntariado corporativo que busca desarrollar y fortalecer los conocimientos y habilidades de grupos base. En este sentido, una de las acciones de este último programa, es la creación de la Universidad operada por voluntarios.

El voluntariado, con sede en la ciudad de Puebla, México, está comprometido con el desarrollo integral del personal de la organización, sus familias y su comunidad cercana a través de la Universidad operada por los voluntarios, ofreciendo alternativas de estudio de alta calidad y costos accesibles de Educación Media Superior y Educación Superior para mejorar su calidad de vida.

Actualmente, la Universidad ofrece una Licenciatura en Administración de Empresas que es impartida de forma presencial en la ciudad de Puebla y ha tenido gran demanda por parte de los colaboradores de distintas regiones del país, mismos que han externado su interés por continuar sus estudios universitarios cursando este programa educativo que se caracteriza por su accesibilidad, orientación y enfoque empresarial. Es por ello, que surge la necesidad de transición del programa presencial a una versión virtual para ampliar su cobertura y atender la demanda de los colaboradores.

La reflexión ocurre a la par de la elaboración del proyecto de intervención que actualmente realiza Abel Celis, coautor de esta ponencia y egresado de la Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales, del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara. Este posgrado tiene como objetivo la formación de expertos en el aprendizaje en ambientes virtuales, incorporando una visión social fundamentada en la investigación respecto a los procesos de aprendizaje, a los impactos y usos de la tecnología en la educación.

Las tecnologías de la información y la comunicación han revolucionado la forma de gestionar la información en las sociedades del conocimiento. La transición de un programa educativo en modalidad presencial a la virtualidad requiere una intervención en distintas dimensiones como la académica, tecnológica, institucional, humana y social. Es por ello, que en esta ponencia se reflexionará acerca de las implicaciones que tiene para una Universidad fundada por una empresa y operada por voluntarios, incursionar en el ámbito de la educación virtual, ¿cuál es el aporte que hace el voluntariado a la Universidad y a la educación social?, ¿cuáles son los factores a considerar para virtualizar el programa educativo presencial? y ¿cuáles son los principales retos que supone esta transición?

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN VIRTUAL, USO DE TIC, VOLUNTARIADO

TRABAJAR EL PENSAMIENTO EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE RUTINAS Y METODOLOGÍAS ACTIVAS: UNA PROPUESTA NOVEDOSA E INCLUSIVA

LUCÍA BENITO HERNANDO
RUTH PINEDO GONZÁLEZ
Universidad de Valladolid

RESUMEN

El presente artículo muestra, a través de una propuesta novedosa en el aula, lo necesario que se hace visibilizar el pensamiento del alumnado mejorando así, su capacidad metacognitiva y desarrollando la competencia de *Aprender a Aprender* para contribuir a una adecuada formación y preparación acorde a las competencias demandadas en el actual siglo XXI.

Los objetivos que se persiguen con esta investigación son: (1) analizar la capacidad metacognitiva del alumnado de 5º de Primaria de un centro público de Segovia tanto antes como después de la intervención mediante rutinas de pensamiento teniendo un grupo control de referencia, (2) estudiar la evolución de la capacidad metacognitiva del alumnado del grupo experimental con la implementación de las diferentes rutinas de pensamiento, (3) profundizar en la evolución del alumnado con necesidades educativas y, (4) evaluar el impacto que tiene la introducción de 3 movimientos del pensamiento en el aula a través de un proyecto de gamificación.

En relación a la metodología, se trata de un estudio de caso con un alcance exploratorio y, diseño mixto concurrente. Para ello, se han utilizado diversas herramientas metodológicas, actualmente en la cima del éxito educativo, como son las metodologías activas, en concreto el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación, con el fin de incluir en el aula las diferentes rutinas y movimientos de pensamiento de manera atrayente y eficiente. Los instrumentos de recogida de datos han sido: (1) mapas del pensamiento para medir la capacidad metacognitiva del alumnado tanto del grupo control como del grupo experimental en el pretest y postest, (2) once rutinas de pensamiento con el grupo experimental evaluando los movimientos del pensamiento que iban realizando y, (3) tarjetas gamificadas con los movimientos del pensamiento que el alumnado recibía a lo largo de la clase.

Con la intervención y el análisis de datos de la investigación se ha podido comprobar que una adecuada inclusión de los diferentes movimientos del pensamiento a través de las rutinas produce en todos los estudiantes, incluido el alumnado con necesidades educativas, una mejora en las habilidades del pensamiento y con ello, un aprendizaje significativo de manera progresiva en el tiempo. El grupo experimental obtuvo diferencias significativas respecto al grupo control en el postest en sus respuestas de tipo estratégico. Igualmente, a lo largo de la intervención, se han podido observar mejoras desde la primera hasta la última rutina y, los movimientos del pensamiento eran cada vez más comunes, no solo dentro sino también fuera del aula.

Con este estudio se ha demostrado que las destrezas del pensamiento se pueden perfeccionar y corregir a través de las diferentes rutinas de pensamiento. Así, una inclusión progresiva de estas resultaría beneficiosa para desarrollar una comprensión adecuada que posibilite un aprendizaje profundo. Con todo ello, se avanza hacia el cambio que la educación necesita con el fin último de mejorar la calidad educativa del actual sistema donde el pensamiento sea el motor que guíe nuestras vidas y consigamos un desarrollo integral en cada uno de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CALIDAD EDUCATIVA, EDUCACIÓN PRIMARIA, INNOVACIÓN DOCENTE, PENSAMIENTO CRÍTICO

LAS RUTINAS DE PENSAMIENTO EN EDUCACIÓN PRIMARIA PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA DADAÍSTA

CRISTINA HIGUERA LLORENTE
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ CASTELLÓ
Universidad de Valladolid

Introducción. Numerosos son los estudios que avalan la importancia de la Educación Artística en las aulas por su contribución a la formación creativa y estética de los discentes. Sin embargo, los docentes encargados de esta área del conocimiento carecen, generalmente, de formación específica sobre estrategias y /o recursos para programar sus clases más allá del concepto tradicional de la asignatura, que supone basar toda la enseñanza-aprendizaje en la creación, en la manualidad, olvidando la parte estética. Si queremos profundizar estéticamente en la obra de arte, afirmaba John Dewey, hay que proyectar un “movimiento ordenado y rítmico”, y este movimiento está ligado al sentimiento y al pensamiento. Con este trabajo, se busca aprovechar las posibilidades que el movimiento artístico Dadaísta ofrece para fomentar el pensamiento visible y la inteligencia emocional, profundizando en la expresión y comprensión de emociones por parte del alumnado. **Objetivos.** Como objetivo principal se ha planteado el realizar una propuesta de intervención educativa que articule en su programación la Educación Artística, el pensamiento visible y la inteligencia emocional, como medio para fomentar la comprensión y de la expresión de emociones. Se pretende visibilizar el pensamiento del alumnado mediante la utilización de rutinas de pensamiento, observando, contemporáneamente los movimientos del pensamiento realizados. **Metodología.** Se trabajan las rutinas de pensamiento tanto de forma individual como en grupo, combinándolas incluso con otras estrategias o recursos, como los mapas conceptuales. De igual modo, se realizan actividades creativas que susciten reflexión sobre el proceso de creación y las emociones surgidas en este. Con todo ello se promueve una cultura del pensamiento en torno al arte y las emociones. **Resultados.** Tras el análisis del trabajo en su conjunto, verificamos la utilización de las rutinas de pensamiento como recurso para reconocer el pensamiento del alumnado en relación al arte, así como para introducir en el aula una cultura de pensamiento. Repararnos en la importancia de poner en práctica la expresión y comprensión de emociones en calidad de contenidos de la inteligencia emocional, evitando que estos caigan en el olvido estimando así su relevancia en el trabajo. **Conclusiones.** Finalmente, tras la revisión del trabajo, podemos concluir que, a través de las rutinas de pensamiento, adaptadas a los contenidos que se han trabajado sobre el Dadaísmo, se facilita la concesión de un pensamiento profundo y eficaz en relación a las artes y la inteligencia emocional. Así mismo, orientamos la Educación Artística no solo hacia la producción, sino también hacia la percepción y reflexión estética.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, EMOCIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA, PENSAMIENTO

LA ESCUELA A PARTIR DE SUS MATERIALES HISTÓRICOS

ROGER MARIN MARQUILLES

Parece evidente que la historia de cada individuo, así como la del colectivo, es uno de los puntos característicos en los intentos de tratar de explicar las conductas presentes y pasadas. Así pues, la historia nos ayuda a interpretar que hechos y comportamientos han sido relevantes y significativos en la construcción de nuestra propia identidad.

De esta manera, si sabemos y tenemos en cuenta todo lo que la historia nos aporta en nuestras vidas, no sería desproporcionado imaginar que tiene un peso importante dentro de la escuela primaria. Pero la realidad no es esta. A partir de la experiencia y la observación en diferentes realidades escolares, se ha comprobado que el peso que se le otorga a la enseñanza de historia en la etapa de primaria (en Cataluña) es muy minoritario en comparación de otras asignaturas.

La etapa de educación primaria tal como está planteada, ofrece y proporciona muchas posibilidades de trabajo. Es por eso que nos atrevemos a afirmar que alumnos motivados y con curiosidad, a partir de ciertos estímulos, se convierten en esponjas de aprendizaje. Y es que a estos niños y niñas, juntamente con su curiosidad innata se les tiene que dejar la posibilidad de descubrir por ellos mismos.

Una de las posibilidades para conseguir el propósito anterior, partiendo del entorno que la historia nos proporciona, sería el trabajo a partir de las fuentes primarias. Todo ese conglomerado de materiales, objetos, edificios, documentos, fotografías, etc. que hoy en día nos ayudan a conocer e interpretar mejor el pasado. Por todos estos motivos, el presente trabajo se enmarca en la realización de una propuesta que partirá de la historia de la escuela en activo más antigua de Lleida, a partir de los materiales históricos que se conservan en esta.

En una primera fase del proyecto se ha elaborado un inventario y análisis de un total de 28 materiales que se conservan en la escuela y que oscilan entre el año 1927 hasta el 1991. En la segunda fase, se ha planificado y elaborado una propuesta educativa basada en el método por descubrimiento. Esta investigación da la posibilidad a los alumnos de conocer, a la vez que indagar, las diferentes fases históricas por las que pasó su escuela, al mismo tiempo que conocer y comprender el contexto histórico. Todo el proyecto se basa y se centra en los intereses del alumnado.

Los resultados obtenidos muestran que el trabajo realizado potencia el aprendizaje significativo de los alumnos. El mero hecho de conocer la historia de la escuela en la que pasan la mayoría de tiempo de sus vidas, y hacerlo a partir de materiales que escribieron y elaboraron tanto alumnos como ellos hace tiempo, cómo todo un conglomerado de personas relacionadas con la escuela, despierta la curiosidad, motivación e interés en ellos. De la misma forma que los resultados demuestran y ponen énfasis en las infinitas potencialidades de la historia cómo materia escolar, destacando principalmente el gran número de vínculos con otras asignaturas, para lograr así, un aprendizaje interdisciplinario.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO, EDUCACIÓN PRIMARIA, ESCUELA, MATERIALES DIDÁCTICOS

DEPORTES DE COMBATE COREOGRAFIADOS: UN APRENDIZAJE DIVERTIDO

MARÍA MERINO FERNÁNDEZ
Universidad Francisco de Vitoria
MICHELLE MATOS DUARTE

Cada vez más, vemos nuevas metodologías abriéndose paso en el campo universitario, y vemos como los docentes no paran de crear nuevos métodos para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje algo innovador, creativo, diferente y como no divertido (Navarro, 2018; Ortiz-Colón et al. 2018; Pá-dilla et al. 2011). Las asignaturas más prácticas son casi siempre las que más cambian o modifican, pero con el nuevo panorama educativo que estamos viviendo, vemos que las clases más puramente magistrales también han dado un giro espectacular para adaptarse a la nueva situación y empezaron a utilizar distintas herramientas y metodologías activas que impliquen y motiven al alumnado (Atienza et al., 2017; Hortigüela et al., 2015).

En este contexto, el objetivo de este trabajo es presentar una propuesta divertida de aprendizaje interdisciplinar que motive a los estudiantes del grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (CAFyD) a la práctica de deportes de combate a través de coreografías con base musical.

La propuesta ha sido diseñada inicialmente con un total de 16 coreografías que unifican movimientos de combate con elementos de la danza, como el ritmo y el espacio. Se realizó un estudio piloto con 4 grupos de estudiantes universitarios que cursaban la asignatura de Deportes de Combate en el grado de CAFyD. Para la creación de las coreografías de combate, han sido seleccionadas cuidadosamente las músicas y ritmos actuales, de forma que pudieran influir en el esfuerzo y en la motivación de los estudiantes (Guillén y Ruiz-Alfonso, 2015). La base fundamental de las coreografías estaba conformada por técnicas y movimientos de luchas. En todas las coreografías creadas se trabajan diferentes movimientos de combate, como son golpes con pierna y puño (gyaku tsuki, hiza geri, mawashi geri, etc.) movimientos de bloqueos y esquivas, proyecciones (ko uchi gari, tai otoshi, etc.), así como trabajos de suelo, se mezclan con diferentes ritmos y bailes, adaptados a tendencias actuales (como por ejemplo fornite, Pogba, etc.), cada uno centrado en diferentes movimientos para poder mejorarlos, trabajarlos y poder posteriormente hacerlos con un compañero. De ese modo, la propuesta puede desarrollar competencias de distintas disciplinas impartidas en CAFyD.

El feedback aportado por los estudiantes respecto a esta propuesta ha tenido un alto grado de satisfacción. Este trabajo de coreografías basadas en ritmos y combate, pensamos que nos puede ayudar a que aprendan distintos movimientos de una manera más divertida, de manera individual, para que posteriormente lo realicen con compañeros. Hoy en día, tenemos que cuidar mucho los contactos en deporte, es por ello, que esta propuesta didáctica, nos aporta el poder trabajar una gran parte del tiempo sin contacto, incluso si tenemos algunos alumnos confinados, podemos pasarles las coreografías y que las vayan practicando, de tal modo que nos permita el poder trabajar de manera online una asignatura esencialmente práctica, que de otra manera se haría mucho más complicado impartir el contenido.

Con la presente propuesta, se espera favorecer un aprendizaje más significativo y enriquecedor, mediante el desarrollo de competencias transversales y siempre en busca de la motivación de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

DEPORTES DE COMBATE, METODOLOGÍAS INNOVADORAS., RITMOS

EL RETO DE INTEGRAR LA TEORÍA EN LA PRÁCTICA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE UN CASO PRÁCTICO

DANIEL BORES GARCÍA
Universidad Rey Juan Carlos
ANA ESCUDERO
NICOLÁS JULIO BORES CALLE

Reconocemos como significativos los avances que desde nuestra disciplina, la educación física, se han realizado en la superación del tradicional binomio teoría-práctica. Han sido cada vez más y mejores las soluciones que se han aportado sustentadas en estudios científicos. En nuestra práctica, basada en los principios del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC), siempre hemos intentado que confluyan ambos aspectos.

Partimos del diseño de una unidad didáctica, con base en las construcciones humanas, que integra los distintos elementos de este contenido. Esta podría ser en sí misma lo suficiente interesante como para servir de ejemplo de propuesta integradora, pero son las singularidades de las que la hemos dotado las que nos animan a compartir el proceso. A los habituales contenidos propios del acrosport, le hemos añadido un contenido complejo que se abordará en la siguiente unidad didáctica del curso, sobre el deporte de Orientación: las curvas de nivel. Su interpretación, determinante en la lectura de mapas topográficos en los diferentes ámbitos de la vida, es de una complejidad alta y va a determinar, por ejemplo, el nivel de rendimiento en este deporte.

La aplicación de la unidad didáctica forma parte de un reciente estudio quasi-experimental en el que se exploraba el efecto de distintas intervenciones didácticas a la hora de trabajar este contenido didáctico (el concepto de curva de nivel) en un grupo de 238 estudiantes de 1º ESO en un instituto público de la Comunidad de Madrid (España). En la primera intervención se integraban los contenidos teóricos en la práctica (en concreto, el concepto de curva de nivel trabajado a través de las sesiones de acrosport) de acuerdo con las premisas del TPC. La segunda estaba centrada en los contenidos teóricos, pero se apoyaba en el uso de gestos y trazados (de las curvas) para las explicaciones. La tercera, o grupo control activo, escuchaba una lección puramente teórica. Había una cuarta condición, con dos grupos de control pasivos que no recibían ningún tipo de intervención (Bores et al., 2020). Los resultados indicaron que, a pesar de que las dos intervenciones que incluían el movimiento y la experiencia del cuerpo lograron mejores resultados, la integración de los contenidos teóricos en la práctica permitió a los participantes resolver un mayor rango de tareas.

En el presente trabajo se detalla y analiza en profundidad el procedimiento pedagógico que se llevó a cabo durante dicha intervención. Nos permitiremos esgrimir algunas claves a tener en cuenta la hora de diseñar propuestas educativas integradoras.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, CUERPO, EDUCACIÓN FÍSICA, TPC

CONTRIBUTOS DA LEITURA EM VOZ ALTA PARA A APRENDIZAGEM DA LEITURA

SANDRINA ESTEVES
ISEC Lisboa
CATARINA COTRIM

A leitura é uma das capacidades mais importantes e determinantes no sucesso pessoal, social e académico do ser humano. Desta forma, para que o aluno alcance uma proficiência sólida no domínio da leitura, é de extrema importância que este contacte com livros, ouça ler em voz alta e leia diariamente. A leitura, atualmente, apresenta-se como uma das aprendizagens mais importantes que fazemos ao longo da vida, sendo esta um instrumento de conhecimento transversal a todas as disciplinas e um dos maiores e mais complexos desafios pelos quais as crianças passam no início do período escolar obrigatório. Por sua vez, as investigações relativas à leitura em voz alta têm vindo a aumentar e o interesse por esta competência surge da assunção de que a mesma assume um papel determinante na aprendizagem da leitura, traduzindo-se numa fonte de conhecimento e contribuindo para uma leitura proficiente. O presente estudo reflete as evidências encontradas num projeto de investigação-ação. Contando com 26 participantes do 1.º ano de escolaridade, o projeto teve como objetivos: (i) compreender em que medida a leitura em voz alta é importante numa fase inicial de aprendizagem da leitura; (ii) desenvolver a leitura em voz alta no grupo de alunos participantes; e (iii) conhecer a perceção da professora titular relativamente à leitura em voz alta. Através das estratégias de leitura mediada pelo professor, leitura a pares e leitura em coro foi possível compreender que, no grupo de alunos onde foram implementadas, as mesmas contribuíram significativamente para que estes desenvolvessem o gosto pela leitura, estabelecessem relações com o professor e entre os pares, compreendessem a importância da partilha com o outro e conhecessem diferentes tipologias textuais. Os momentos de leitura em voz alta contribuíram para o aumento da autoestima e/ou autoconfiança dos alunos, para o aumento do seu léxico e para que fossem verificadas melhorias nas suas leituras individuais. Assistiram-se, ainda, a melhorias ao nível da dicção, da colocação da voz e da fluência nas leituras feitas pelos alunos. Por sua vez, a professora titular acredita na importância da leitura em voz alta, assumindo que deve ser trabalhada desde cedo. Mais, remete o conceito da leitura em voz alta para a oralidade e para a verbalização dos escritos e apesar de, até ao momento da implementação do projeto, não diversificar as estratégias de leitura em voz alta em contexto de sala de aula, admite a necessidade de passar a introduzir novos momentos de leitura em voz alta nas rotinas do grupo.

PALABRAS CLAVE

"APRENDIZAGEM DA LEITURA" "LEITURA EM VOZ ALTA" "FLUÊNCIA NA LEITURA" "PRÁTICAS EDUCATIVAS"

DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

ELY RUIZ DEL HOYO LOEZA
SERGIO HUMBERTO QUIÑONEZ PECH

INTRODUCCIÓN

La evaluación de la Competencia Digital Docente (CDD) representa una estrategia imprescindible para conocer las fortalezas y las áreas de oportunidad de los profesores en función con el uso y apropiación de las nuevas tecnologías en su quehacer profesional. A partir de lo antedicho, se desprende la necesidad de proponer un instrumento válido y confiable que permita recabar información de una manera veraz y oportuna acerca del estado actual de la competencia digital de los docentes con el fin de servir como base para futuras intervenciones que promuevan el desarrollo de la competencia digital y el fomento del buen uso de las tecnologías en la educación.

OBJETIVO

Diseñar un instrumento válido y confiable para la evaluación de la Competencia Digital Docente.

METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó para la construcción y validación del instrumento de evaluación fue la propuesta por Supo (2013); quien plantea que, para iniciar un instrumento de medición, lo primero que debe hacer el investigador es conocer si ya existe un instrumento o teoría previa para la medición que se desea realizar o si es necesario diseñar uno con base en la interpretación de los conceptos y sus categorías integradas. El diseño del autor citado integra diez pasos; sin embargo, para alcanzar el objetivo expuesto únicamente se emplearon los primeros seis: (1) revisión de literatura, (2) exploración del concepto, (3) listado de temas, (4) formulación de los ítems, (5) selección de los jueces y (6) aplicación de la prueba piloto.

RESULTADOS

El resultado de la metodología propuesta fue el diseño de un cuestionario integrado por 65 reactivos que incorporan las seis dimensiones de la CDD frecuentemente reportadas en la literatura especializada: técnica, informacional, comunicativa, ciudadanía digital, pedagógica y actitud ante las TIC. Las primeras tres dimensiones se evalúan mediante una Prueba de Ejecución Máxima (P.E.M.) que permite valorar la CDD mediante ítems de respuestas correctas y erróneas (Meneses, Barrios, Bonillo, Coscolluela, Lozano, Turbany y Valero, 2014); por su parte, las dimensiones restantes se valoran a través de una Prueba de Ejecución Típica (P.E.T.) que incluye una escala tipo Likert con cinco rangos de frecuencia: nunca, casi nunca, algunas veces, casi siempre y siempre.

Como parte del paso cinco de la metodología de Supo (2013), vinculado con la validez del instrumento, se implementó el método de juicio de expertos, conformado por un panel de cuatro investigadores del área de tecnología educativa. Por otra parte, y para dar cumplimiento al paso seis, se realizó la prueba piloto del instrumento y, posteriormente, con los resultados obtenidos se corrió la prueba estadística denominada Alfa de Cronbach para la confiabilidad, la cual dio como resultado un valor de 0.885.

CONCLUSIÓN

El procedimiento descrito en líneas anteriores permitió el diseño de un instrumento válido y confiable para evaluar la CDD, a partir de una serie de reactivos que indagan tanto los conocimientos, como las habilidades y actitudes de los docentes.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

INNOVACIÓN DOCENTE Y TICS EN LA ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS HISTÓRICO-JURÍDICAS DE FORMACIÓN BÁSICA DEL GRADO EN DERECHO

REGINA MARÍA POLO MARTÍN
ANA B. ZAERA GARCÍA

Desde hace varios años, dos profesoras de la Facultad de Derecho de la Universidad de Salamanca, Regina M.^a Polo Martín y Ana B. Zaera García, conformamos un equipo de trabajo interdisciplinar interesado en mejorar nuestra docencia, conscientes de los problemas surgidos desde la aplicación del Espacio Europeo de Educación Superior. En concreto, somos responsables de la docencia de dos asignaturas de Formación Jurídica Básica en el primer curso del primer cuatrimestre del Grado en Derecho, Historia del Derecho y Derecho Romano, respectivamente. La enseñanza de estas asignaturas se divide en clases teóricas y prácticas y está condicionada por el elevado número de alumnos matriculados (entre 130 y 150).

El *objetivo* de este trabajo es reflexionar sobre los resultados de diversas experiencias docentes innovadoras implementadas en las clases prácticas y teóricas, en su evaluación y en la celebración de tutorías de estas asignaturas. La implementación de todas las metodologías se han dirigido a mejorar la comprensión de la materia, la participación de los alumnos y los resultados obtenidos, para así afianzar las fortalezas de nuestra docencia y superar los puntos débiles detectados en años precedentes y en los resultados de las encuestas de satisfacción de los estudiantes.

Por lo que se refiere a la *metodología*, explicamos y comparamos los objetivos perseguidos, las actividades desarrolladas, los resultados y el grado de satisfacción de las profesoras y de los alumnos, respecto a las diversas técnicas de mejora docente implementadas, muchas de ellas a través de la aplicación de las TICS utilizando la plataforma virtual *Studium* de la Universidad de Salamanca. En concreto, en cuanto a las clases prácticas, en el curso 2013-2014 utilizamos el trabajo en grupo y las herramientas de “la autoevaluación y la co-evaluación”, y en el curso 2015-2016 la “propuesta de evaluación a través de rúbrica”. Respecto a las clases teóricas en el curso 2017-2018 aplicamos como recurso docente la elaboración de una “Wiki de la terminología histórico-jurídica” y en el pasado curso 2019-2020 una nueva TIC como metodología activa, en concreto la “gamificación en la docencia mediante el uso de la herramienta *Mentimeter*”. Por último, para favorecer el desarrollo de las tutorías, se llevó a la práctica en el curso 2014-2015 otro método docente entonces innovador, consistente en la “apertura de un espacio de tutorías virtuales y un *chat*” para conseguir la comunicación interactiva del profesor y de los alumnos.

Respecto a las *conclusiones*, las profesoras estamos satisfechas con los resultados obtenidos con la aplicación de estas experiencias docentes, mientras que los alumnos las consideran, en líneas generales, útiles para el desenvolvimiento de las clases teóricas y prácticas. Resaltamos como más destacado: la similitud de resultados entre las dos asignaturas; la comprobación de que, salvo alguna excepción llamativa, han servido para estimular la participación de los alumnos y mejorar las calificaciones; y la constatación de que es básico para el éxito de estos recursos adjudicar parte de la nota al desarrollo de estas experiencias docentes, puesto que en caso contrario la desidia de los estudiantes es manifiesta.

PALABRAS CLAVE

AUTOEVALUACIÓN, CHATS, MENTIMETER, RÚBRICA, WIKI

LESSON STUDY: PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE CHIMBORAZO

RAÚL ILLICACHI GUZÑAY

Profesor de la Universidad Nacional de Educación

MARÍA ISABEL VALLEJO LUCERO

Universidad Nacional De Educación

La problemática de las políticas de educación viene desde muchos años. Vista desde esta arista, este trabajo hace un giro para estudiar sobre las prácticas en el aula, y cómo los docentes laboran de manera vertical, esto a causa de todas las exigencias que el Ministerio de Educación, Distritales, y autoridades de las instituciones educativas, es decir, la educación sigue siendo controlado y vigilado.

La presente investigación analiza, los comportamientos de los estudiantes/docentes de la Universidad Nacional de Educación Centro de Apoyo Riobamba, frente a sus estudiantes el uso o el manejo de herramientas para la enseñanza-aprendizaje. Para este debate involucramos a los académicos que han teorizado sobre la educación actual. Además, los estudiantes/docentes hacen uso de una metodología de investigación que pretende mejorar la práctica educativa en los sectores rurales de la provincia de Chimborazo.

En este sentido, Lesson Study como metodología de investigación ha sido clave para mejorar el trabajo áulica individual del docente, por ende, esta metodología exige: trabajo colaborativo, diseño de una lección, definición del problema de aula. Prácticamente, el grupo de estudiantes/docentes contribuyen y crean una verdadera comunidad educativa a partir de la necesidad del estudiante. Desde estas experiencias y prácticas los estudiantes/docentes desarrollaron “proyecto piensa”.

Para complementar esta investigación se realizaron diversas entrevistas a las y los docentes de diferentes instituciones de Educación Intercultural Bilingüe de la Provincia de Chimborazo. El principal resultado positivo de esta indagación se evidenció que el uso de la metodología Lesson Etudy por los estudiantes/docente dio efecto para resolver problemas de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN RURAL, ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, INVESTIGACIÓN-ACCIÓN, LESSON STUDY

REVISIÓN SISTEMÁTICA SOBRE DIGITAL STORYTELLING EN EDUCACIÓN

MARTA GARCÍA JIMÉNEZ
CARMEN LUCENA RODRÍGUEZ
BELÉN MASSÓ GUIJARRO
CRISTINA CRUZ-GONZÁLEZ
Universidad de Granada

En los últimos años, se ha vislumbrado un auge sobre la temática “Digital Storytelling”, enmarcándose en la literatura científica como tema de gran interés. La relevancia como método procesual, en el que mediante la plataforma digital se reflejan diferentes narrativas e identidades tanto personales como colectivas favorece, en el campo educativo, la participación del alumnado, siendo protagonista de su propio proceso de aprendizaje, mediante el desarrollo del pensamiento crítico, desde este enfoque. Se deriva así la necesidad de realizar una revisión sistemática de la literatura sobre la narración digital. La metodología seguida en este estudio se basa en el protocolo PRISMA. La búsqueda de la literatura se ha focalizado en las bases de datos de mayor impacto en el campo educativo (Web Of Science, ERIC y Scopus). Así pues, se ha diseñado una estrategia de búsqueda centrada en ecuaciones con descriptores seleccionados desde el Tesoro de Eric, aplicando determinados criterios de inclusión y exclusión, con el objetivo de realizar el mapeo bibliográfico inicial. En un segundo momento, se ha procedido a desarrollar el análisis temático de la literatura seleccionada haciendo uso del software de análisis cualitativo NVivo 11. Los resultados obtenidos señalan la creciente importancia del Digital Storytelling en el panorama investigador, y a su potencial para facilitar investigaciones que incluyan cuestionamientos de gran calado social y cultural.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, DIGITAL STORYTELLING, EDUCACIÓN, REVISIONES SISTEMÁTICAS

EL MUSICOVIGRAMA: HERRAMIENTA MOTIVADORA PARA LA AUDICIÓN MUSICAL ACTIVA

**ANA VERDE TRABADA
JOSE MANUEL VALERO ESTEBAN**

Uno de los elementos fundamentales de la enseñanza de la música es la percepción a través de la audición. El fomento de la audición mediante una mera reproducción de música es muy limitada como herramienta educativa. Es por ello que si queremos que la audición responda a una activación del alumnado evitando ser un mero receptor debemos optar por la audición activa. En la audición activa los alumnos deben interactuar con la música respondiendo activamente al reconocimiento auditivo mientras la música suena, pudiendo ser con movimientos corporales, gestos, palabras, canto, etc...

La Audición Musical Activa a través de una herramienta propia, el Musicograma, es un recurso propuesto por Jos Wuytack desde principios de los años 1970. Con esta metodología la notación musical convencional es sustituida por símbolos más simples y accesibles a todos los oyentes no profesionales de cualquier rango de edad. Con el musicograma se pretende ayudar la percepción de la melodía, del ritmo y al entendimiento de la estructura total de la obra

Con el advenimiento y promoción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los musicogramas se han adaptado a los nuevos recursos siendo a partir de estos últimos años una partitura musical mediante un dibujo animado, irrumpe con fuerza el musicovigrama. A partir de distintos recursos audiovisuales la música se sincroniza con la imagen en movimiento permitiendo de una forma más viva si cabe la comprensión de los diferentes elementos de la música.

En la siguiente ponencia se explican los diferentes métodos para construir y elaborar musicovigramas. Así mismo se presenta un estudio de caso con la aplicación de musicovigramas en el aula. Los resultados ponen de manifiesto que la percepción visual ayuda a mejorar la percepción musical. Se concluye que a través de esta metodología aumenta significativamente la participación activa del alumnado.

PALABRAS CLAVE

AUDICION ACTIVA, EDUCACIÓN, GAMIFICACIÓN, MÚSICA., MUSICOVIGRAMA

LA DOCENCIA REFLEXIVA DE LAS RRII DESDE UN ACERCAMIENTO DE CINE: DE LA FICCIÓN A LAS BASES TEÓRICAS

BEATRIZ TOMÉ ALONSO

Universidad Loyola Andalucía

WALDIMEIRY CORREA DA SILVA

Universidad Loyola Andalucía

La docencia de teoría de las RRII y geopolítica internacional se caracteriza por un alto nivel de complejidad, densidad teórica y abstracción conceptual. Estas características resultan, con frecuencia, poco atractivas a un alumnado que, especialmente en los primeros años de su andadura universitaria, busca referentes más prácticos.

Para facilitar el “aterriaje” conceptual a la vida práctica y cotidiana del alumnado se utiliza el cine como herramienta didáctica. Consideramos al menos cinco motivaciones que justifique la utilización del cine como herramienta de aprendizaje por proyecto. En primer lugar, permite el acercamiento entre el objeto de estudio (la política internacional) y el espacio de estudio (el sistema internacional). De ahí que el recurso cinematográfico facilita la comprensión de conceptos, actores, procesos e interacciones del Sistema Internacional. En segundo lugar, el cine favorece una interacción entre el objeto de estudio y el alumnado, acercando a éste a determinados contextos y contenidos a la vez que motiva su investigación. Con ello, propicia representar hechos históricos (o puntos de inflexión en las Relaciones Internacionales) y aspectos materiales de la disciplina. En tercer lugar, mejora sus aptitudes críticas con la contextualización de los conceptos, temas y diferentes enfoques, lo que a su vez estimula un análisis crítico y comparativo. A partir del debate sobre la diversidad de la agenda de las RRII y sus temas específicos, como los Derechos Humanos (DDHH), el terrorismo, las migraciones y los conflictos y genocidios. En cuarto lugar, el cine permite examinar la influencia ideacional y subjetiva de las RRII y el cine como narrativa cultural. Por último, contribuye a la participación más activa en clase (clase invertida), desde la explicación contextualizado del alumnado.

Ante lo expuesto, el objetivo de la actividad es triple. Por un lado, la utilización del cine para hacer comprensibles los procesos e interacciones de las RR.II. Por otro, motivar a la comprensión teórica reflexiva desde una interacción activa y colaborativa del alumnado. Además, se pretende conectar las Relaciones Internacionales como disciplina con la actividad del día-a-día, de manera que incide sobre la relevancia de la teoría como práctica cotidiana y no como mera actividad encerrada en la academia.

Para ello, se propone a los estudiantes que realicen un análisis de una película, documental o serie desde un enfoque teórico de las RRII. Una vez seleccionado el documento que más encaje con sus preferencias, se les pide que analicen los elementos teóricos en el contexto de la película. Aquellos que elijan analizar su película desde la óptica de ‘ventana-al-mundo-de-ahí-fuera’ aplicarán teorías positivistas y tendrán que descubrir las cosmovisiones que plantean sus teorías elegidas, los actores principales y un marco de análisis de las mismas. Aquellos que opten por entender las películas como objetos culturales en sí mismos tendrán que realizar un análisis desde el post-positivismo y descubrir las relaciones entre poder y discurso que cobijan.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, CINE, CONCEPTOS TEÓRICOS, TEORÍA

EL USO DEL CÓMIC EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LAS AULAS DE LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA

ENRIQUE JOSÉ RUIZ PILARES
LORENZO LAGE ESTRUGO
BEATRIZ FERNÁNDEZ DE CASTRO
LILYAM PADRÓN REYES
Universidad de Cádiz

- **Introducción:** El cómic, como un medio eminentemente visual, puede ser fácilmente empleado en beneficio del alumnado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Diferentes estudios corroboran que este tipo de medios permiten reforzar la comprensión de conceptos abstractos y complejos de manera amena y accesible. Claramente, la potencia plástica del cómic es un atractivo añadido. Una cuestión que puede ser empleada para una mayor comprensión del temario de las asignaturas de Historia en los cursos de grado actuales.

- **Objetivos:** El primer objetivo de este trabajo es dar a conocer el potencial figurativo del cómic como vehículo para el aprendizaje, desterrando tópicos que lo asocian a un entretenimiento infantil o un elemento sin valor cultural que se precie.

El segundo objetivo es la realización de un estado de la cuestión sobre la aplicación y uso del cómic a la enseñanza. Conocer a través de experiencias previas la utilidad de dicho medio en la explicación de temas, grandes y pequeños, de la Historia, desde cuestiones sociales y culturales a temas políticos, ideológicos e incluso económicos.

- **Discusión:** El principal escollo en torno a la aplicación del cómic en la docencia es su caracterización como parte de la “baja cultura”, un producto de consumo para cierta parte de la población. Recientes estudios y encuentros, sirva de ejemplo el congreso *Cómic como elemento didáctico* o la red de innovación *Cómic como herramienta didáctica. La narración gráfica en disciplinas académicas y tramos de preparación a la universidad* (2012), reconocen el verdadero potencial de dicho medio gráfico y narrativo como vehículo de un mensaje, las posibilidades de su naturaleza en la enseñanza superior y la afirmación de su valor artístico y literario que pueden tornarlo desde una fuente en sí misma o una aproximación a conceptos y elementos del temario.

- **Conclusiones:** El cómic ofrece dos grandes vías de incorporación a la dinámica del aula universitaria: por una parte, como referente en sí mismo de la sociedad que los genera; por otra, como vehículo para reconstruir y fijar gráficamente la docencia impartida. En el primero de los casos, se debe tener en cuenta que el cómic es indudablemente un producto cultural, es decir, un reflejo de la sociedad en la cual fue concebido y publicado. En segundo lugar, esta herramienta puede ir más allá de la concepción y propósito inicial de su creación, ayudando al historiador y docente en la impartición del temario, no sólo por su valor como entretenimiento o lectura, o incluso artísticamente hablando, sino también por el potencial de una lectura a varios niveles.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, DOCENCIA, HISTORIA, INNOVACIÓN DOCENTE

LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DESDE UNA PERSPECTIVA GLOBAL. INTERVENCIÓN Y VALORACIÓN

VICTOR MURILLO LORENTE
Universidad de Zaragoza
PABLO USÁN SUPERVÍA

INTRODUCCIÓN

Desde diferentes asignaturas del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte se está evolucionando de una visión analítica y tradicional del deporte a una perspectiva más comprensiva y global. Se están utilizando metodologías activas basadas en la resolución de problemas, a través de una metodología observacional por pares o pequeños grupos en la enseñanza de la técnica deportiva. Se considera que el aprendizaje cooperativo, apoyado con procesos de evaluación formativa, es el marco conceptual para organizar la enseñanza que ayude a desarrollar la reflexión en los futuros profesionales del deporte.

Así, el **OBJETIVO** del estudio es usar la misma metodología observacional por pares en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la técnica deportiva en cuatro disciplinas deportivas del Grado Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y determinar su valoración por parte del alumnado.

METODOLOGÍA

La muestra fueron 200 estudiantes de 1º, 2º y 4º curso del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Zaragoza.

En el diseño de la intervención participaron 4 profesores universitarios con docencia en las asignaturas objeto de estudio. Las disciplinas deportivas en las que se desarrolló la metodología observacional por pares fueron Esquí Alpino y Snowboard con los alumnos de 4º dentro de la asignatura de Actividades físico-deportivas en la Naturaleza, Voleibol con los alumnos de 2º en la asignatura de Deportes de colaboración-oposición y Natación con los alumnos de 1º en la asignatura de Deportes y Actividades Acuáticas.

El programa de intervención fue puesto en práctica por los profesores de las asignaturas implicadas dentro de su horario lectivo y quedó compuesto por catorce sesiones, once presenciales y tres no presenciales, distribuidas:

- 1 sesión de fundamentación teórica
- 8 sesiones prácticas
- 2 seminarios de análisis y observación de la técnica deportiva
- 3 sesiones de trabajo autónomo (confección hojas de observación y preparación de tareas correctivas)

Para la valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los alumnos se utilizó el cuestionario ETEPES (Álvarez et al., 2020)

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se calcularon las medias y desviaciones típicas para cada una de las mediciones.

Los resultados determinaron que la participación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la metodología observacional por pares en esquí alpino, snowboard, voleibol y natación favoreció la comunicación y preocupación por el aprendizaje propio y de los demás y le permitió sentirse protagonista directo y activo del proceso educativo incrementando sus conductas pro-sociales. En las cuatro disciplinas posibilitó un desarrollo más autónomo y de responsabilidad entre los alumnos lo que conlleva un indudable valor formativo.

CONCLUSIONES

- La intervención realizada ha demostrado poder llevarse a la práctica con alumnos de diferentes cursos del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
- La intervención ha sido efectiva, obteniendo valoraciones positivas entre los alumnos en todas las disciplinas deportivas enseñadas.
- Se demuestra la utilidad de la metodología observacional por pares en el proceso de enseñanza de la técnica deportiva tanto en deportes colectivos como individuales.

PALABRAS CLAVE: APRENDIZAJE TÉCNICO, DEPORTES, METODOLOGÍAS ACTIVAS, OPINIÓN

ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE ACTIVO Y AUTÓNOMO DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO MEDIANTE EL USO DEL PORTAFOLIO DURANTE LAS PRÁCTICAS EXTERNAS DEL GRADO DE PEDAGOGÍA

EUGENIA FERNÁNDEZ MARTÍN

Introducción

El aprendizaje activo y autónomo del alumnado tiene un papel fundamental en educación superior, especialmente en la formación práctica (EEES). El uso de instrumentos dedicados a facilitar la construcción de conocimientos y la valoración y seguimiento de los mismos, como el portafolio, es cada vez más recurrido para la evaluación de este tipo de aprendizajes prácticos y autodirigidos por el estudiantado.

Objetivos

Por ello, se pretende analizar cómo y en qué medida el uso del portafolio favorece la adquisición y desarrollo de los aprendizajes activos y autónomos del alumnado universitario, desde la perspectiva de sus protagonistas. De este foco de estudio, surge la necesidad de valorar y comprender la repercusión de su uso en el desarrollo profesional y personal del estudiantado.

Metodología

Para dar respuesta a ello, se realizó un estudio de casos intrínseco, ya que la pretensión y el contexto de la investigación, es muy específica y está muy delimitada. En cuanto a los participantes, se seleccionó una muestra de 49 estudiantes del Grado de Pedagogía de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga (España), con un rango de edad de 21 a 25 años y con una distribución muestral por género de 40 alumnas y 9 alumnos. Las Estrategias de recogida de información seleccionadas fueron: Grupo focal de discusión, ya que interesa la perspectiva de los protagonistas; Observación, inherente a la anterior estrategia; Análisis de documentos, destacando la memoria de los portafolios, los diarios de campo, los diarios de clase del alumnado participante, y manuscritos de reflexiones y comentarios personales del mismo referentes al foco del presente estudio. Las sesiones con el grupo focal de discusión, fueron desarrolladas durante el periodo de prácticas externas del alumnado participante, concretamente el último cuatrimestre del curso académico. Los documentos aportados por los participantes fueron recopilados a través de plataforma virtual y en mano.

Resultados

Los resultados más significativos hallados en el presente estudio, apuntan a que el portafolio es un instrumento no solo de evaluación, sino también una herramienta clave para el desarrollo del aprendizaje activo y autónomo por parte del alumnado, según el punto de vista del estudiantado participante. Concretamente, es un instrumento eficaz para que el alumnado reflexione, investigue y aprenda a pensar y a aprender.

Asimismo, los datos de esta investigación arrojan que, para el alumnado protagonista, el hecho de elaborar un portafolio durante su periodo de prácticas, mediante la reflexión continua y la investigación, les ha ayudado a construir su conocimiento académico y profesional, y sobre todo, personal, como se muestra en los datos del estudio completo.

Conclusiones

Así pues, el portafolio es un instrumento óptimo para ayudar a la adquisición de aprendizajes activos y autónomos del alumnado universitario, siendo una herramienta especialmente útil para la consecución de estos aprendizajes durante las prácticas externas.

Este estudio aporta además, la importancia de la orientación y ayuda del profesorado universitario en la elaboración de la memoria de portafolio por parte del alumnado, asumiendo la necesidad de un correcto feedback entre estudiante y docente durante todo el proceso de elaboración.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, MÉTODO DE APRENDIZAJE, PRÁCTICA PEDAGÓGICA, PROCESO DE APRENDIZAJE

APRENDIENDO ENTRE MAPACHES: ESTUDIO GHIBLI COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN CIENCIAS SOCIALES

VÍCTOR SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ

Departamento de Didácticas Específicas. Universidad de Córdoba

El cine se ha convertido en una herramienta didáctica fundamental que permite la consecución de un aprendizaje significativo. Dentro de la multitud de sus géneros el cine de animación y muy especialmente la animación japonesa se ha convertido en un fenómeno social. Series como Heidi o Marco transmitieron en el pasado valores además de promover el entretenimiento, hoy multitud de cadenas televisivas emiten diferentes series y películas propias de este género captando multitud de adeptos. En esta propuesta hemos aprovechado una de estas películas *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko* (en español *La guerra de los mapaches de la era Pompoko*, 1994) producida por Estudio Ghibli, referente de la animación japonesa, como herramienta didáctica. En esta aportación expondremos como hemos utilizado esta película como herramienta didáctica en las prácticas de la asignatura de Didáctica de las Ciencias Sociales en el grado de Educación primaria durante el curso 2019-2020.

En este proyecto hemos contado con una muestra conformada por 57 individuos.

Los objetivos didácticos que pretendíamos conseguir con el uso de esta película se centran en:

- Analizar la capacidad del alumnado del grado de Educación Primaria para identificar contenidos propios de la Didáctica de las Ciencias Sociales a través de materiales audiovisuales.
- Trabajar el uso de elementos audiovisuales como competencia didáctica e instruirles en su correcto uso.
- Promover un aprendizaje crítico y significativo para el alumnado.

En primer lugar, hemos analizado el potencial de la película antes mencionada y su relación con los contenidos propios de la asignatura, así como con los contenidos del curriculum educativo en los ciclos segundo y tercero de la educación primaria.

Tras contextualizar la propuesta hemos diseñado una propuesta en dos fases:

Primera: Clase magistral sobre el manejo de elementos audiovisuales acompañada de la actividad "Visionado de la película y la elaboración de una ficha" sobre esta.

Esta actividad nos ha permitido registrar por escrito la percepción del alumnado sobre ella, así como su capacidad para encontrar puntos de unión con el curriculum en Educación Primaria.

Segunda: Durante el desarrollo del temario sobre programación propio de la asignatura se ha propuesto como actividad la incorporación de la película dentro del diseño de una unidad didáctica realizada en grupo como actividad evaluable para la asignatura.

El análisis de las actividades se ha realizado por medio de la evaluación de las fichas y la puesta en común en clase para la primera actividad y la aplicación de una rúbrica de evaluación de UD's en la segunda.

Los resultados han mostrado una clara identificación de elementos vinculados con la educación ambiental y con contenidos ligados al ecologismo y la sostenibilidad. Sin embargo, en relación a otros contenidos propios de las Ciencias Sociales, más evidentes en la película, se aprecia un conocimiento escaso. Además, en las UD's vemos que, si bien se ha insertado la película en la programación, esta ha quedado relegada a una actividad secundaria.

Esto revela que es necesario profundizar en cómo usar el cine como herramienta didáctica.

PALABRAS CLAVE

CINE, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN PRIMARIA, ENTORNO SOCIAL, PROGRAMACIÓN DOCENTE

ENTRE LA FICCIÓN Y LA REALIDAD: EL VALOR EDUCATIVO DE LAS DISTOPÍAS ECOLÓGICAS

**ANTONIO MARTÍN EZPELETA
YOLANDA ECHEGOYEN SANZ**

En este trabajo se presenta una secuencia didáctica innovadora implementada en un grupo de cuarenta estudiantes de la asignatura “Didáctica de las Ciencias: Materia, Energía y Máquinas” del Grado de Maestro en Educación Primaria de la Universitat de València el curso 2019-2020. El objetivo de la misma era facilitar la comprensión y el tratamiento didáctico de las denominadas relaciones CTSA (Ciencia, Tecnología, Sociedad, Medioambiente), al tiempo que se estimulaba una reflexión de índole ética relacionada con la sostenibilidad. Todo ello se concretó a partir de una secuencia didáctica, estructurada metodológicamente por actividades y tareas colaborativas de carácter interdisciplinar, que versaban sobre el fenómeno de las distopías ecológicas.

Así, la primera tarea de la secuencia partió de la lectura autónoma de una de las cinco novelas distópicas y ecológicas que se facilitaron, que presentaban temas/problemas ecológicos distintos y complementarios, como la escasez de recursos naturales, el ataque a la biodiversidad animal (a diferentes especies en concreto) o la deforestación del planeta. También incluían varias de estas obras otros asuntos sociales estrechamente relacionados con la sostenibilidad, como el rol de las mujeres en la sociedad o el respeto a otras culturas. Tras una primera fase de lectura, los estudiantes que habían leído la misma obra se ordenaron en grupos aleatorios para discutir y analizar la obra como paso previo para crear un booktrailer sobre la misma. Los booktrailers fueron presentados en el grupo grande, que accedió así a un corpus de obras mayor.

Como complemento de todo esto, y en un ejercicio de transposición didáctica, cada grupo propuso también dos actividades para estimular la educación ambiental destinadas a alumnos de Educación Primaria, que también se pusieron en común. Ese fue un momento clave para debatir desde el punto de vista didáctico sobre las actividades diseñadas, de tal manera que colaborativamente se intentó enriquecer las actividades propuestas por cada grupo, que en ocasiones estuvieron relacionadas con el tema de las distopías ecológicas, pero sobre todo daban por bueno un enfoque interdisciplinar mezclando las Ciencias con disciplinas como Literatura, Sociales o Expresión Artística y Corporal. Esta reflexión coral se nutrió también de un proceso de coevaluación y autoevaluación de los booktrailers, que permitió al mismo tiempo sensibilizarse con aspectos relacionados con la competencia digital, la competencia literaria, la creatividad y la interdisciplinariedad. Asuntos que reaparecieron en un ensayo individual que quería servir de consolidación de lo aprendido en materia de relaciones CTSA y las posibilidades educativas que ofrecen en secuencias didácticas interdisciplinares como las descritas.

Al final del curso los estudiantes contestaron un cuestionario sobre las diferentes actividades y tareas llevadas a cabo en la asignatura, que sirve para constatar su valoración positiva de la experiencia educativa descrita y su sensibilización con la temática ecológica y las oportunidades didácticas que la ficción genera para desarrollar la educación para la sostenibilidad. Así, se concluye que estos maestros en formación descubrieron paralelismos entre las historias que leyeron y la realidad actual, en un camino de análisis de la ficción y la realidad muy formativo y didáctico.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, EDUCACIÓN AMBIENTAL, FORMACIÓN DE PROFESORES, INTERDISCIPLINARIEDAD, LITERATURA

LA LESSON STUDY EN LA FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES: UNA EXPERIENCIA INVESTIGADORA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA (ESPAÑA)

MONSALUD GALLARDO GIL
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

INTRODUCCIÓN

En esta comunicación, se describe y analiza una experiencia de Lesson Study (LS) que se ha desarrollado junto a un grupo de estudiantes de primer curso del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga durante el curso 2018-2019, en el marco un Proyecto I+D (ref. EDU2017-86082-P), dirigido por Encarnación Soto Gómez y Ángel I. Pérez Gómez, y financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (España).

OBJETIVOS

- Acercarnos a la descripción y comprensión de las disposiciones subjetivas del conocimiento práctico de los/las estudiantes en relación con la docencia.
- Estudiar la repercusión que tiene la LS en la reconstrucción del pensamiento práctico docente.

METODOLOGÍA

La LS consiste en una estrategia cíclica de formación, reflexión y perfeccionamiento docente de carácter cooperativo, donde los/las estudiantes desarrollan su propuesta didáctica mientras son observados/as por el resto de compañeros/as, con objeto de aprender sobre su propia práctica y mejorarla. La investigación se ha basado en el seguimiento del diseño y desarrollo de una LS, recogiendo evidencias durante el proceso a través de entrevistas en profundidad, registros de observación y otras estrategias propias de la investigación cualitativa y la investigación-acción.

DISCUSIÓN

La LS despierta un gran interés internacional en el contexto educativo al presentarse como una alternativa privilegiada a los procesos tradicionales de enseñanza-aprendizaje, en tanto que incide en la reconstrucción de los saberes docentes y, por ende, en la mejora de la práctica educativa. En España, la Lesson Study, entendida como Investigación-Acción Cooperativa, supone una interesante oportunidad para la mejora y transformación de la educación, en tanto que son los/las propios/as docentes quienes recrean su conocimiento práctico de manera colaborativa, diseñando, desarrollando, revisando y reflexionando cooperativamente sobre sus propuestas didácticas a la luz de su práctica cotidiana. La LS permite romper con el clásico aislamiento que sufre la profesión docente, aportando además un enfoque crítico y constructivo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

RESULTADOS

Esta experiencia de LS ha supuesto una importante oportunidad para sumergir al alumnado en metodologías activas y prácticas colaborativas de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, ha permitido indagar en la reconstrucción de su pensamiento práctico, teniendo en cuenta los dos movimientos complementarios de: teorización de la práctica y experimentación de la teoría, así como la consideración de las dimensiones que constituyen dicho pensamiento, lo cual ha facilitado llegar a una mejor comprensión de todo el proceso a través de la identificación, análisis y reflexión de las teorías proclamadas y las teorías en uso de los/las estudiantes.

CONCLUSIONES

La experimentación curricular que vehicula la LS supone un importante avance en el ámbito universitario, dado el sesgo academicista que suelen tener los planes de estudios en la formación inicial de docentes. Este sesgo academicista dificulta la formación del pensamiento práctico y, como consecuencia, el pleno desarrollo de sus competencias profesionales, por lo que consideramos que la LS puede incidir de forma positiva para impulsar procesos de renovación pedagógica en la universidad.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA, INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, LESSON STUDY, METODOLOGÍAS ACTIVAS, UNIVERSIDAD

COGNITIVE LOAD THEORY: CAN INTERACTIVE WHITEBOARDS IMPROVE CORPORATE LAW TEACHING?

DANIEL RAYA QUERO

The old-fashioned way of learning at Universities cannot apply anymore as new challenges approach, as those directly motivated by the COVID-19 pandemic, forcing both teachers and students to adapt to this new reality in which streaming classes and self-teaching are the norm. We can count on technology to achieve this, but we need to use these new techniques properly in order to avoid misusing them and causing more harm than good to everyone involved.

Nowadays students are considered to be “digital natives”, meaning that they can acclimate easily in a computer-based world like the one we are currently living in. However, they usually refer to themselves as “multitasking”, an idea powered by the way they access information and satisfy their instant needs through internet. Therefore, we cannot take for granted that they will use IT solutions the way teachers want.

Many researchers have been focused during the past decades on understanding how do people learn. Our brain is mostly undiscovered yet, but we can now refer to our learning mechanisms in a seemingly accurate way. Cognitive Load Theory represents a framework that allows us to understand which measures can improve learning quality and have to be fostered by teachers during their lectures to maximize their students’ learning.

Law teaching is affected by all the previous topics: classic-styled lectures given by Law teachers do not fit precisely well in streaming classes, students find hard to follow the lessons this way and the method seems to contradict all the Cognitive Load Theory statements. There is so much room for improvement in this category and this is why we are addressing it in the first place.

In this paper, we focus on Corporate Law teaching. This branch of knowledge is avid of improvement, since it usually requires more than just lecturing the students; visual aid is mandatory for students to fully understand all the concepts and inherent relationships. Our proposal suggests that better Corporate Law teaching can be achieved by implementing an image-based system working on an Interactive Whiteboard (IWB), based on preceding literature on this topic.

Using a standardized image system, we are willing to achieve two different goals: improving the cognitive load for the students so learning is maximized for them and progress on knowledge transference by making our system accessible for any Law teacher that desires to use it, so the same image references are used in any Law School worldwide.

With this work, we encourage other researchers to start working on this topic for a better development and we present the theoretical structure for related empirical research.

PALABRAS CLAVE

CLT, COGNITIVE LOAD THEORY, CORPORATE LAW TEACHING, INTERACTIVE WHITEBOARDS, IWB, LAW TEACHING

¡PODCASTER POR UN CURSO! EL PODCAST COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ELISA ARIAS GARCÍA
Universidad Pontificia de Salamanca
SILVIA MARÍA LÁZARO GARCÍA

En esta publicación se pretende poner en valor el podcast como herramienta pedagógica por su potencial para desarrollar las destrezas comunicativas de los estudiantes de Educación Primaria. Así, se plantea una propuesta de intervención –*iPodcaster por un curso!*–, para trabajar, entre otras habilidades lingüísticas, la expresión oral y escrita del alumnado de 6º de Primaria a través de la creación de podcast en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura durante un curso escolar. Se ha optado por esta herramienta por varios motivos. En primer lugar, otorgamos protagonismo a los estudiantes, al convertirse en podcasters, pretendiendo de este modo que aumente su motivación por la materia. En segundo lugar, crear podcast conlleva desarrollar la competencia comunicativa del alumnado: la comprensión oral al escuchar otros podcast que toman como referencia, así como los suyos propios, la expresión escrita y comprensión lectora a través de la escritura y lectura del guion y la expresión oral durante la locución, mediante el ensayo y la grabación. Además, técnicamente es posible producir podcast en los centros educativos con los recursos disponibles en la actualidad. Por último, con la producción de podcast, por parte de los estudiantes, obtenemos una muestra de habla que podremos utilizar para valorar su expresión oral, comprobar la evolución de esta en el tiempo y como material didáctico para otros alumnos.

Si bien, no podemos obviar que no se trata simplemente de introducir el podcast en el aula, sino de utilizarlo como herramienta pedagógica para desarrollar las competencias fijadas, conseguir los objetivos propuestos y trabajar los contenidos curriculares siguiendo estrategias metodológicas innovadoras. De este modo se persigue que los alumnos logren: aprender a crear un podcast (planificación, grabación y publicación), desarrollar habilidades de expresión oral y escrita –también de comprensión oral y lectora–, conocer e identificar qué son los textos narrativos, expositivos y argumentativos, así como sus características y estructura, para incorporarlos al formato podcast, desarrollar competencias y actitudes para el trabajo en equipo y reflexionar sobre el propio discurso oral y escrito y el de los demás, entre otras cuestiones.

En conclusión, con esta propuesta se apuesta por el enfoque comunicativo, desde el que se plantea la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en el currículo de Educación Primaria, y con el que se persigue desarrollar la competencia comunicativa y Competencia en Comunicación Lingüística del alumnado. Se pone valor el interés de trabajar y desarrollar las habilidades de comunicación en el aula a través de las TIC –competencia digital- y del trabajo cooperativo.

*Nota: se ha adaptado la estructura del resumen en función del perfil de la propuesta realizada.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN PRIMARIA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, LENGUA, PODCAST

FOMENTO DEL AUTOAPRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA MÉTODOS DE DECISIÓN EMPRESARIAL.

CARLOS ALBERTO PÉREZ RIVERO
SERGIO CARDONA HERRERO

Introducción

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) prioriza que el alumno esté en el centro mismo de la formación, desarrollando el concepto *Student Centred Learning* (Kolb, 2014), (Fernández et al., 2012).

En la Memoria de GRADE[1], la asignatura *Métodos de Decisión Empresarial (MDE)* del tercer curso tiene como misión fundamental crear profesionales con una elevada capacidad para tomar decisiones en el mundo de la empresa, que es una tendencia en la formación de los profesionales de esta área de la empresa (Burke y Rau, 2010).

Para Martínez-González J y Mejía-López D, (2013) los equipos autodirigidos (EAD) se definen como un grupo de personas (2 a 15) que constituyen una unidad operativa de trabajo sólida y consistente en el tiempo. En él no se identifican con claridad jerarquías, trabajan con autonomía y altos niveles de responsabilidad por los resultados.

De acuerdo con Highsmith (2009), los equipos autodirigidos están compuestos por personas que son capaces de gestionar su propio trabajo de manera autónoma: planificar, desarrollarse y colaborar.

Objetivos

Para desarrollar estas habilidades, se han planificados diferentes actividades formativas que se pretenden presentar en esta investigación como la autoselección entre alumnos para trabajar los casos y el método de aprendizaje “learning by teaching”

Metodología

Una vez realizado el trabajo, se aplicó una encuesta a 177 estudiantes de 2º y 3º curso de los grados de marketing y de dirección de empresas. Algunos de los resultados obtenidos son los siguientes.

Resultados

El 76,8% considera que está favorablemente satisfecho con el trabajo realizado y el 23,2% poco o nada satisfecho.

Ilustración I. En qué nivel quedó satisfecho con el trabajo del equipo

Para conocer qué variables estaban influyendo a la hora de seleccionar a los compañeros de equipo, las más valoradas han sido las siguientes:

Ilustración II. Variables más utilizadas para realizar la selección de los grupos.

Con respecto a la metodología Learning By Teaching, de la investigación realizada se desprenden los siguientes resultados: Hay que seleccionar un tema de interés para los estudiantes, este debe estar perfectamente acotado, con un nivel de complejidad debe ser medio bajo. Aprender un tema para poderlo exponer requiere mucho tiempo y esfuerzo, de ahí que es esencial su limitación. Se recomienda que este trabajo sea en grupo, es básico para aunar esfuerzos y para facilitar el aprendizaje colaborativo. Los alumnos deben preparar una actividad práctica para demostrar algunos de los conceptos explicados en clase.

Conclusiones

Las buenas relaciones, el esfuerzo y la empatía fueron los principales criterios de selección de los compañeros. Es significativo que la inteligencia, la diversidad de conocimientos, o el altruismo no son las variables más utilizadas para seleccionar a los compañeros de trabajo. Esto también podría estar influido porque desde el primer día del curso se les alerta sobre el sistema para conformar los grupos y la importancia del resultado y la calidad (K6), y también de la bondad, la colaboración y

[1] Publicada en https://www.esic.edu/pdf/Memoria_GRADE.pdf

PALABRAS CLAVE: AUTOAPRENDIZAJE, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, MÉTODOS ACTIVOS., UNIVERSIDAD

PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE MATERIALES MANIPULATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA PROBABILIDAD EN SECUNDARIA

CRISTINA JIMÉNEZ HERNÁNDEZ
CRISTINA JORDÁN
ÁNGEL ALBERTO MAGREÑÁN RUIZ
LARA ORCOS PALMA

El bloque de contenidos relacionados con la estadística y la probabilidad, también conocido como estocástica, queda generalmente relegado al final del curso escolar, sobre todo en las etapas de educación secundaria y bachillerato. Esto es debido, por un lado, a su encuadre curricular y, por otro, a su encuadre en los libros de texto, el cual es una consecuencia del anterior. Tales exigencias, conllevan a que, si estas materias se trabajan de forma compartimentada en el bloque que les corresponde, su aprendizaje se basa en el uso exclusivo de fórmulas, siendo, de esta manera, un aprendizaje memorístico y descontextualizado. Teniendo en cuenta que la probabilidad está presente en muchos contextos de la vida cotidiana, se debe abogar por el uso de estrategias de aula que permitan que el aprendizaje sea más significativo. El uso de materiales manipulativos en la enseñanza de la probabilidad en los niveles más elementales como son infantil o primaria se ha extendido especialmente en los últimos años (Almirón, 2017; Alsina, 2017; Alsina, 2019; Batanero, 2016). Por otro lado, también es una práctica habitual en el aula de secundaria (Gallardo, Cañadas, Martínez-Santaolalla, Molina 2007) usando diferentes materiales. Por otro lado, la simulación es un aspecto muy importante que debe ser tratado en el aula para mejorar la comprensión de esta rama tan importante de las matemáticas y diversos autores han realizado estudios vinculados con dicha experimentación y su aparición en los libros de texto (de Haro, Serrano 2008, Ortiz, Batanero, Serrano 2007) o su uso en el aula (Serrano, Ortiz, Rodríguez, 2009). Basándonos en los buenos resultados reportados por los anteriores investigadores y viendo la problemática existente en el aula de secundaria con el aprendizaje de la probabilidad y la distribución normal, se ha diseñado una experiencia de aula basada en el uso de materiales manipulativos y que incluye también la experimentación y que tiene las siguientes fases: 1.-Detección de los problemas de aula; 2.- Realización de un pretest para conocer los conocimientos previos que tiene el estudiantado; 3.-Diseño de la propuesta basada en materiales manipulativos. 4.- Implementación de la propuesta; 5.- Realización de un postest para valorar la adquisición e interiorización de conceptos. 6.- Estudio y comparación de los resultados obtenidos. De los datos obtenidos en el postest y su comparativa con los obtenidos en el pretest se desprende que la comprensión por parte del estudiantado de dichas operaciones ha aumentado y que son capaces de razonar y entender los vínculos que existen entre las operaciones involucradas.

PALABRAS CLAVE

MATEMÁTICAS, MATERIALES MANIPULATIVOS, PROBABILIDAD, PROPUESTA, SECUNDARIA

Metodologías innovadoras (Aprendizaje Servicio, aprendizaje basado en Proyectos y Desing Thinking)

ABSTRACT

Las metodologías activas permiten a los estudiantes ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje y que aprendan a aprender, adquiriendo habilidades y destrezas simultáneamente a una verdadera asimilación de conceptos. Los docentes conscientes de esta necesidad deben planificar la enseñanza considerando esta transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ocupan un lugar fundamental en la sociedad actual, diariamente realizamos numerosas tareas cotidianas mediante dispositivos tecnológicos, siendo necesario trasladar esta realidad tecnológica a los espacios de aprendizaje. Las TIC se integran en las metodologías activas y en las actividades como herramientas que permiten la búsqueda y acceso a la información, la colaboración, la creación de contenidos, el seguimiento del alumnado y la evaluación, ofreciendo nuevos escenarios formativos y ampliando la clase más allá de las fronteras del aula. En este sentido se plantea este simposio sobre prácticas educativas innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje apoyados en las metodologías activas y la tecnología.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en juegos, Gamificación, Aprendizaje colaborativo y cooperativo, etc.) impulsadas por las tecnologías (TIC y TAC)
- Modelos de enseñanza apoyados en TIC/TAC: E-learning, B-learning, M-Learning, Flipped Classroom, etc.
- Funciones y responsabilidades de la profesión docente: formación, perfeccionamiento y actualización del profesorado

PONENCIAS

PONENCIA N01-S01-B-05. INTEGRANDO LA CALIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA CON EL DESARROLLO RURAL SOSTENIBLE: UN PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO BASADO EN EL EMPRENDIMIENTO FEMENINO

Almudena Martínez Campillo. Maria-Pilar Sierra Fernández. Yolanda Fernández-Santos

PONENCIA N01-S01-B-11. LOS COLORES DEL ARTE, UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE BASADA EN PROYECTOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

Adriana Marcela Carvajal Quintero

PONENCIA N01-S01-B-13. CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DESDE LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO (APS) DE LA CBA-UPM

Rubén Ortega Rincón. Priscila Leonor Nole Correa

PONENCIA N01-S01-B-14. DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: EXPERIENCIAS DE CAMBIO EN UNIVERSIDADES

Priscila Leonor Nole Correa. Rubén Ortega Rincón

PONENCIA N01-S01-B-17. IGUALDAD DE GÉNERO EN EL PATIO DE RECREO: UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE Y SERVICIO CON ESTUDIANTES DEL GRADO EN MAESTRO

Jorge Agustín Zapatero Ayuso. Elena Ramírez Rico. Rosaura Navajas Seco

PONENCIA N01-S01-B-18. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN Y MODELACIÓN INVOLUCRADOS EN EL APRENDIZAJE DEL MODELO CINEMÁTICO DE UN BRAZO DE ROBOT DE DOS GRADOS DE LIBERTAD EN UN CONTEXTO INTERDISCIPLINARIO

Angel Pretelín-Ricárdez

PONENCIA N01-S01-B-18. FORMACIÓN DOCENTE Y APS: HOMENAJE A NUESTRAS MAESTRAS DE LOS AÑOS CUARENTA Y SUS BUENAS PRÁCTICAS EN EL AULA

Rosaura Navajas Seco

PONENCIA N01-S01-B-19. COACHING Y GESTIÓN DE EQUIPOS PARA EL ALUMNADO UNIVERSITARIO: DE LOS 6 SOMBREROS DE PENSAR A LAS METODOLOGÍAS SCRUM, AGILE Y LEAN STARTUP

Mariché Navío Navarro

PONENCIA N01-S01-B-20. BECOMING A ROMAN WOMAN: EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA ANTIGUA A TRAVÉS DE UN PROYECTO

Elena Torregaray

PONENCIA N01-S01-B-21. PROPUESTA DE UNA HERRAMIENTA DE ELABORACIÓN DEL PLAN DE EMPRESA PARA EMPRENDIMIENTOS EN PROYECTOS PERIODÍSTICOS DIGITALES

Gema Alcolea Díaz

PONENCIA N01-S01-B-22. EL APRENDIZAJE SERVICIO COMO OPORTUNIDAD EN EL AULA UNIVERSITARIA: EL CASO DE LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA

Concepcion Torres-Begines

PONENCIA N01-S01-B-23. A VISTA DE PÁJARO: INTRODUCCIÓN AL USO DE DRONES COMO HERRAMIENTAS DE DOCUMENTACIÓN GRÁFICA EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES DE ARQUEOLOGÍA

José Manuel Vargas Girón

PONENCIA N01-S01-B-32. LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE SERVICIO EN ESTUDIOS DE POSTGRADO. IMPLEMENTACIÓN EN UNA ASIGNATURA DE MÁSTER

Juan Francisco Velasco Muñoz. José Ángel Aznar Sánchez. Belén López Felices. Antonia Lozano-Díaz

PONENCIA N01-S01-B-44. APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL: UNA EXPERIENCIA DESDE LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Victoria Figueredo-Canosa. Antonia Lozano-Díaz. Macarena Castellary López. Luis Ortiz Jiménez

PONENCIA No1-So1-B-46. ENCUENTROS EN LA RED: EL PATRIMONIO INMATERIAL MUSICAL, HISTÓRICO Y CULTURAL DESDE LA PERSPECTIVA INVESTIGADORA DEL GIR IHMAGINE Y LA PRÁCTICA DE LOS ESTUDIANTES DE MASTER A TRAVÉS DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO

Montserrat Canela Grau. Matilde Olarte Martinez

PONENCIA No1-So1-B-56. REALIDAD EN EL AULA: ENFOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO DEL MARKETING INTERACTIVO

Carolina García Vázquez. Rafael Conde Melguizo

PONENCIA No1-So1-B-86. EL APRENDIZAJE-SERVICIO (APS) COMO METODOLOGÍA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

David Muñoz-Villaraviz. Irene García-Lázaro

PONENCIA No1-So1-B-88. UNA INVESTIGACIÓN AL SERVICIO DE LA COMUNIDAD. APS, UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y VALORES DE COMPROMISO.

Soledad De La De La Blanca De La Paz. José Hidalgo Navarrete

PONENCIA No1-So1-B-97. DESIGN THINKING COMO PROPOSTA METODOLÓGICA ATIVA PARA APLICAÇÃO EM TEMPOS DE ENSINO REMOTO

Raquel Timponi. Nicoli Tassis

PONENCIA No1-So1-B-99-S10-84. METODOLOGÍA DESING THINKING PARA LA CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS EN INGENIERÍA

Alexandra María Silva Monsalve. Gabriela Bohorquez Ramirez

INTEGRANDO LA CALIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA CON EL DESARROLLO RURAL SOSTENIBLE: UN PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO BASADO EN EL EMPREDIMIENTO FEMENINO

ALMUDENA MARTÍNEZ CAMPILLO
MARIA-PILAR SIERRA FERNÁNDEZ
YOLANDA FERNÁNDEZ-SANTOS
Universidad de León

El Aprendizaje-Servicio (ApS) es una metodología de innovación docente, popularizada en el entorno anglosajón e incipiente en el contexto europeo, que contribuye a incrementar la calidad educativa y la empleabilidad de los egresados al combinar el desarrollo curricular, profesional y cívico-social de los estudiantes con la prestación de un servicio comunitario. Dada la escasa utilización de este nuevo método docente en el contexto universitario español, especialmente en el campo de la Creación de Empresas, este trabajo describe y evalúa un proyecto de ApS de apoyo a mujeres con proyectos de emprendimiento para el desarrollo sostenible del mundo rural, que se desarrolló en la Universidad de León durante el primer semestre del curso 2019-20. En concreto, la experiencia docente consistió en que grupos multidisciplinares de estudiantes, matriculados en cinco asignaturas relacionadas con las principales áreas funcionales de una empresa –Administración, Marketing, Operaciones, Contabilidad y Finanzas–, aplicaron los conocimientos adquiridos en clase para prestar un servicio de asesoramiento integral a emprendedoras con proyectos empresariales dirigidos a fomentar el desarrollo económico, social y/o medioambiental del entorno rural. Con ello, se pretendía alcanzar un triple objetivo: (1) incrementar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje; (2) fomentar la adquisición por parte de los estudiantes de ciertas habilidades cada vez más demandadas por la sociedad a los profesionales del mundo empresarial, facilitando así su futura empleabilidad una vez egresados; y (3) beneficiar a la comunidad local en el marco de la Responsabilidad Social Universitaria. Para valorar el logro de dichos objetivos, se llevaron a cabo los siguientes análisis estadísticos: (a) un estudio descriptivo a partir de las respuestas dadas por los propios estudiantes a una encuesta de autoevaluación sobre su percepción del impacto educativo del proyecto; (b) un análisis intra-grupo e inter-grupos a partir del test *t* de Student, así como un estudio del tamaño del efecto a partir de la *d* de Cohen, para valorar, tras un diseño experimental en dos grupos apareados, la influencia del ApS en el rendimiento académico; y (c) un estudio descriptivo a partir de las respuestas de las emprendedoras rurales a un cuestionario sobre su percepción del servicio de asesoramiento recibido gratuitamente. Los resultados ponen de manifiesto, por un lado, que los estudiantes-servicio reconocen haber mejorado su formación curricular, profesional y cívico-social tras participar en el proyecto de ApS, y, por otro lado, que los mismos han tenido un desempeño académico significativamente superior que un grupo de control de alumnos no participantes. Además, las emprendedoras rurales han valorado positivamente la iniciativa desarrollada, reconociendo muy útil e interesante el servicio prestado por los alumnos para implantar exitosamente sus proyectos empresariales. En conclusión, nuestra experiencia de ApS para fomentar el emprendimiento sostenible en el medio rural parece haber sido una buena metodología docente para favorecer una formación integral de los estudiantes, mejorando al mismo tiempo su rendimiento académico, así como para beneficiar a la comunidad local y contribuir al logro de los “*Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*” establecidos por la ONU.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, CALIDAD EDUCATIVA, DESARROLLO RURAL SOSTENIBLE, EMPRENDIMIENTO FEMENINO, UNIVERSIDAD

LOS COLORES DEL ARTE, UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE BASADA EN PROYECTOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

ADRIANA MARCELA CARVAJAL QUINTERO
Universidad Autónoma de Bucaramanga

Introducción

La comunicación y gestión de proyectos van más allá de la formulación y la teorización dentro del aula, necesita de interacción con el entorno, comunidades, el medio para poder desarrollarse de forma adecuada y lograr los objetivos propuestos dentro de la guía cátedra desde el ser, saber y hacer. Los Colores del Arte se denomina nuestro proyecto, el cual busca una visión de mundo desde diferentes áreas del conocimiento al servicio de la comunidad en general, y es ejecutado por la Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB – junto con la alcaldía de Bucaramanga y Estación 33.

Objetivos

El proyecto tiene como objetivos afianzar los conocimientos de los estudiantes de Comunicación Social en sus áreas de experticia a partir de la interacción con la comunidad y desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con la Comunicación Social en los jóvenes líderes vulnerables para mejorar su bienestar, principalmente.

Resultados

1. Los 79 estudiantes de la UNAB que han participado en el proyecto muestran una mejor apropiación del conocimiento en su área de experticia al ser capacitadores y trabajar en conjunto con la comunidad.
2. 48 jóvenes líderes del barrio Los Colorados han participado en los talleres del proyecto.
3. Dos cortometrajes: escritos, dirigidos, filmados y editados por los jóvenes líderes del barrio Los Colorados.
4. Podcasts para radio.
5. Impulso de la economía circular en la población objetivo.

Discusión

De acuerdo con Roger Schank, uno de los grandes exponentes de la teoría *learning by doing*, “la mejor forma de aprender es haciendo”, “la verdadera educación consiste en aprender a pensar, a decidir por uno mismo y expresar lo que uno ha aprendido de un modo persuasivo”, es decir, que el estudiante aprende cuando construye por sí mismo. Y es que en Los Colores del Arte son los estudiantes quienes se encargan de investigar, y hacer el proceso de enseñanza a los jóvenes líderes del barrio Los Colorados de la ciudad de Bucaramanga, Colombia, permitiendo así una construcción de conocimiento que se afianza con la transmisión del mismo hacia la comunidad. Cuando el aprendizaje se concibe como desarrollo y cambio en las concepciones y preconceptos de los estudiantes permite que estos sean el centro del proceso enseñanza – aprendizaje, incentivándolos a desarrollar y estimular el cambio en la estructura de su pensamiento. (Trigwell y Prosser, 2000).

Conclusiones

Los Colores del Arte es una estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos que busca mejorar el proceso cognitivo del estudiante desde el saber basándolo en el hacer, dando como resultado en los estudiantes de la UNAB el mejoramiento en la aplicación y consolidación en la gestión de proyectos y comunicación, la sensibilización y mayor conocimiento del objeto de estudio de los comunicadores sociales, el ser humano, y muestran una mejor apropiación del conocimiento en su área de experticia al ser capacitadores y trabajar en conjunto con la comunidad. Además se ha logrado un fortalecimiento en las habilidades comunicacionales desde saber y hacer en los jóvenes del barrio Los Colorados de Bucaramanga, Colombia.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, COMUNICACIÓN SOCIAL, COMUNIDAD, EDUCACIÓN, ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DESDE LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO (APS) DE LA CBA-UPM

RUBÉN ORTEGA RINCÓN
PRISCILA LEONOR NOLE CORREA

Desde que en el año 2013 se firmara la Cátedra Bancos de Alimentos – UPM, la Federación de Bancos de Alimentos (FESBAL) y la Universidad Politécnica de Madrid (UPM), de la mano del Grupo de Investigación GESPLAN, han llevado a cabo multitud de proyectos que responden al objetivo último de la educación: formar personas competentes capaces de transformar la sociedad. Estos proyectos, que desarrollan como temática principal la importancia de acabar con el despilfarro alimentario, se han denominado proyectos de Aprendizaje-Servicio (Aps). Con la aparición de la Agenda 2030 en el año 2015, los esfuerzos de la Cátedra se aunaron para alcanzar la inclusión de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el desarrollo de sus actividades, mostrando de esta manera la fuerte implicación que tanto FESBAL como la UPM tienen respecto a la mejora de la sostenibilidad de nuestro planeta. El trabajo que se presenta hace un repaso exhaustivo a la trayectoria de los proyectos de Aprendizaje-Servicio (ApS) llevados a cabo dentro de la CBA – UPM para el periodo 2013-2018, vinculando posteriormente las actividades desarrolladas con los 17 ODS, reflejando así el camino recorrido y más importante aún, el camino que queda por recorrer, en la incorporación de los ODS en la educación universitaria.

PALABRAS CLAVE

CBA - UPM, DESPILFARRO ALIMENTARIO, ODS, PROYECTOS APRENDIZAJE-SERVICIO, SOSTENIBILIDAD

DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: EXPERIENCIAS DE CAMBIO EN UNIVERSIDADES

**PRISCILA LEONOR NOLE CORREA
RUBÉN ORTEGA RINCÓN**

Desde el año 2005 la Universidad Politécnica de Madrid ha optado como línea central de actuación, por la promoción y posterior reconocimiento de “Grupos de Innovación Educativa”, lo cual constituye una apuesta original en el actual panorama universitario. Para ello se iniciaron procesos de formación del profesorado, acompañados de convocatorias de ayudas para trabajar desde Proyectos de innovación educativa en el marco de la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior y la mejora de la Calidad de la Enseñanza. Tomando como base esta experiencia y a través del grupo de investigación GESPLAN de la UPM se planteo la formación y capacitación en competencias para la formulación de proyectos de innovación educativa, en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador y en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en Perú.

La formación en competencias es una necesidad que requiere ser cubierta en el ámbito directivo y en los docentes, donde muchos profesionales poseen un perfil muy completo y son expertos en un área muy concreta, pero ajenos a otras. El mundo de la empresa y del trabajo exigen otros elementos de competencia necesarios para fomentar y desarrollar grupos de investigación, trabajar con las personas exige estar atentos a la realidad universitaria y social. Como respuesta a esta necesidad se puso en marcha un primer curso de “Certificación en competencias para la Formulación y Dirección de Proyectos de Investigación en IE” que ha permitido tener resultados concretos en torno a la mejora, posicionamiento y visibilidad de la Universidad a nivel nacional e internacional.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, DESARROLLO, EDUCACIÓN, FORMACIÓN, INNOVACIÓN EDUCATIVA, PROYECTOS

IGUALDAD DE GÉNERO EN EL PATIO DE RECREO: UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE Y SERVICIO CON ESTUDIANTES DEL GRADO EN MAESTRO

JORGE AGUSTÍN ZAPATERO AYUSO
Universidad Complutense de Madrid

ELENA RAMÍREZ RICO
ROSAURA NAVAJAS SECO

Facultad De Educación (Universidad Complutense De Madrid)

INTRODUCCIÓN

Uno de los propósitos fundamentales de la universidad es la preparación para el ámbito laboral, siendo la transferencia teórico-práctica y el aprendizaje activo factores determinantes para su consecución. El Aprendizaje y Servicio (ApS) es una metodología que puede facilitar la aplicación de los aprendizajes desde la experiencia, así como desarrollar competencias sociales y cívicas del profesorado. De hecho, esta metodología adquiere un trasfondo social, pues busca minimizar las injusticias y desigualdades sociales. Al respecto, el patio escolar es un entorno que contribuye a la desigualdad de género, dotando de menores oportunidades de ocio a chicas (y algunas minorías de chicos).

OBJETIVOS

Este trabajo pretende difundir un proyecto de ApS, destinado a reducir las desigualdades de género en un patio escolar y valorar su aplicación. Además, busca ahondar en la percepción de desigualdades que los estudiantes universitarios pudieron vivir en su día en los patios de sus institutos, tras su sensibilización con la temática.

METODOLOGÍA

El trabajo se circunscribe en un Proyecto de Innovación Docente (PID), en el cual se formó a estudiantes del Grado en Maestro en dos jornadas: una sobre la perspectiva de género en la actividad física y el patio escolar, y otra sobre la metodología ApS. Tras ello, el alumnado diseñó e intervino en la modificación de un patio escolar. En esta fase participaron 80 estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. De ellos completaron dos encuestas, diseñadas *ad hoc*, 33 alumnas y alumnos. Una de ellas pretendía valorar el proyecto y la otra ahondar sobre las desigualdades vividas previamente por los estudiantes en el patio de recreo de sus institutos. Para el análisis de datos (cuantitativo) se usó SPSS v.25.

RESULTADOS

En cuanto a la valoración del proyecto, las y los estudiantes mostraron una alta satisfacción con este, declarando que fue útil para su formación y aprendizaje en diferentes aspectos, como proporcionar un trato más igualitario al alumnado u ofrecer oportunidades de ocio en el patio a todas y todos. Los indicadores de la encuesta de valoración del PID obtuvieron una media de 4 o más puntos sobre 5. En cuanto a la percepción de desigualdades en el patio de su instituto predominaron los valores medios de la escala (alrededor de 3 puntos sobre 5), por lo que el estudiantado no se mostró totalmente en desacuerdo o de acuerdo con las dificultades y desigualdades que pudieron vivir en sus patios.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este proyecto de ApS fue positivo para la formación del alumnado universitario, desarrollando competencias para promover la igualdad de género en el patio escolar. En este aspecto, el alumnado mostró cierta sensibilidad hacia la temática, manifestando una opinión moderada (medias en torno a 3 puntos sobre 5) cuando se analizaron las desigualdades que percibieron en sus patios de recreo. Al menos en el contexto estudiado, se refuerza la necesidad de atender al patio, así como diseñar más proyectos de ApS como metodología de formación para las futuras y futuros docentes, y promoción de la igualdad de género.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, COEDUCACIÓN, ENSEÑANZA SUPERIOR, IGUALDAD DE OPORTUNIDADES DE GÉNERO

PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN Y MODELACIÓN INVOLUCRADOS EN EL APRENDIZAJE DEL MODELO CINEMÁTICO DE UN BRAZO DE ROBOT DE DOS GRADOS DE LIBERTAD EN UN CONTEXTO INTERDISCIPLINARIO

ANGEL PRETELÍN-RICÁRDEZ

Instituto Politécnico Nacional, UPIITA, México

Introducción. Esta ponencia presenta una secuencia didáctica basada en un enfoque construccionista, la cual se llevó a cabo con cuatro estudiantes del nivel medio superior (preuniversitarios) del Instituto Politécnico Nacional, en México, quienes atendieron el llamado a participar en el programa “Imaginar, experimentar, modelar y construir productos para transformar a los estudiantes en creadores desde un enfoque interdisciplinario”, el cual tiene por objetivo proponer talleres para estudiantes universitarios y preuniversitarios, donde se realicen actividades de larga duración (uno a seis meses) orientadas al aprendizaje a través de la creación de productos interdisciplinarios. La secuencia didáctica que se aborda aquí está orientada a que los estudiantes aprendan acerca del modelo cinemático de un brazo de robot de dos grados de libertad, a través de su modelación matemática y computacional, así como de la construcción y operación física del mismo, utilizando software (Geogebra y LabVIEW), así como tarjetas de adquisición de datos de tipo industrial y servomotores.

Objetivos. Los objetivos de este estudio son: (1) que los estudiantes aprendan y experimenten que la matemática en la vida real no está aislada o fragmentada de otras disciplinas, (2) que ganen experiencia y habilidad en resolver problemas interdisciplinarios (enfoque STEAM), (3) favorecer su entendimiento acerca de la relación que guardan las distintas disciplinas en la resolución de un problema. Para lograr lo anterior (4) se documentaron y analizaron los procesos de experimentación, modelación (matemática y computacional) y construcción que realizaron los estudiantes.

Metodología. Se diseñó e implementó un taller en donde los estudiantes tomaron el papel de creadores, asumiendo el rol de ingenieros, a los que se les pidió diseñar y construir el prototipo de un robot de dos grados de libertad, cuyo propósito sería la manipulación de objetos dentro de un sistema industrial de clasificación de piezas. Se establecieron tareas agrupadas en actividades de experimentación, modelación (matemática y computacional) y construcción (del producto / robot), las cuales fueron realizadas de manera individual, en pareja y en grupo. Apegándose a los siguientes tres principios: (1) la matemática debe relacionarse y complementarse con otras disciplinas, (2) la interdisciplina en los productos debe construirse con base en ciertas restricciones y (3) el tiempo no debe ser una limitación para la creación.

Resultados. Se llevó un registro de las sesiones a través de grabaciones, además se hicieron entrevistas y cuestionarios en línea para poder definir cómo se llevaron a cabo los procesos recursivos de experimentación, modelación (matemática y computacional) y de construcción. A través de este registro se pudo documentar, cómo a través de la experimentación y construcción del modelo cinemático, los estudiantes pudieron diseñar la zona de trabajo del robot, la cuál sería la base para la construcción del prototipo del robot y la interacción con las demás disciplinas.

Discusión y conclusiones. Se ha implementado la metodología Experimenta – Modela – Construye (EMC) en otros estudios propios, los cuáles han tenido como finalidad construir productos de tipo software (videojuegos) y al igual que aquí, a través de los resultados se pudo observar que la matemática se relacionó con las otras disciplinas en varios niveles de abstracción, a veces de manera implícita y explícita, así como de manera empírica y formal. También se observó que la primera restricción que se presentó en la construcción de los prototipos fue el uso del del software y después el manejo del hardware. El uso de dos herramientas digitales (Geogebra y LabVIEW), al principio, hizo parecer que se complicaría el proceso de construcción y los estudiantes se “perderían” en las diferentes lógicas de programación, pero al final, con tiempo, permitió que los estudiantes pudieran transitar de manera casi natural entre ambas representaciones (virtuales) para después pasar a la representación física. Además, se logró que el tiempo no fuera una limitación, el taller duró tres meses.

PALABRAS CLAVE: CONSTRUCCIONISMO, GEOMETRÍA DINÁMICA, MODELACIÓN COMPUTACIONAL, MODELACIÓN MATEMÁTICA, STEAM

FORMACIÓN DOCENTE Y APS: HOMENAJE A NUESTRAS MAESTRAS DE LOS AÑOS CUARENTA Y SUS BUENAS PRÁCTICAS EN EL AULA

ROSAURA NAVAJAS SECO

FACULTAD DE EDUCACIÓN (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

Desde hace tiempo consideramos la importancia de incluir metodología ApS dentro de nuestros estudios en la formación docente. Tanto es así que acercamos los contenidos propios de nuestras asignaturas a realidades que constaten la importancia de nuestra formación universitaria. La conexión de la universidad con nuestras vidas y el entorno es crucial para verificar que nuestros aprendizajes están siendo significativos. En este caso hemos querido cuáles eran sus metodologías y sus herramientas de trabajo. Para ello en una de nuestras prácticas incluida en ApS quisimos presentar materiales con los que trabajaban estas profesionales hace cuarenta años. La práctica consistía en que viesan estos materiales, supieran el uso de ellos y las metodologías que empleaban entonces en el aula. Se contó que habían sido rescatados de entre otros muchos enseres de una casa y que queríamos rememorar el pasado de todos ellos volviendo a darles vida. Entre los materiales, la gran estrella fue un guiñol que conocíamos a quién había pertenecido, por lo que contamos su historia y lo que había significado este material a lo largo de la profesión de una maestra ilusionada. El objetivo de la práctica, además de acercar al alumnado universitario al conocimiento de cómo trabajaban las maestras en el pasado, fue también que ellos y ellas pudieran intervenir aportando a esa memoria histórica docente nuevas historias que complementaran y unieran el pasado con el presente. Por ello se les dijo que todos los muñecos de guiñol y todos los elementos que formaban parte de él estropeados, sucios y rotos por sus años de existencia, debían ser reparados y darles una nueva vida. Y Así fue, tuvieron que hacerles nuevos trajes, pintarlos y reconstruirlos para poder llevar a escena el guiñol en todo su esplendor. El alumnado tuvo que trabajar en grupo quedándose con distintos muñecos del guiñol para reconstruir y hacer una puesta en escena a través de un video del antes y después del personaje y de su identidad y transformación. Fue interesante ver como ese material viejo, no solo sirvió como instrumento y herramienta demostrativa de las formas de trabajar en el pasado, sino que el alumnado formó parte de esa vivencia dando una nueva vida a esos muñecos, presentando nuevos personajes e identidades más actualizadas. Se mostraron muchas creaciones en video y se volvió a recuperar el guiñol del pasado quedando nuevo para futuras generaciones de maestros y maestras como material y herramienta de trabajo. Fue una experiencia enriquecedora que nos enseñó a todos y a todas a reconocer el pasado como nuestro y valorar las prácticas de nuestras maestras de los años cuarenta. El alumnado pudo entender que es importante tener en cuenta todo lo que el pasado nos ofrece para poder construir el presente y avanzar en el futuro mejorando nuestras prácticas educativas y complementando todo lo que se no dio de otros tiempos. Ahora contamos en nuestra universidad con este nuevo material para nuestra futura formación, y servirá para seguir construyendo nuevas historias.

PALABRAS CLAVE

GUIÑOL, MAESTRAS DEL PASADO, MATERIALES DOCENTES, METODOLOGÍA APS

COACHING Y GESTIÓN DE EQUIPOS PARA EL ALUMNADO UNIVERSITARIO: DE LOS 6 SOMBREROS DE PENSAR A LAS METODOLOGÍAS SCRUM, AGILE Y LEAN STARTUP

MARICHÉ NAVÍO NAVARRO

Universidad San Pablo-CEU, CEU Universities

En la definición de metodologías de enseñanza-aprendizaje en la formación universitaria, el trabajo de los estudiantes en proyectos colaborativos tiene un papel esencial. Esto se debe principalmente a que, entre las competencias básicas definidas a raíz de la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), se exige a los alumnos la capacitación para el trabajo en equipo. Más allá de la creación de prácticas formales o entregables donde los estudiantes se organicen en grupos, cobra especial importancia el diseño de iniciativas que realmente incentiven la motivación por la generación de sinergias en la creación de conocimiento compartido.

En este sentido, esta investigación propone la implantación, en los proyectos docentes vinculados al trabajo colaborativo entre estudiantes, de metodologías de gestión de equipos y coaching propios del mundo empresarial. En concreto, la presente comunicación aborda el uso de la técnica de los 6 sombreros para pensar de Edward de Bono en la generación de iniciativas creativas por parte del alumnado. Adicionalmente, pretende presentar una propuesta metodológica para el uso eficaz de esta técnica en conjunción con metodologías propias del design thinking, lean startup, agile y SCRUM.

Con el objetivo de mostrar una propuesta aplicada, la investigación estudia el caso del desarrollo de iniciativas vinculadas a la creación de campañas de marketing 3.0 por parte de los alumnos de Marketing y Publicidad Online de 4º curso de Comunicación Digital de la Universidad San Pablo CEU. De esta forma, se aborda de una manera descriptiva los pasos para el uso de las dinámicas de los 6 sombreros de pensar en los procesos de ideación, planificación e implementación de acciones de comunicación digital en el marco de Communitools, un proyecto de innovación docente sobre marketing online.

En el estudio del caso, se procede a la definición del proyecto en etapas sucesivas, desde la analítica de resultados y propuesta de soluciones creativas hasta generación de hipótesis validables a través de la creación de un producto mínimo viable (MVP), el cual corresponde a la iniciativa de marketing 3.0 decidida por el alumnado para el trabajo colaborativo. Para ello, se aproximan las metodologías con perspectivas de diversos autores y se ofrece un recorrido aplicado para proponer un modelo de implantación en otras asignaturas, grupos y titulaciones.

PALABRAS CLAVE

6 SOMBREROS DE PENSAR, AGILE, DESIGN THINKING, ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, GESTIÓN DE EQUIPOS, INNOVACIÓN DOCENTE, LEAN STARTUP, MARKETING 3.0, SCRUM, TRABAJO EN EQUIPO

BECOMING A ROMAN WOMAN: EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA ANTIGUA A TRAVÉS DE UN PROYECTO

ELENA TORREGARAY

A lo largo de los dos últimos cursos, 2019-20, 2020-21 he propuesto el desarrollo de un proyecto entre los alumnos de tercer curso del Grado de Historia de la UPV/EHU dentro de la progresiva inclusión de metodologías activas en la docencia tradicionalmente magistral y con el objetivo de transformarla. En el marco de la asignatura de Historia de Roma he introducido la posibilidad de realizar un proyecto individual que permita conocer mejor la sociedad romana dando la oportunidad al alumno/a de seguir el proceso de convertirse en una mujer romana escribiendo la biografía de un personaje ficticio, desde el nacimiento hasta la muerte, y que integre las principales características de cualquier miembro femenino de la sociedad romana a lo largo de toda su historia y en el escenario del imperio. El objetivo principal es el de aplicar lo aprendido de forma teórica sobre la sociedad romana a un caso concreto, pero elegido y diseñado por el propio alumno/a.

El estímulo principal consiste en ofertar que, a través de este trabajo, los alumnos/as conocerán mejor la sociedad romana y, en concreto, aprenderán a observar dicha sociedad desde el punto de vista de la historia de las mujeres. Para ello, como ya he dicho, hay que inventar un personaje y “romanzarlo”, es decir, inventar una vida romana con todos los conocimientos adquiridos gracias a una bibliografía seleccionada y que también se propone al alumno/a en el momento de plantearla realización del proyecto.

Se aconseja que el personaje sea del agrado del alumno/no y no se marca ningún límite para la elección del mismo en cuanto al estrato social, puede ser una mujer rica o pobre, aristócrata o esclava, ciudadana o extranjera, romana o provincial ... La cronología también es de libre elección, pero conviene situar la historia en la época del Alto Imperio (I-III d.C.) porque hay más información disponible.

A lo largo de esta comunicación se detallarán las etapas que el alumno/a debe desarrollar a lo largo del desarrollo del proyecto y que le permitirán conocer mejor y, sobre todo, de una forma más completa, en primera persona, lo que supone ser un romano en tiempos del Principado. De esta manera, se trabajarán los conceptos de libertad/esclavitud, ciudadanía, extranjería, ascenso social, roles de género...de una manera más cercana y con la posibilidad de aplicar la teoría aprendida a través de las clases magistrales y la bibliografía seleccionada a un caso concreto, aunque sea ficticio.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, HISTORIA, MUJER, PROYECTOS

PROPUESTA DE UNA HERRAMIENTA DE ELABORACIÓN DEL PLAN DE EMPRESA PARA EMPRENDIMIENTOS EN PROYECTOS PERIODÍSTICOS DIGITALES

GEMA ALCOLEA DÍAZ

En el proceso de enseñanza-aprendizaje en Emprendimiento en Comunicación resulta decisivo el trabajo con herramientas que pongan en práctica conocimientos de gestión y organización de empresas informativas y que desarrollen habilidades encaminadas a alcanzar la capacidad para emprender en este campo.

Así, es fundamental el uso del Plan de Empresa Periodística, como herramienta formativa de Aprendizaje Basado en Proyectos, para alcanzar de forma práctica y cooperativa el conocimiento del funcionamiento de las empresas periodísticas y la consecución de la competencia “espíritu de empresa”, una de las básicas con las que, según el Parlamento Europeo, el sistema de enseñanza debe dotar a la ciudadanía.

Durante varios cursos, se ha llevado a cabo un proceso de revisión crítica del empleo del Plan de Empresa como herramienta metodológica, y de aportación de innovaciones en la docencia, como respuesta a dicha evaluación que han llevado a una mejora de la dinámica de trabajo del alumnado, de la motivación e implicación y de los resultados de aprendizaje.

El proyecto “Herramientas de elaboración del Plan de Empresa: evaluación y propuesta piloto de un simulador para emprendimientos en proyectos periodísticos digitales”, está financiado en II Convocatoria de ayudas a Proyectos de Innovación y Mejora de la Docencia, Facultad CC Comunicación (URJC).

No obstante, la experiencia docente en las asignaturas “Empresa Periodística”, del Grado en Periodismo, y “Emprendimiento y nuevos modelos de negocio en medios de comunicación”, del Máster en Periodismo digital y nuevos perfiles profesionales, de la Universidad Rey Juan Carlos, nos lleva a seguir planteando mejoras, más aún tras la docencia en remoto de esta materia durante el confinamiento por la pandemia Covid-19.

Así, este trabajo llega tras la corroboración de la necesidad de guiar al alumno con una herramienta semi automatizada creada ex profeso para la elaboración del Plan de Empresa y, además, adaptada a la realidad de proyectos periodísticos digitales –en referencia a la especificidad del mercado en el que se desenvuelve–, al entorno digital y a la realidad de estructuras societarias habitualmente no complejas.

Este trabajo presenta una experiencia de innovación y mejora didáctica llevada a cabo en el curso 2020-2021 con el objetivo de innovar y mejorar la metodología cooperativa basada en proyectos de elaboración de un Plan de Empresa, aportando una herramienta piloto semi automatizada que los estudiantes puedan aplicar.

La metodología seguida ha conllevado una etapa previa que ha permitido conocer la valoración, por parte de docentes y alumnos, del grado de utilidad y usabilidad de herramientas ya existentes –software, simuladores y documentales– de creación del Plan de Empresa, seleccionadas como muestra. El resultado, tras ello, con los datos obtenidos y el apoyo de técnicos especialistas en el área, es el diseño y consecución de una herramienta de elaboración del Plan de Empresa para emprendimientos en proyectos periodísticos digitales. En la actualidad dicha herramienta se está aplicando, como prueba piloto, en la docencia con alumnado en el primer cuatrimestre del curso 2020/2021, y se podrá poner completamente en valor tras la evaluación de la herramienta y los resultados de aprendizaje conseguidos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE COOPERATIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, EMPRENDIMIENTO, PLAN DE EMPRESA

EL APRENDIZAJE SERVICIO COMO OPORTUNIDAD EN EL AULA UNIVERSITARIA: EL CASO DE LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA

CONCEPCION TORRES-BEGINES
Universidad de Sevilla

La incorporación de las metodologías activas y participativas en el ámbito universitario ha traído consigo la aparición de nuevos espacios de aprendizaje centrados en el alumnado, ya sea a través de la creación de proyectos (Aprendizaje Basado en Proyectos), la solución de problemas (Aprendizaje Basado en Problemas) o llevando a cabo labores de investigación – acción. A esto hay que unirle la creciente importancia que se le está dando a la universidad como motor de cambio social, de lo que dan buena cuenta las numerosas iniciativas que han partido desde las diferentes áreas para contribuir a la lucha contra el COVID-19. Fruto de todo esto es el cambio de perspectiva al que estamos asistiendo, con una institución que se abre hacia el mundo más allá de la relación con la empresa, incluyendo entre sus colaboradores frecuentes a las entidades relacionadas con el mundo de la cooperación, ya que, aunque si bien es verdad que es frecuente encontrar oficinas de cooperación al desarrollo en todas las universidades españolas, no ha sido hasta ahora cuando esta necesidad de conectar con el mundo exterior ha surgido desde las aulas y desde el propio estudiantado, el cual demanda la introducción de temas de actualidad social, mostrando su preocupación sobre situaciones reales como los movimientos migratorios, el calentamiento global, la diversidad social o los discursos de odio.

Para darle respuesta a todo esto, queremos destacar la importancia de la metodología del Aprendizaje Servicio (ApS), en la cual confluyen las demás, añadiendo la aplicación social y solidaria, ya que da respuesta a problemáticas reales presentes en el entorno inmediato del alumnado. Para conseguirlo esta comunicación se vertebrará en torno a tres aspectos básicos: 1) la importancia del aprender haciendo; 2) el concepto de responsabilidad social universitaria (RSU) y 3) el Aprendizaje Servicio como oportunidad metodológica en el aula universitaria.

Para conseguir nuestro principal objetivo: la puesta en valor de esta metodología en el ámbito universitario, presentaremos una revisión bibliográfica de las principales bases teóricas sobre las que se sustenta, haciendo hincapié en los estudios centrados en el aprendizaje experiencial y los documentos oficiales que definen el papel de la responsabilidad social universitaria en los programas académicos. Por último, presentaremos varias experiencias llevadas a cabo en la asignatura de Lengua Española y su Didáctica, del grado de Educación Primaria, en los tres últimos cursos, buscando así justificar la adquisición significativa de los contenidos propios del programa, además de dotar a la audiencia de ejemplos de propuestas aplicables a cualquier disciplina.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR EXPERIENCIA, APRENDIZAJE SOCIAL, DOCENCIA UNIVERSITARIA, METODOLOGÍAS INNOVADORAS., PENSAMIENTO CRÍTICO

A VISTA DE PÁJARO: INTRODUCCIÓN AL USO DE DRONES COMO HERRAMIENTAS DE DOCUMENTACIÓN GRÁFICA EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES DE ARQUEOLOGÍA

JOSÉ MANUEL VARGAS GIRÓN
Universidad de Cádiz

Desde hace varios años en el seno del área de Arqueología de la Universidad de Cádiz venimos ejecutando una serie de proyectos de innovación docente en el que se apuesta por la implicación de las nuevas tecnologías (NTICs) al desarrollo normalizado de las prácticas docentes del área tanto en las titulaciones de grado como en los Máster donde impartimos docencia. Con ellos se ha pretendido ofrecer una docencia en Arqueología plenamente adaptada al s. XXI, asociada tanto al alumnado nativo digital que llega a nuestras aulas como a la metodología usual empleada en los proyectos científicos, usando en las prácticas las herramientas tecnológicas que habitualmente utilizamos en el laboratorio de Arqueología para nuestras investigaciones. Gracias a ello, el alumnado ha tenido posibilidades de realizar trabajos de digitalización, fotografía, escaneado y reproducción 3D de piezas arqueológicas. Actualmente se está desarrollando un nuevo proyecto que sale del aula y se está ejecutando en las prácticas de campo, estando relacionado con la generación de documentación gráfica desde el aire. En este sentido, los vehículos aéreos no tripulados (RPAS) entran de lleno en este proyecto.

Con la aplicación de los drones como herramientas al servicio de la Arqueología, buscamos que el alumnado se familiarice con este tipo de aparatos que, aun pudiendo ser consideradas como avances tecnológicos, se han implementado de forma rápida y eficiente en la Arqueología; siendo ya habitual su constante uso tanto en los proyectos de investigación como en la llamada Arqueología de gestión. Como en las prácticas de campo lo que se pretende es formar al alumnado en la cotidianidad metodológica de los trabajos arqueológicos, una de las prácticas a desarrollar es la de trabajar con este tipo de aparatos. Otros años en esas salidas de campo, hemos realizado una demostración al alumnado de cómo se realizan los vuelos de filmación en Arqueología, al contar en el área con profesorado que posee el título de piloto que habilita a volar los RPAS. Con ello, se mostraba al alumnado de forma pasiva (al no ser ellos los pilotos) la potencialidad del uso de los drones en Arqueología. Sin embargo, el alumnado necesita formarse de forma práctica, volar y experimentar como se perciben unos restos arqueológicos desde el aire a 10, 20 o 50 m. de altura. Eso hasta hace escasamente unos meses era inviable, pues para poder pilotar un equipo de prestaciones profesionales se necesitaba, como hemos comentado, el citado título profesional de piloto. Sin embargo, el panorama ha cambiado y en el mercado existe en la actualidad modelos de gama cuasi profesional que por su peso (menos de 250 gr) y características quedan eximidos de la legislación vigente actual y pueden ser volado por cualquier tipo de usuario. En esas prácticas de campo el alumnado está pudiendo conocer de primera mano, a través de supuestos prácticos en yacimientos arqueológicos, cómo se usa este drone, cuáles son sus características, tener una primera toma de contacto con el aparato y, especialmente hacer fotografías y videos en altura.

Además, este trabajo en el yacimiento se verá complementado con el trabajo en el laboratorio donde el alumnado tiene que trabajar y adquirir las competencias en los procesos de digitalización y tratamiento informático de la documentación generada. Y es que la aplicación de los drones a la Arqueología no se restringe únicamente a la toma de fotografías y videos aéreos, sino que gracias a la aplicación de vuelos programados (que el alumnado tendrá que preparar) se genera un conjunto de fotografías solapadas del área de trabajo que, mediante el tratamiento con software especializado (y del que venimos también trabajando en los proyectos anteriores), generan un fottomosaico a partir del cual se puede trabajar en la digitalización de la planimetría arqueológica. En resumen, gracias a este proyecto, el alumnado de la UCA agraciado con este proyecto podrá formarse en técnicas y herramientas actuales usadas de forma habitual en Arqueología tanto en el mundo laboral como en los proyectos de investigación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ARQUEOLOGÍA, DOCENCIA, DOCUMENTACIÓN GRÁFICA, DRONE

LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE SERVICIO EN ESTUDIOS DE POSTGRADO. IMPLEMENTACIÓN EN UNA ASIGNATURA DE MÁSTER

JUAN FRANCISCO VELASCO MUÑOZ
JOSÉ ÁNGEL AZNAR SÁNCHEZ
BELÉN LÓPEZ FELICES
ANTONIA LOZANO-DÍAZ

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje servicio (ApS) es un método de enseñanza basado en la experiencia, en el que los alumnos pueden aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno práctico. El ApS consiste en el desarrollo de proyectos que combinen el aprendizaje con servicios a la comunidad, que permitan a los participantes conocer las necesidades de su entorno. Así, los integrantes aprenden poniendo en práctica los conocimientos previamente estudiados, a la vez que adquieren nuevas habilidades y capacidades al enfrentarse a situaciones reales. La posibilidad de combinar en una única actividad el aprendizaje de conceptos, aptitudes y valores con el desarrollo de servicios a la comunidad hace que el ApS presente una gran capacidad formativa. Además, mediante la aplicación de esta metodología la comunidad se ve beneficiada pues el objetivo es desarrollar acciones que permitan mejorar algún aspecto que impacte de forma positiva sobre el entorno en el que se lleva a cabo. Así pues, el uso de esta metodología presenta múltiples ventajas entre las que se encuentran el enriquecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes; se promueve el aprendizaje continuo y el desarrollo de nuevas metodologías por parte de los distintos profesionales; impulsa la creación de relaciones entre la universidad y las instituciones sociales, etc.

OBJETIVO

Dados los beneficios que presenta esta metodología se ha desarrollado el proyecto de innovación docente “Implementación de la metodología de aprendizaje servicio en Máster” con el objetivo de aplicar el ApS en la asignatura “Pobreza, migraciones y cooperación al desarrollo” impartida en el *Máster en Migraciones, Mediación y Grupos Vulnerables* en la Universidad de Almería durante el curso académico 2020/21 y 2021/22

METODOLOGÍA

El proyecto de innovación tendrá una duración de dos años. Durante el primero, se llevará a cabo la preparación de los proyectos de ApS para lo que se pedirá a los estudiantes que presenten sus propuestas y se establecerá contacto con las instituciones sociales necesarias que contribuyan a evaluar la viabilidad de los mismos (elaboración del borrador, establecimiento de relaciones con las instituciones sociales y planificación). Dada la situación actual derivada de la pandemia por Covid-19, se estima que las posibilidades para desarrollar los proyectos planteados van a ser limitadas. Por ello, la realización de los proyectos se llevará a cabo durante el segundo año (preparación, ejecución y cierre), además de proceder a la evaluación de los mismos tras su finalización (evaluación multifocal).

RESULTADOS

En este trabajo se presentan los resultados de una experiencia práctica de implantación de la metodología del ApS en una asignatura de Máster, condicionada por la ocurrencia de la COVID-19. Por lo tanto, el principal resultado es la propuesta de una variedad de proyectos de ApS por parte de los estudiantes de la asignatura, que abarca desde servicios de apoyo al aprendizaje para niños de colectivos vulnerables, hasta la búsqueda de hogar para niños inmigrantes sin familias.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPERIMENTAL, APRENDIZAJE-SERVICIO, EDUCACIÓN SUPERIOR, IMPLEMENTACIÓN PRÁCTICA, MÁSTER

APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL: UNA EXPERIENCIA DESDE LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

VICTORIA FIGUEREDO-CANOSA
ANTONIA LOZANO-DÍAZ
MACARENA CASTELLARY LÓPEZ
LUIS ORTIZ JIMÉNEZ

La metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS) se implementa desde el curso 2015/2016 en la asignatura *Sociedad, Escuela y Democracia* de los Grados en Educación Infantil y en Educación Primaria de la Universidad de Almería. Durante el curso 2019/2020, a consecuencia de la pandemia COVID-19, se propone al alumnado realizar un ApS Virtual y colaborar con el proyecto “*De mi aula a tu ventana*” promovido por la Asociación Aprendizaje-Servicio-UAL.

Desde el ApS Virtual el alumnado diseña, desarrolla y evalúa, en pequeños grupos, proyectos de ApS con el apoyo de la tecnología. Los aprendizajes a adquirir son los contemplados en la guía docente y, en concordancia con el proyecto “*De mi aula a tu ventana*”, el servicio consiste en elaborar y difundir materiales para apoyar a personas afectadas por la COVID-19, además de, sensibilizar a la sociedad para construir y consolidar lazos solidarios entre sus miembros. Para su implementación se emplean diferentes estrategias didácticas (foros, tutorías virtuales, etc.) y se fomenta el uso de las TIC (creación de materiales audiovisuales, utilización de softwares, difusión en redes sociales).

El objetivo principal del estudio es describir la experiencia de ApS Virtual realizada por el alumnado del Grado de Educación Infantil. Entre los objetivos específicos se proponen: a) Describir los servicios realizados en función de los destinatarios. b) Conocer la valoración del alumnado sobre el aprendizaje adquirido y el servicio realizado.

Se plantea un estudio descriptivo transversal mixto en el que participan 66 estudiantes. Los instrumentos empleados son: plataforma Blackboard Learn y cuestionarios de autoevaluación de los aprendizajes y del servicio. Los datos cuantitativos son analizados en función de descriptivos básicos. Los datos cualitativos son codificados y categorizados.

Los resultados muestran que se crean 52 materiales. Son más numerosos los dirigidos al colectivo de menores (videos de cuentos, canciones, marionetas, recetas, rutinas, manualidades, etc., materiales con softwares específicos y vídeos de ánimo y agradecimiento). Se incluyen materiales dirigidos a pacientes y personal de hospitales y residencias de mayores y a la población en general (cartas y videos de ánimo y agradecimiento).

Con relación a la valoración del aprendizaje, los resultados indican que el alumnado ha desarrollado competencias básicas y competencias transversales. Algunas competencias específicas obtienen resultados más bajos. En cuanto a la valoración del servicio, los resultados indican que los materiales han contribuido a mejorar el estado de ánimo de los/as menores y a promover aprendizajes y opciones de entretenimiento educativas. Igualmente, han servido de apoyo para la población y para pacientes y personal de hospitales y residencias de mayores.

El ApS Virtual ha permitido realizar servicios para actuar sobre necesidades del entorno y ha supuesto una oportunidad para el desarrollo de competencias curriculares. Si bien es cierto que en algunas competencias específicas se han obtenido puntuaciones más bajas, se prestó especial atención a su desarrollo durante las clases no presenciales.

El ApS Virtual ha contribuido a promover la construcción de una ciudadanía crítica, solidaria y comprometida con la mejora de la comunidad y ha favorecido el desarrollo de competencias curriculares, considerándose una metodología válida para la formación inicial docente.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, COVID-19, FORMACIÓN INICIAL DOCENTE, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

ENCUENTROS EN LA RED: EL PATRIMONIO INMATERIAL MUSICAL, HISTÓRICO Y CULTURAL DESDE LA PERSPECTIVA INVESTIGADORA DEL GIR IHMAGINE Y LA PRÁCTICA DE LOS ESTUDIANTES DE MASTER A TRAVÉS DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO

MONTSERRAT CANELA GRAU
Universitat Rovira i Virgili
MATILDE OLARTE MARTINEZ
Universidad de Salamanca

INTRODUCCIÓN

El grupo de investigación Reconocido IHMAGINE (Intangible Heritage Music and Gender: International Network) de la Universidad de Salamanca, organiza por segundo año consecutivo el seminario dirigido a estudiantes de grado (universidad y conservatorio), de máster y de doctorado, además de a sus propios miembros del grupo de investigación.

En este segundo año, tanto las sesiones de seminario con sus respectivas ponencias y mesas redondas, como los talleres prácticos –asociados a un proyecto de innovación docente–, se efectúan a través de la virtualidad.

OBJETIVOS

- Estudiar, analizar y contextualizar social y culturalmente el período histórico definido para la investigación sobre la música popular española
- Generar un espacio de aprendizaje común y colaborativo que fomente el conocimiento, uso e innovación de herramientas metodológicas de investigación en áreas de Música, Estudios Culturales, Historia Contemporánea, Etnomusicología y Antropología, con el fin de desarrollar la capacidad crítica y de debate.
- Desarrollar la capacidad de comunicación de resultados de la investigación desde un enfoque multidisciplinar del trabajo colaborativo aprovechando las nuevas tecnologías que dispone el Servicio de Innovación y Producción Digital de la Universidad de Salamanca.

METODOLOGÍA

El seminario consta de un programa académico de 30 horas repartidas en 10 sesiones que ocupan un semestre académico: del 6 de noviembre de 2020 al 16 de abril de 2021.

Las sesiones constan de dos ponencias de 60 minutos cada una, llevadas a cabo por los miembros del GIR y que generan una posterior reflexión y debate entre los ponentes y los asistentes al seminario. Los temas tratados transitan a través de la música de tradición oral, la metodología de la danza, las redes entre investigadores de principios de siglo XX, la pedagogía musical y/o los trabajos de campo, etc. A todo ello se le suman los estudios de identidades de género y de humanidades digitales, en definitiva, un buen compendio de la interdisciplinariedad de este Grupo de Investigación Reconocido.

Por otra parte, este segundo año, el Seminario Internacional de Investigación en Patrimonio Inmaterial, Musical, Histórico y Cultural se completa con dos talleres destinados a los alumnos del módulo de Patrimonio Musical del Máster Oficial Interuniversitario en Música Hispana de la USAL. Se trata de un proyecto de innovación docente que plantea el desarrollo de experiencias de aprendizaje-servicio y que cuenta, además, con la colaboración del Servicio de Innovación y Producción Digital de la USAL.

RESULTADOS

- La generación de un espacio común de aprendizaje colaborativo, que proporciona herramientas para el desarrollo del conocimiento.
- La puesta en marcha de las prácticas de trabajo de campo.
- La grabación de píldoras informativas con los resultados del trabajo de campo de cada estudiante de máster.

DISCUSIÓN / CONCLUSIONES

Este proyecto de innovación docente pretende dar un paso hacia adelante en el Aprendizaje Servicio, proponiendo la integración de estas prácticas en el módulo obligatorio de Patrimonio musical. Además, permite uno de los grandes retos de la Universidad actual: la vinculación de sus tres misiones, docencia, investigación y responsabilidad social universitaria.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, APRENDIZAJE-SERVICIO, EDUCACIÓN SUPERIOR, EDUCACIÓN VIRTUAL, INNOVACIÓN DOCENTE

REALIDAD EN EL AULA: ENFOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO DEL MARKETING INTERACTIVO

CAROLINA GARCÍA VÁZQUEZ

ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología

RAFAEL CONDE MELGUIZO

La innovación educativa tiene como objetivo primordial el mejorar la adquisición del conocimiento por parte de los alumnos. El aprendizaje basado en proyectos (ABP) mejora considerablemente el interés del estudiante al apreciar la aplicación práctica de las materias impartidas[1]. En este artículo se describe la experiencia de incorporar la metodología ABP aplicadas a un proyecto real combinando dos asignaturas de cuarto curso del Grado en Diseño Multimedia y Gráfico: *Merchandising y Marketing Interactivo* y *Maquetación Web con Hojas de Estilo*, la primera de ellas fundamentalmente teórica y la segunda, esencialmente práctica.

Se combinó la metodología ABP con la inserción de la realidad en el aula a través de un proyecto en coordinación con una entidad del tercer sector, en particular, con la ONG SETEM, que comercializa productos de Comercio Justo. El resultado fue un trabajo de investigación durante el semestre que concluyó en una jornada física y virtual en la que se combinaban stands para cada producto que se pretendía dar a conocer y una web para cada stand con información más detallada.

Para trasladar la realidad al aula, se llevaron a cabo distintas actividades. En primer lugar, los alumnos realizaron un análisis de los productos ofertados por SETEM, tanto a través de su página web como de entrevistas con el personal de la entidad. En este sentido, también se destacó la importancia de seguir con su línea gráfica y la realización del análisis del mercado y de la competencia. En segundo lugar, en la asignatura *Merchandising y marketing interactivo* se realizó una investigación de carácter cualitativo con el objetivo de definir líneas de diseño adecuadas para la elaboración del punto físico de venta y el espacio virtual en formato página web. Dicha investigación incluyó tres fases. Una primera fase de definición de la persona tipo a la que iría definida la campaña. Una segunda fase de aplicación de técnicas de discusión de grupo con muestras de usuarios finales. Una tercera y última fase de análisis de datos para obtener resultados prácticos en forma de recomendaciones de diseño. Cada grupo de clase utilizó este análisis para elaborar sus propios diseños de punto de venta en función de los resultados obtenidos y el producto que le tocaba presentar. El diseño de cada stand incluyó gamificación para cada producto, de forma que fuera más atractivo para los visitantes a la jornada. En tercer lugar, tras el análisis del mercado y la competencia, los alumnos crearon en la asignatura *Maquetación web con hojas de estilo* un *moodboard* que permitiera definir el universo visual del proyecto, generando un diseño web y posterior desarrollo que permitiera a los visitantes la ampliación del conocimiento sobre cada uno de los productos. Este diseño y desarrollo debía estar preparado para presentarse en distintos tipos de dispositivos móviles, además de en pantalla grande para los visitantes que quisieran ampliar información en casa. Por último, se ejecutó la jornada, en la que se dio publicidad sobre los productos ofertados.

[1] Lehmann, M. et al . (2008). Problem-oriented and project-based learning (POPBL) as an innovative learning strategy for sustainable development in engineering education. *European journal of engineering education*, 33(3), 283-295.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, DISEÑO, INNOVACIÓN DOCENTE, MERCHANDISING

EL APRENDIZAJE-SERVICIO (APS) COMO METODOLOGÍA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

DAVID MUÑOZ-VILLARAVIZ
IRENE GARCÍA-LÁZARO
Universidad Isabel I

El Aprendizaje-Servicio (en adelante APS), es una metodología sustentada, esencialmente, en la experiencia de los sujetos, siendo un instrumento idóneo para conocer, indagar y mejorar las necesidades de un contexto a través de la intervención. Al respecto, Martín (2015) indica que el APS “está formado por la articulación de tres dinanismos educativos básicos: las necesidades o retos cívicos, el servicio a la comunidad y el aprendizaje de contenidos, competencias y valores” (p.29). Igualmente, el APS sugiere la conveniencia de conectar al ámbito educativo con el contexto para mejorarlo y enriquecerlo (Martínez, 2008; Puig et al., 2011; Cancelas-Ouviña y Hurtado-Sierra, 2020), siendo un instrumento de alfabetización ciudadana (Rubio y Escofet, 2018).

Este documento tiene como objetivo acercar al lector a la temática, indagando sobre los factores que intervienen en el APS, analizando la organización de dicha metodología y haciendo hincapié en sus múltiples beneficios. De igual manera, a través del texto se observa cómo esta metodología se ha implantado de manera progresiva en las instituciones educativas, transformando una realidad concreta (Aramburuzabala et al., 2015; Álvarez et al., 2017) y contribuyendo a la creación de una ciudadanía más activa, participativa e implicada.

En concreto, se examina el proyecto APS: *iQué bonito es mi cole!* y las diferentes propuestas educativas que surgen a raíz del mismo en el CEIP. San José Obrero (Sevilla, España). Gracias a la puesta en marcha del proyecto, se puede llegar a diferentes conclusiones como que el APS mejora las relaciones socio-afectivas de la comunidad educativa y el clima de convivencia, consiguiendo la transformación del centro escolar y del contexto.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, COMPROMISO SOCIAL, INNOVACIÓN DOCENTE, INTERCULTURALIDAD, SERVICIO A LA COMUNIDAD

UNA INVESTIGACIÓN AL SERVICIO DE LA COMUNIDAD. APS, UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y VALORES DE COMPROMISO

SOLEDAD DE LA DE LA BLANCA DE LA PAZ
Centro Universitario SAFA (Adscrito a la Universidad de Jaén)
JOSÉ HIDALGO NAVARRETE
Centro Universitario "Sagrada Familia" - Úbeda (Jaén)

La investigación se ha llevado a cabo con una muestra de estudiantes de los Grados de Educación Infantil y Primaria del Centro Universitario SAFA (adscrito a la Universidad de Jaén) de los cursos de 3º y 4º. El objetivo de la investigación es analizar el efecto del ApS en las competencias cívico-sociales, en las competencias generales y específicas del Grado y en el desarrollo profesional del alumnado de educación superior.

La metodología del aprendizaje servicio parte de tres dimensiones clave, una educación para la ciudadanía, una formación en valores y una excelencia académica (Hidalgo, Burgos, De la Blanca y Moreno, 2016). Dichas dimensiones son necesarias para una formación inicial que prepare a las futuros docentes del Espacio Europeo de Educación Superior. Ruiz- Corbella y G^a-Gutiérrez (2019) afirman que “a pesar del escaso tiempo que ha transcurrido desde la implementación de esta metodología en la universidad los resultados son sumamente alentadores... La implicación de los estudiantes es una exigencia con la que se fortalecen sus aprendizajes tanto de competencias específicas como transversales de su titulación (p.5).

Para llevar a cabo nuestra investigación, hemos optado por utilizar un diseño basado en la aplicación de un cuestionario adaptado de Santos Rego (2017); Sotelino (2014) y López- Fernández y Benítez Porres (2018), de manera que se ha adecuado a las necesidades concretas de nuestro estudio. Asimismo fue validado por diez docentes del Centro Universitario y se le aplicó el test de fiabilidad calculando el Alfa de Cronbach.

Una vez recogidas las respuestas de los estudiantes, se realizó una comparación de grupos teniendo como elemento diferenciador la realización o ausencia en experiencias de Aprendizaje- Servicio. Este análisis se realizó a través del programa estadístico SPSS v24. Se optó por una prueba no paramétrica puesto que la distribución de la muestra era “no normal” y se llevó a cabo a un nivel de significatividad de $p < 0.05$. En concreto se aplicó la prueba de Kruskal-Willis para muestras independientes.

Entre las respuestas que podemos encontrar diferencias estadísticamente significativas destacamos:

1. Aquellos estudiantes que han realizado alguna experiencia de ApS piensan que su relación con los demás compañeros de clase mejora.
2. Los estudiantes que han realizado ApS manifiestan en mayor grado que comprenden mejor el rol como docente una vez realizadas esas experiencias de aprendizaje con un servicio a la comunidad.
3. Igualmente, este grupo refiere que aprenden algo nuevo al realizar estas prácticas sobre cómo trabajar en su papel de docente.
4. Se afianza, al realizar experiencias de este tipo, su vocación de docentes.
5. Aquellos estudiantes que realizan ApS durante su formación, manifiestan que han influido de forma positiva en su deseo de seguir aprendiendo.

Los resultados obtenidos ponen de manifiesto que esta metodología integra los conocimientos conceptuales con los actitudinales e interconexiona teoría y práctica estableciendo relaciones entre la universidad y la comunidad. Asimismo mejora habilidades específicas relacionadas con el trabajo en equipo y produce el desarrollo de habilidades profesionales en un contexto real, lo cual recupera el sentido social de la educación superior.

En conclusión, podemos decir que la contribución de esta metodología en la formación inicial pone el acento en el desarrollo de competencias específicas pero también transversales, basadas en el desarrollo de actitudes y valores, fundamentalmente.

PALABRAS CLAVE: APRENDIZAJE-SERVICIO, COMPETENCIAS, DESARROLLO PROFESIONAL, SERVICIO A LA COMUNIDAD

DESIGN THINKING COMO PROPOSTA METODOLÓGICA ATIVA PARA APLICAÇÃO EM TEMPOS DE ENSINO REMOTO

RAQUEL TIMPONI

NICOLI TASSIS

Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

O ensino remoto tornou-se mandatório em tempos de distanciamento social, em virtude da pandemia da Covid-19. Todavia, muitos professores habituados à práxis pedagógica presencial não tiveram tempo hábil para refletir sobre os métodos e instrumentos de construção do conhecimento nessa modalidade. Assim, surge uma questão que tem mobilizado, em maior ou menor grau, educadores de várias partes do mundo: como envolver o estudante no ensino remoto, realizado em contexto emergencial, potencializando a experiência de aprendizagem?

Com o intuito de buscar respostas para essa questão-problema, o presente resumo traz uma proposta de utilização das ferramentas do *Design Thinking* como metodologias inovadoras e ativas para disciplinas práticas, com vistas à aplicação no ensino remoto (CAVALCANTI, FILATRO, 2016). As reflexões aqui apresentadas são fruto de uma experiência extensionista piloto, realizada no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, Brasil, como parte do plano emergencial em tempos pandêmicos. Trata-se da “Oficina de inovação Jornalística: Diários da Quarentena (planejamento e execução)”, realizada pelas plataformas Jitsi Meet, miro.com e trello.com, de agosto a dezembro de 2020, coordenada por duas professoras da instituição.

Na oficina em questão, o *Design Thinking* é aplicado numa proposta de sala de aula invertida, com o auxílio da ferramenta digital miro.com. Esta plataforma interativa gratuita possibilita o acesso e colaboração virtual entre os participantes, na medida em que disponibiliza recursos como câmera compartilhada, marcador temporal para a realização de atividades dinâmicas em grupo, traz modos de interação por desenho e post its, de modo a tornar possível o desenvolvimento das ideias principais das etapas de ideação/ co-criação próprias do *Design Thinking*.

Durante as atividades semanais assíncronas e síncronas, a oficina busca possibilitar aos participantes (70 pessoas de diferentes regiões, níveis de formação, etapas estudantis, vivências profissionais, professores e pesquisadores), a construção de projetos inovadores em Comunicação, tendo em vista as cinco etapas do Design Thinking: 1) por meio da observação do contexto inicial, traça-se perspectivas para o mercado, a partir de demandas que tornem um projeto inovador; 2) com base em inspirações, apresenta-se o foco central, com aposta no diferencial que tornará o produto inovador; 3) com o brainstorming coletivo, realiza-se a ideação e co-criação, de forma a se pensar no conteúdo, linguagens, elementos identitários e recursos necessários; 4) após a condensação das ideias, é verificada a viabilidade do produto e prototipagem; 5) por fim, realizam-se testes com *feedbacks* do consumidor/cliente, para a implantação final do produto ou projeto (Brown, 2009).

Ao longo das primeiras nove semanas, foram desenvolvidas as etapas, de modo colaborativo, com a orientação das docentes. A partir dessa prática metodológica, destacam-se os seguintes pontos: 1) A diversidade/riqueza cultural dos participantes advindos de diferentes estados brasileiros contribuiu para projetos concebidos/fomentados por diferentes perspectivas; 2) As vivências prévias dos participantes em seus projetos pessoais, trocas e livres colaborações influenciam fortemente o engajamento dos educandos no planejamento/execução dos projetos; 3) Ao fim das atividades, a aplicação do método colaborativo permitiu o acompanhamento individual dos projetos pessoais e a potencialização do conhecimento, pela força do vínculo e do coletivo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE COLABORATIVO, E-LEARNING, ENSEÑANZA, METODOLOGÍAS ACTIVAS

METODOLOGÍA DESING THINKING PARA LA CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS EN INGENIERÍA

**ALEXANDRA MARÍA SILVA MONSALVE
GABRIELA BOHORQUEZ RAMIREZ**

Se considera imprescindible la incorporación de un proceso metodológico, al momento de abordar la resolución de una problemática; en este contexto, existen múltiples metodologías en diversas áreas de aplicación. Por consiguiente, el objetivo de la investigación se orientó en la identificación y aplicación de una metodología adecuada en la construcción de recursos educativos digitales (RED) para estudiantes de ingeniería. Se evidenció que existen metodologías especializadas en el prototipado y diseño como el *Design Thinking*, la cual es propuesta en la resolución de problemas mediante la implicación de los elementos del diseño.

La investigación se originó partiendo de las problemáticas identificadas, en la ausencia de habilidades en el pensamiento lógico matemático, estas últimas requeridas en la resolución de problemas y el modelamiento matemático, consideradas fundamentales para los estudiantes de ingeniería. Se aborda la metodología el *Design Thinking* para la construcción de un RED, orientado al fortalecimiento del pensamiento lógico matemático en estudiantes de ingeniería, su validación se realiza mediante juicio de expertos. Los resultados reflejaron una favorabilidad en todos los indicadores ubicados en una escala superior a un 8%; se tuvieron en cuenta los aspectos funcionales referidos a la utilidad, funcionalidad, técnicos, estéticos y pedagógicos. Por lo anterior, de acuerdo con lo propuesto en el objetivo, se evidencia que la incorporación de una metodología innovadora puede guiar de manera efectiva el proceso en la construcción de un RED, a su vez se constata la importancia de la incorporación de metodologías con el fin de abordar la resolución de problemas.

PALABRAS CLAVE

INGENIERÍA, METODOLOGÍA DE PROYECTOS, PENSAMIENTO DE DISEÑO, RECURSO EDUCATIVO

Metodologías innovadoras (Juego y gamificación)

ABSTRACT

Las metodologías activas permiten a los estudiantes ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje y que aprendan a aprender, adquiriendo habilidades y destrezas simultáneamente a una verdadera asimilación de conceptos. Los docentes conscientes de esta necesidad deben planificar la enseñanza considerando esta transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ocupan un lugar fundamental en la sociedad actual, diariamente realizamos numerosas tareas cotidianas mediante dispositivos tecnológicos, siendo necesario trasladar esta realidad tecnológica a los espacios de aprendizaje. Las TIC se integran en las metodologías activas y en las actividades como herramientas que permiten la búsqueda y acceso a la información, la colaboración, la creación de contenidos, el seguimiento del alumnado y la evaluación, ofreciendo nuevos escenarios formativos y ampliando la clase más allá de las fronteras del aula. En este sentido se plantea este simposio sobre prácticas educativas innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje apoyados en las metodologías activas y la tecnología.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en juegos, Gamificación, Aprendizaje colaborativo y cooperativo, etc.) impulsadas por las tecnologías (TIC y TAC)
- Modelos de enseñanza apoyados en TIC/TAC: E-learning, B-learning, M-Learning, Flipped Classroom, etc.
- Funciones y responsabilidades de la profesión docente: formación, perfeccionamiento y actualización del profesorado

PONENCIAS

1. **PONENCIA N01-S01-C-07.** EL «CHINCHÓN SINTÁCTICO»: UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE LENGUA
Ángela Castañeda González
2. **PONENCIA N01-S01-C-10.** GAMIFICACIÓN APLICADA A LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. LAS HABITACIONES DE ESCAPE: UNA METODOLOGÍA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA
Mercedes Soto Melgar
3. **PONENCIA N01-S01-C-102.** CARD MAGIC AS A CONVENIENT TOOL FOR THE PUBLIC AWARENESS AND UNDERSTANDING OF QUANTUM COMPUTING BASICS
Miquel Duran Portas. Sílvia Simon. Miquel Solà Puig. Fernando Blasco
4. **PONENCIA N01-S01-C-14.** EL ESPAÑOL DE CANARIAS Y SU ENSEÑANZA COMO L2 A TRAVÉS DEL JUEGO
Carolina Jorge Trujillo. Imelda Chaxiraxi Díaz Cabrera. Josefa Dorta Luis
5. **PONENCIA N01-S01-C-16.** GAMIFICACIÓN PARA LA CATALOGACIÓN DE DOCUMENTOS MUSICALES
Pablo Parra Valero
6. **PONENCIA N01-S01-C-17.** ESCAPE ROOM: UN NUEVO DESAFIO PARA EL APRENDIZAJE EN LAS AULAS
César Méndez Domínguez. Miguel Villa De Gregorio. Daniel Bores García
7. **PONENCIA N01-S01-C-18.** LA UTILIZACIÓN DE WHATSAPP EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO GAMIFICADO
Santiago Roger Acuña
8. **PONENCIA N01-S01-C-21.** BREAKOUT EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA INNOVADORA EN EL GRADO DE CRIMINOLOGÍA
María José Galvis Doménech. Darllyn Ismey Muñoz Rodríguez. Carmen Carmona Rodríguez. Simran Vazirani Mangnani
9. **PONENCIA N01-S01-C-36.** CLASS OF CLANES: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EDUCACIÓN FÍSICA BASADA EN LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS
Jaime Muriel Isidro. Alberto Rodríguez Cayetano. Gema Alonso García. Salvador Pérez Muñoz
10. **PONENCIA N01-S01-C-38.** GRADO DE DISFRUTE EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN
Salvador Pérez Muñoz. Gema Alonso García. Jaime Muriel Isidro. Alberto Rodríguez Cayetano
11. **PONENCIA N01-S01-C-49.** THE LABYRINTH OF ASTERION: A NARRATIVE ROLE-PLAYING GAME AND AN INTERDISCIPLINARY PEDAGOGICAL TOOL
Júlia Martín Badia
12. **PONENCIA N01-S01-C-59.** EL ESTÍMULO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, EN LA ADQUISICIÓN DEL FRANCÉS, LENGUA EXTRANJERA, POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN
Elisa Gil Ruiz. Asensio Soto Soto
13. **PONENCIA N01-S01-C-75.** JUGANDO ENTRE MOSAICOS ROMANOS: EL PATRIMONIO COMO MOTOR DE APRENDIZAJE E INCLUSIÓN.
Ana Isabel Calero Castillo. Natalia Tello Burgos. Ana López Montes
14. **PONENCIA N01-S01-C-81.** LA ECONOMÍA EXPERIMENTAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: APRENDIZAJE GAMIFICADO DE CONCEPTOS ECONÓMICOS
Lucía Desamparados Pinar García. Nuria Chaparro-Banegas

15. **PONENCIA No1-S01-C-93.** GAMIFICAR LA ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA: UN PROGRAMA DE ACTUACIÓN GAMIFICADA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO
Raquel Fernández-Cobo. Margarita Isabel Asensio Pastor. José Manuel De Amo Sánchez-Fortún. Juana Celia Domínguez Oller
16. **PONENCIA No1-S01-C-95.** LA GAMIFICACIÓN COMO UNA ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA EN SU USO Y APROPIACIÓN
Alexandra María Silva Monsalve
17. **PONENCIA No1-S01-C-99.** LA LUDIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA PEDAGÓGICA EN LAS CLASES DE GESTIÓN DEL DEPORTE
Samuel López Carril. María Huertas González Serrano. Ana María Gómez Tafalla

EL «CHINCHÓN SINTÁCTICO»: UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE LENGUA

ÁNGELA CASTAÑEDA GONZÁLEZ

Numerosos autores, tanto del ámbito lingüístico y de la lengua española como de su didáctica, han puesto de manifiesto la ineficacia, la obsolescencia y otras muchas carencias del vigente método de enseñanza de sintaxis en las diferentes etapas educativas: la conocida como sintaxis tradicional (técnicamente, análisis de constituyentes inmediatos). Este trabajo se propone dos objetivos principales: (1) presentar un nuevo modelo teórico de enseñanza de la sintaxis basado en el modelo estructuralista de Tesnière (1959) y (2) elaborar un diseño didáctico basado en la técnica de innovación educativa de la gamificación para transmitir los contenidos de sintaxis.

El modelo de sintaxis estructural, que propugna Tesnière (1959) y del que beben las corrientes estructuralistas posteriores enunciadas hasta el día de hoy, concibe el verbo como el núcleo de la oración, en torno al cuál se estructuran los demás elementos de la oración. Esta visión renuncia a la tradicional división de la oración en sujeto y predicado en tanto que este esquema binario genera problemas tales como el aislamiento de un elemento de la oración respecto del resto, una evidente asimetría o el oscurecimiento de los mecanismos de cambios de voz, entre otros. En pocas palabras, el de Tesnière (1959) es un modelo mucho más icónico, mucho menos formalista y, por tanto, mucho más didáctico.

Por su parte, la gamificación en el aula se basa en la introducción de diseños y técnicas de los videojuegos (Burke, 2012) y su implementación ha demostrado tener un beneficioso impacto en la motivación del alumnado y resultados muy positivos en lo que a socialización, compromiso y desarrollo cognitivo se refiere (Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018). No obstante, la vasta oferta de videojuegos comerciales a la que tienen acceso expone a nuestros alumnos y alumnas a una indeseada sobreestimulación (Tori, 2016), motivo por el cual hemos adoptado la decisión de recuperar un juego tradicional, analógico, en lugar de emular un videojuego: mantenemos el componente lúdico pero prescindimos del componente digital o virtual.

El «Chinchón Sintáctico» recupera un juego de cartas tradicional adaptado de manera que las distintas cartas equivalen a funciones sintácticas, que, al combinarse, producen diferentes esquemas oracionales. Con la conjugación de los elementos innovadores de la técnica de gamificación —puntos, emblemas, tablas de clasificación, etc.— y el componente analógico de un juego tradicional pretendemos, por un lado, rescatar la motivación y el interés del alumnado por la sintaxis y, por otro lado, potenciar el sentimiento de pertenencia a una comunidad frente al individualismo imperante en nuestra sociedad posmoderna.

El juego que hemos diseñado proporciona una oferta lúdica, diferente al ocio digital, de la que se puede extraer un beneficio didáctico profundo y significativo. Los emblemas y las tablas de clasificación representan para los aprendices metas que alcanzar, potentes incentivos para mejorar constantemente, versándose así en los conocimientos sintácticos que pretenden transmitirse.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA LENGUA, ESTRUCTURALISMO, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN EDUCATIVA, SINTAXIS

GAMIFICACIÓN APLICADA A LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. LAS HABITACIONES DE ESCAPE: UNA METODOLOGÍA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA

MERCEDES SOTO MELGAR

Introducción

Hasta hace relativamente poco tiempo, se creía que las faltas de ortografía se circunscribían únicamente a los alumnos de los niveles educativos no universitarios: primaria, secundaria y bachiller; sin embargo, nada más lejos de la realidad, pues el alumnado que accede a las aulas universitarias lo hace trayendo consigo el desconocimiento de las reglas ortográficas más básicas. Nos referimos a cuestiones tan fundamentales como las reglas de acentuación, el uso de mayúsculas y minúsculas, el uso de los signos ortotipográficos, etc. Lo cierto es que los trabajos académicos y los exámenes del estudiantado están atestados de faltas de ortografía y este es un problema que compete a todos los profesores de universidad, pero, especialmente, a los de Filología Hispánica, Traducción e Interpretación, Lenguas Modernas y Periodismo puesto que debemos asegurarnos de que nuestros alumnos, como futuros profesionales de la lengua, la traducción e interpretación y la comunicación, finalicen sus estudios con la mejor competencia lingüística posible.

No podemos negar que la enseñanza y el aprendizaje de la ortografía, esto es, del conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua, puede ser tedioso tanto para el profesor como para el estudiante. Para luchar contra esta falta de estímulo, el docente debe buscar herramientas con las que mejorar la experiencia de aprendizaje y una de ellas es la gamificación, entendida como la utilización de mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el fin de promover el desarrollo de ciertas habilidades. Esto nos llevó a pensar que, a través de la creación de habitaciones de escape, el estudio de la ortografía sería más entretenido y divertido, y que, por lo tanto, el aprendizaje sería más significativo.

Objetivo

El objetivo del presente trabajo es describir la experiencia de gamificación que llevamos a cabo durante el curso académico 2018-2019 con los alumnos de primer curso de la asignatura Lengua A2 del Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada.

Análisis

Esta experiencia de gamificación consistió en que los alumnos, organizados en grupos, crearan una habitación de escape en la que todas las pruebas estuvieran relacionadas con la *Ortografía de la Lengua Española* (2010). Con esto se buscaba que el aprendizaje de la ortografía a nivel universitario fuera motivador, activo, cooperativo, colaborativo y autónomo.

En primer lugar, se realiza una breve revisión de la literatura publicada sobre gamificación que ayudará al lector a comprender mejor qué es y cómo debe ser utilizada como herramienta de aprendizaje en el aula universitaria. En segundo lugar, se explicará en qué consistió la experiencia de gamificación: aspectos iniciales y desarrollo de la actividad. En tercer lugar, se analizarán algunas de las pruebas propuestas por el alumnado, seleccionadas por su carácter innovador. Y, por último, se expondrán los resultados y las conclusiones a las que se ha llegado tras el análisis de esta actividad gamificada.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA UNIVERSITARIA, GAMIFICACIÓN, ORTOGRAFÍA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

CARD MAGIC AS A CONVENIENT TOOL FOR THE PUBLIC AWARENESS AND UNDERSTANDING OF QUANTUM COMPUTING BASICS

MIQUEL DURAN PORTAS
SÍLVIA SIMON
MIQUEL SOLÀ PUIG
FERNANDO BLASCO
Universitat de Girona

Even though the world is navigating nowadays through the pandemic seas, one must not forget the main problem ahead: Climate Change, nor two of the main technology and science cornerstones that will be encountered in the near future: Artificial Intelligence and Quantum Computing. These two advances will certainly be very relevant for future pandemics, for climate change fight, and for other Society improvements, as gathered in the seventeen Sustainable Developments Goals.

However, neither Artificial Intelligence nor Quantum Computing are easy to assess and understand, both by the general public and by highly educated individuals besides a small group of people. Our purpose here is to bring some light to the basics of Quantum Computing, so even an elementary school student may understand it.

Classical computing deals with ones and zeros: bits. However, bits are either one or zero. In Quantum Computing, one deals also with ones and zeroes, but instead of bits one has qubits: they may be one and zero at the same time (one may bring here the famous Schödinger's Cat thought experiment).

Playing cards are especially useful to explain and teach classical and computer science, because the four suits are either red or black, so there is an equivalence with zeroes and ones in bits and qubits.

Our group has already created a few card magic tricks and games to improve the understanding of basic quantum mechanical principles, e.g., the Principle of Superposition, or modern, 21st-century futuristic techniques, like Quantum Cryptography by means of particle or photon entanglements.

In this communication we will present new tricks and games that may allow young people and citizens of all ages to assess what quantum computing is about. Quantum gates and quantum operators, along with quantum effects, will be our target. All mixed with some fair doses of fun and humor.

We will also review earlier attempts to use card magic to understand quantum mechanics, quantum computing and quantum cryptography, and assess their strong points and also their drawbacks.

Finally, we will provide links to short videos about card magic games targeted to science-oriented students and adults. Indeed many people are intrigued when seeing a playing card case – it is kind of an attractor for attention, something our Society lacks more often. One must note that, on the contrary, a few people reject card magic – or all kinds of magic, even though presented as the art of illusion, rather than a technique to deceive.

PALABRAS CLAVE

CARD MAGIC, PUBLIC AWARENESS OF SCIENCE, QUANTUM COMPUTING, SCIENCE COMMUNICATION

EL ESPAÑOL DE CANARIAS Y SU ENSEÑANZA COMO L2 A TRAVÉS DEL JUEGO

CAROLINA JORGE TRUJILLO
IMELDA CHAXIRAXI DÍAZ CABRERA
JOSEFA DORTA LUIS

Buena parte de las aulas canarias, particularmente las situadas en las zonas turísticas, constituye un ejemplo de multiculturalidad, reflejo de la situación social en las islas, donde la inmigración juega un papel predominante. Los centros educativos se convierten en puntos de convergencia cultural, originando contextos de enseñanza multilingües. Resulta de vital importancia que el alumnado extranjero reciba una enseñanza del español adaptada a la variedad de lengua empleada en su comunidad de habla, de tal forma que esto favorezca una pronta adaptación a la nueva sociedad en la que se ve inmerso. En este trabajo realizamos una revisión acerca de la enseñanza del español en estos espacios multilingües, así como de estrategias que pueden emplearse para potenciar la capacidad perceptiva del estudiantado. Las razones que motivan dicho estudio son las siguientes:

1^a) La discriminación auditiva del discente puede mostrar interferencias con los rasgos propios del español septentrional si ha sido expuesto a esta variedad previamente. Algunos rasgos segmentales del español de Canarias pueden originar confusión tanto en la comprensión de los mensajes orales, como en la ortografía. Nos referimos al conocido fenómeno del seseo, a la pronunciación aspirada de /x/ o al yeísmo predominante en las zonas urbanas y las generaciones jóvenes. Asimismo, dentro de este grupo englobaríamos un rasgo suprasegmental: la entonación. En relación con este último y tal como se ha visto en distintos estudios, si bien el patrón melódico de las declarativas canarias coincide con el más general en español (tonema final descendente), el de las interrogativas presenta, en general, un final ascendente-descendente que las relaciona con variedades americanas como el venezolano, el cubano o el colombiano. Este hecho provoca que los estudiantes de español como LE o L2 interpreten frecuentemente las interrogativas canarias como declarativas. Por tanto, entrenar al alumnado en estos aspectos puede evitar malentendidos y favorecer una entonación más similar a la del Archipiélago.

2^a) Tradicionalmente, se ha afirmado que un aspecto muy sencillo del español es que, a diferencia de lo que sucede en las llamadas tradicionalmente lenguas opacas, como el inglés, la escritura se aproxima mucho al ámbito fónico de modo que se trata de un nivel muy próximo a la pronunciación.. No obstante, este supuesto presenta muchas excepciones en el español meridional y, concretamente, en el de Canarias, pues las correspondencias son menos frecuentes debido a fenómenos como el seseo ya mencionado. Este resulta otro núcleo que debemos tener en cuenta a la hora de enseñar dicha variedad diatópica.

Sabemos que el juego como herramienta didáctica es un recurso muy fructífero. El concepto de *gamificación* va más allá del simple hecho de jugar: implica integrar dinámicas lúdicas en contextos que no estaban destinados originariamente al juego. El campo de la enseñanza de lenguas constituye una prueba de los resultados beneficiosos que se desprenden de esta perspectiva. Por ello, en la parte final de nuestro estudio realizamos una propuesta de gamificación orientada a la enseñanza de los aspectos anteriormente reseñados.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA, ESPAÑOL, FONÉTICA, JUEGO, MULTICULTURALISMO

GAMIFICACIÓN PARA LA CATALOGACIÓN DE DOCUMENTOS MUSICALES

PABLO PARRA VALERO

Universidad Complutense de Madrid

Con el fin de mitigar el pensamiento de que la catalogación de documentos es un proceso aburrido que ejercen los bibliotecarios, se plantea una propuesta de gamificación dirigida a los alumnos de la asignatura optativa “Catalogación y recuperación de la información musical” del Grado de Musicología de la Universidad Complutense. La iniciática, implementada durante el curso 2019-2020, consiste en la creación de un juego de preguntas y respuestas para que los estudiantes aprendan divirtiéndose, amplíen sus conocimientos en materia de Análisis Documental, se involucren activamente en las todas las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje, aumenten su motivación mediante un sistema de respuesta personal y adquieran una noción real de la gestión y difusión del patrimonio documental musical en fondos de archivos, bibliotecas, centros de documentación y museos especializados que es una de las principales salidas profesionales de esta titulación. Para determinar la herramienta tecnológica a utilizar en el proyecto se realizó un estudio comparativo entre cinco plataformas gratuitas de evaluación y participación en tiempo real: Kahoot, QuizUp, Quizizz, Socrative y Sporcle. El análisis, elaborado a partir de la creación de un módulo de prueba en cada una de las aplicaciones seleccionadas, se basó en cinco aspectos de las mismas: el interfaz (navegación y experiencia desde el punto de vista del jugador), las prestaciones y características del recurso en su versión de no pago, la facilidad en el proceso de elaboración de preguntas y generación de contenidos, el nivel de detalle de los informes con los resultados de los jugadores y, por último, la visibilidad de la herramienta en la producción científica en Internet. Tras seleccionar la aplicación Kahoot como herramienta más adecuada para ejecutar la propuesta, se elaboró una batería de 300 preguntas agrupadas en diez módulos temáticos que se relacionan con la estructura de las normas de Descripción Bibliográfica Internacional Normalizada (ISBD) que especifica la información básica y la identificación de los tipos más comunes de recursos publicados que pueden constituir las colecciones de las bibliotecas. Se concluye que el uso de aplicaciones y dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje basados en los juegos es un método efectivo que incrementa el interés de los alumnos por la asignatura, resultando para los estudiantes de gran utilidad para repasar y afianzar contenidos. Además, se presentan los juegos híbridos como un nuevo ámbito de experimentación que abre nuevas posibilidades y que combina lo mejor de los juegos digitales y de los juegos tradicionales de mesa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, CATALOGACIÓN, DOCUMENTACIÓN MUSICAL, INNOVACIÓN EDUCATIVA, KAHOOT

ESCAPE ROOM: UN NUEVO DESAFIO PARA EL APRENDIZAJE EN LAS AULAS

CÉSAR MÉNDEZ DOMÍNGUEZ

Universidad Rey Juan Carlos; Universidad Complutense de Madrid

MIGUEL VILLA DE GREGORIO

Departamento de Didáctica de las Lenguas, Artes y Educación Física. Facultad de Educación. Universidad Complutense de Madrid

DANIEL BORES GARCÍA

Universidad Rey Juan Carlos

Introducción

A través de esta ponencia se quiere poner en valor el uso de las metodologías activas relacionadas con la Gamificación y aprovechar el impulso que las tecnologías pueden proporcionar al docente y al discente para crear un ambiente lúdico y de aprendizaje de forma combinada. En este sentido, los Escape room forma parte de las nuevas estrategias metodológicas empleadas por los profesores con el propósito de ofrecer nuevos escenarios relacionados con la innovación que causen impacto en el aprendizaje. En el desarrollo de la ponencia se describirá la experiencia inmersiva en la que participaron los docentes, cuyo propósito fue buscar nuevas formas de afrontar con creatividad los contenidos de sus materias, para así proyectar nuevos retos con los que transformar sus aulas en ambientes de acción y aprendizaje. Se detallará cómo los participantes se sumergieron en el desarrollo y ejecución de los diferentes retos a los que se enfrentaron, y que les sirvieron de muestra para poder diseñar en el futuro sus experiencias mediante formato escape room para sus diferentes materias.

Objetivos

- Aprender a diseñar un escape room en entorno educativo con pasos sencillos
- Experimentar la aventura del escape room, desarrollando y ejecutando las diferentes pruebas
- Trabajar en equipo en un ambiente dinámico, honesto y competitivo que busca el impacto pedagógico a través del juego y la acción.

Metodología

La ponencia y el video de la misma se presentan en forma de aprendizaje vivencial, en el que se recrea el ambiente de un taller eminentemente práctico donde después de dar unas pequeñas pautas para la confección del Escape Room en aula y ver ejemplos para adaptarlos a diferentes entornos, se pasa al desarrollo de la acción aplicada al mismo por medio de una competición entre 2 equipos que se van enfrentando mediante retos de salida y de entrada para avanzar en los distintos niveles o fases de un escape room con temática de Juegos Olímpicos en la antigua Grecia, que muestran como poder escapar de una sala que recrea el estadio panatinaico. Finalizado este desarrollo inmersivo y vivencial, en una segunda parte se ofrecen orientaciones para que los grupos de trabajo participantes confeccionen ellos mismos de forma cooperativa pistas o retos, para que finalmente puedan exponerse como parte final de un proyecto global que pueda ser replicado a través de la acción futura.

Resultados

Los participantes valoraron muy positivamente el participar en los retos de entrada a nivel motriz y salida a nivel lógico-matemático que planteaba cada fase del escape room basado en los juegos olímpicos. Esto generó el enganche necesario para que en una fase posterior se creara un buen clima de trabajo cooperativo con el que poder lanzarse a diseñar ellos mismos los retos con una temática basada en nave espacial. Hubo tensión en algunos grupos porque algunos miembros se fueron más hacia el lado competitivo.

Discusión

El desarrollo de la experiencia planteó un doble debate a nivel de coste-beneficio o de compromiso-conflicto. En el primer caso se valoró el diseño de estas experiencias para mejorar la motivación en el aprendizaje, pero se cuestionó el tiempo que esto supone al docente. En el segundo caso se debatió sobre los aspectos positivos (esfuerzo, compromiso, iniciativa, toma de decisiones,..) del trabajo cooperativo para superar los retos, pero también sobre los aspectos negativos cuando se lleva el factor competitivo al extremo (aparición de egos, conflictos no resueltos,...).

Conclusiones

Los escape room suponen una estrategia bien valorada por los docentes como recurso que incita a favorecer un clima motivacional adecuado. Aún así bastantes se siguen cuestionando el diseño de este formato porque consideran que supone mucho trabajo el gamificar cualquier contenido de su asignatura, pero además encuentran dificultad en trasladar los contenidos de sus materias al formato de retos para poder estar en disposición de aprender contenidos que son muy específicos. Se necesita más formación y más apoyo al docente y poner a su servicio más recursos en este sentido.

PALABRAS CLAVE

ESCAPE ROOM, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN, RETOS LÓGICO-MATEMÁTICOS, RETOS MOTRICES

LA UTILIZACIÓN DE WHATSAPP EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO GAMIFICADO

SANTIAGO ROGER ACUÑA

En este trabajo se analiza la utilización de WhatsApp como herramienta interactiva en una situación de aprendizaje colaborativo gamificado. Concretamente se integró WhatsApp en un entorno de aprendizaje en línea, junto a diferentes herramientas tecnológicas digitales para llevar a cabo una sala de escape digital, dirigido a estudiantes de grado y posgrado en ciencias de la comunicación pertenecientes a una universidad pública mexicana, para propiciar el aprendizaje de contenidos conceptuales y procedimentales relacionados con metodología de la investigación cualitativa. Se realizó un estudio mixto, con alcance descriptivo, para examinar, por un lado, la percepción de los estudiantes respecto a WhatsApp como herramienta para el aprendizaje colaborativo, y, por otro lado, su utilización como soporte de las interacciones que se desplegaron en una tarea de aprendizaje gamificado (sala de escape digital). En el estudio participaron 30 estudiantes universitarios, agrupados en 10 triadas (5 equipos de grado y 5 equipos de posgrado). Se diseñó y realizó un *escape room*, a partir los temas y contenidos de metodología de la investigación cualitativa tratados en la serie de Netflix “Mindhunter”. Cada grupo conformó un equipo de investigación que debía realizar un trabajo de campo -de manera similar al equipo protagonista de la historia que cuenta la serie-, entrevistando en una prisión a un asesino serial. Siguiendo los contenidos que se presentan en el programa televisivo, se elaboró una sucesión de desafíos y pistas (6) y una gran pregunta final. Se trabajó en un entorno *online* que integró diferentes herramientas tecnológicas digitales (plataforma de videoconferencia, WhatsApp para el trabajo en pequeños grupos, formularios de Google y aplicación digital para el desarrollo del juego de escape), en el cual los estudiantes debían resolver colaborativamente una serie de actividades para poder salir de la prisión, una vez averiguado el perfil de asesino serial que correspondía al caso específico asignado. Para ello se requería identificar al asesino serial a entrevistar, diseñar el guion de entrevista, realizar la entrevista y elaborar un análisis breve de los datos obtenidos. Se realizaron un par de sesiones previas para la inmersión en el contexto de la serie y administrar algunas pruebas pretest; y, específicamente, el *escape room* se llevó a cabo en una sesión de 80 minutos. Para la recolección de datos se utilizaron cuestionarios para valorar conocimientos sobre investigación cualitativa, actitudes hacia la investigación científica y las percepciones sobre la experiencia de gamificación y las herramientas tecnológicas utilizadas, además de los niveles de colaboración alcanzados en los equipos. También se describieron las interacciones que se desplegaron y las características del empleo de WhatsApp en cada una de las triadas durante el juego. En los resultados se encontraron valoraciones positivas, tanto sobre WhatsApp como soporte interactivo para el aprendizaje colaborativo, como acerca de la experiencia de aprendizaje gamificado, sin que se observarán diferencias significativas entre los equipos de grado y posgrado. En las conclusiones se analiza brevemente el potencial educativo de las salas de escape para el aprendizaje y la utilización de WhatsApp para propiciar la colaboración y la regulación social en el aprendizaje mediado por tecnologías digitales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, SALA DE ESCAPE, WHATSAPP

BREAKOUT EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA INNOVADORA EN EL GRADO DE CRIMINOLOGÍA

MARÍA JOSÉ GALVIS DOMÉNECH
DARLLYN ISMEY MUÑOZ RODRÍGUEZ
CARMEN CARMONA RODRÍGUEZ
SIMRAN VAZIRANI MANGNANI

La implementación de nuevas metodologías docentes en el aula de Educación Superior es uno de los retos a los cuales nos enfrentamos los docentes universitarios. Se ha constatado la utilidad de este tipo de metodologías para la adquisición de nuevos conocimientos y competencias necesarias en el entorno académico y profesional (Stronge, 2018). Por este motivo, es imperativo comenzar a introducir prácticas docentes innovadoras que respondan a la demanda social emergente de aprendizajes cada vez más activos, mayor implicación, compromiso y participación del alumnado y de la incorporación de aspectos lúdicos y/o tecnológicos a los contextos educativos universitarios. Desde esta perspectiva, este estudio pretende ser una experiencia de innovación en el ámbito de la gamificación a nivel universitario, en este caso, abordando un modelo de gamificación vinculado al breakout educativo. Este planteamiento pone en el foco de atención la cohesión grupal y la inmersión en los aprendizajes desde un marco dinámico y enriquecedor para el alumnado y profesorado, puesto que supone una interacción real con los objetos, se experimenta de primera mano la emoción del juego y se despierta la curiosidad a través de la incertidumbre (Villar, 2018). Así pues, igual que diversos estudios, esta experiencia apuesta por un breakout educativo que permita también comprender los contenidos curriculares, transferirlos a otros ámbitos y fomentar la interdisciplinariedad entre los saberes (López & Ortega, 2019).

En concreto, desde una asignatura del Doble Grado de Derecho y Criminología de la Universitat de València, se incorporaron aspectos lúdicos al contenido de la asignatura, para fomentar la participación activa del alumnado, promover los aprendizajes relacionados con la asignatura y las competencias transversales. El objetivo de este estudio, era evaluar desde la perspectiva del alumnado la recepción que tenía este tipo de recursos metodológicos respecto a la asimilación de la materia, la adquisición de conocimientos y el fomento de habilidades sociales a través del juego colaborativo, además de conocer el grado de satisfacción con la actividad. Para ello, un grupo de docentes universitarios impulsó un proyecto piloto de breakout con un grupo de 22 estudiantes del último año de carrera, en el curso 2019-2020. Entre estos, 14 estudiantes accedieron voluntariamente a cumplimentar un cuestionario ad hoc para evaluar su percepción respecto a la experiencia gamificada. El cuestionario incluyó preguntas relacionadas con la asimilación de la materia, adquisición de conocimientos, fomento de competencias interpersonales, implicación docente y satisfacción general en cuanto a la actividad.

En líneas generales, el alumnado resaltó que la implementación de prácticas docentes innovadoras como fue el breakout no solo les permitió asimilar la materia y adquirir nuevos conocimientos, de un modo diferente, dinámico y fuera del marco teórico, sino que al mismo tiempo fomentó las competencias interpersonales, mejorando la cooperación y el compañerismo. Así mismo, consideraron la implicación docente como decisiva para el éxito y la funcionalidad del breakout. En conclusión, el grado de satisfacción del alumnado reveló la necesidad de continuar impulsando prácticas docentes innovadoras en las que se incorporen elementos gamificados que contribuyan a la preparación futura y a un aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, BREAKOUT, INNOVACIÓN, JUEGO COLABORATIVO, METODOLOGÍA DOCENTE

CLASS OF CLANES: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EDUCACIÓN FÍSICA BASADA EN LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

JAIME MURIEL ISIDRO

ALBERTO RODRÍGUEZ CAYETANO

Universidad Pontificia de Salamanca

GEMA ALONSO GARCÍA

SALVADOR PÉREZ MUÑOZ

Universidad Pontificia de Salamanca. IP equipo de Investigación EGIIOFID

INTRODUCCIÓN: actualmente el uso de las metodologías activas se ha popularizado entre los profesionales de la docencia. Aunque, a día de hoy, son escasas las aportaciones científicas sobre actividades gamificadas en Educación Física, ya se pueden extraer las primeras propuestas y experiencias sobre este ámbito (Arufe, 2019; Sebastini & Campos-Rius, 2019; Navarro, Martínez & Pérez, 2017). El uso de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) constituyen una poderosa herramienta de enseñanza-aprendizaje con la que se pueden obtener importantes beneficios para el alumnado (Marín, 2018; Monguillot et. Al, 2015).

OBJETIVO: proponer un diseño metodológico innovador para los docentes del área de Educación Física por medio de la gamificación y el ABR, que constituya una herramienta para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

METODOLOGÍA: se trata de una gamificación diseñada con los elementos del juego Clash of Clans aplicable a una programación didáctica en Educación Secundaria. Mediante el uso de estos elementos, se pretende motivar al alumnado, para que éstos, puedan adquirir el grado de competencias clave y el logro de los objetivos necesarios para su formación integral.

La narrativa de la gamificación comprende un tablero de juego (en el que se incluyen las unidades didácticas del curso), un perfil de alumno (equivalente a la ficha personal del alumno), un perfil del clan (con información del grupo que lo conforma), modos y logros del juego (diferentes formas de participar), recompensas (que se otorgan en función de la participación) y clasificaciones (en función de los modos de juego).

La gamificación está compuesta por contiendas y retos, que son ejecutados en los diferentes modos de juego (cada uno con sus normas propias, además de las generales) durante el periodo lectivo o extraescolar. Tanto los retos como las contiendas son propuestas de actividades y tareas (de los contenidos a trabajar y de los elementos transversales) que permiten al alumno, de manera individual o grupal, desarrollar un aprendizaje competencial. Además, conforman una herramienta de evaluación y refuerzo en sí mismos, pues sirven para evaluar y calificar aspectos trabajados durante las unidades didácticas y reforzar todos aquellos que lo alumnos no hayan efectuado satisfactoriamente.

Para interactuar con los alumnos y poder ver el desarrollo de la misma, es necesario hacer una adaptación de la plataforma del centro, ambientándola con los elementos del juego y que además, permita la retroalimentación alumno-profesor.

CONCLUSIONES: para la implementación de estas metodologías, se ha de planificar y clasificar, de manera correcta, los elementos de la gamificación, en relación a los elementos curriculares de la programación, asumiendo una carga de trabajo mayor para el docente, que tiene su recompensa en el aumento de la motivación hacia el aprendizaje y la consecución de objetivos de la materia de Educación Física como eje vertebrador de la misma.

PALABRAS CLAVE: ABR, CLASS OF CLANES, EDUCACIÓN FÍSICA, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍAS ACTIVAS

GRADO DE DISFRUTE EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN

SALVADOR PÉREZ MUÑOZ
GEMA ALONSO GARCÍA
JAIME MURIEL ISIDRO
ALBERTO RODRÍGUEZ CAYETANO
Universidad Pontificia de Salamanca

INTRODUCCIÓN: Una de las características más reseñables de la educación es su constante cambio y evolución, que se muestra reflejado de forma notoria en un cambio de metodología tradicional a una metodología más moderna y actual. Actualmente, el uso de la gamificación como técnica metodológica se considera como una enseñanza actual y novedosa para la formación de la persona (De la Iglesia, 2019; González-Moreno et al., 2019) que es denominada como “*Game Based Learning*” (Ahmed & Sutton, 2017; Gómez, 2020). La inclusión de esta nueva herramienta formativa se incorpora a la universidad (Caballero et al., 2018) para conseguir que la educación se adapte a una educación más actual y a las nuevas necesidades formativas ya que, además, mejoran la motivación y la participación en el aula (Pérez-López et al., 2017).

OBJETIVOS: Analizar el efecto que tiene la utilización de Kahoot como herramienta formativa en el disfrute de los alumnos universitarios.

METODOLOGÍA: La muestra está compuesta por 185 alumnos y alumnas de Ciencias del Deporte, con una edad media de 20.5 (± 2.258) años. Por sexos, 140 hombres y 45 mujeres. A todos ellos, se les administró la escala de medidas de disfrute en la actividad física (PACES) en su versión española de Moreno et al. (2008), que mide el factor disfrute positivo y el negativo (no disfrute). La metodología consistió en explicar los contenidos teóricos de la materia de iniciación a los deportes colectivos a través del Kahoot en el aula. Se compararon los datos obtenidos a través de la ANOVA de medidas repetidas, con un nivel de significación de $p < .05$, para contrastar si existían diferencias según la edad y sexo. Se respetó la Declaración ética de Helsinki.

DISCUSIÓN: Los alumnos muestran un alto grado de disfrute con la aplicación del Kahoot como herramienta formativa, mejorando su motivación (Pérez-López et al., 2017). Por géneros, los resultados no coinciden con otras investigaciones en donde manifiestan que las mujeres tienen menor grado de disfrute que los hombres (López & González, 2011; Sánchez & Espada, 2018).

RESULTADOS: Los resultados muestran que el factor disfrute tiene una alta valoración con una media de 4.26 ($\pm .060$) mientras que el factor no disfrute presenta una media de 1.28 ($\pm .497$), siendo los alumnos de mayor edad los que manifiestan mayor disfrute (4.52; $\pm .574$) y menor grado de no disfrute (1.07; $\pm .258$). Por géneros, las mujeres muestran mayor disfrute que los hombres. Existen diferencias significativas ($p < .05$) en ambos factores en función del grupo de edad, sin embargo, no existen en función del género.

CONCLUSIONES: Por lo tanto, el uso de Kahoot como herramienta metodológica por parte del profesor en las clases teóricas, es adecuada para mejorar el grado de disfrute de los alumnos con la metodología de enseñanza recibida, y por ende de la formación recibida.

PALABRAS CLAVE

DISFRUTE, KAHOOT, NO DISFRUTE, NUEVAS METODOLOGÍAS.

THE LABYRINTH OF ASTERION: A NARRATIVE ROLE-PLAYING GAME AND AN INTERDISCIPLINARY PEDAGOGICAL TOOL

JÚLIA MARTÍN BADIA
Universidad de Barcelona

The Covid-19 crisis has raised the need for new educational methodologies that fulfill three objectives: do not require student's physical presence at school, save the digital gap and allow to manage student's emotional and socialization needs generated by a lockdown.

The Labyrinth of Asterion will be presented as a tool that meets the three goals, as it is intended for adolescents for whom typical instruction is not effective, such as hospitalized adolescents or adolescents living in Residential Centers for Educational Action (RCEAs). It is based on gamification, narrative bioethics and the humanization of minors' care, and includes content on the main core subjects (languages and math), as well as history, arts, literature, cinema, philosophy, bioethics and more.

This tool can be used within the faculties of Education as an example of how professionals of formal, non-formal and informal education (teachers from primary to high school, social educators, leisure time educators and specialists in hospital pedagogy) can teach human rights and values education, and promote adolescent's personal autonomy, the culture of mutual care and the need to define a life project.

The Labyrinth of Asterion has been validated by the Youth Scientific Council of the Barcelona's Saint John of God Pediatric Hospital and it is currently introduced to students within the Degree of Education and the Postgraduate Degree of Hospital Pedagogy, both from the University of Barcelona. It is already being used in a special education school with a group of adolescents with behavior disorders and it is intended to be used both in a RCEA for unaccompanied migrant minors, and in the Barcelona's Saint John of God Pediatric Hospital with a group of chronic patients and a group of siblings of severely ill patients.

The main challenge for the future is to digitalize this tool, *The Labyrinth of Asterion*, for which the *Nodos del Conocimiento 2020* Conference appears promising for establishing synergies with other researchers that may be interested to collaborate in this enterprise.

PALABRAS CLAVE

BIOÉTICA, COVID-19, EDUCACIÓN INCLUSIVA, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

EL ESTÍMULO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, EN LA ADQUISICIÓN DEL FRANCÉS, LENGUA EXTRANJERA, POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN

ELISA GIL RUIZ
Universidad de Murcia
ASENSIO SOTO SOTO
Universidad de Murcia

INTRODUCCIÓN

En este trabajo presentamos una experiencia didáctica basada en el uso de la gamificación, en sexto de Educación Primaria, con el propósito de estimular el uso consciente de estrategias de aprendizaje, que inciden, de manera positiva, en la adquisición del francés, lengua extranjera.

La gamificación constituye una técnica que se centra en motivar al alumno para enseñar los contenidos de manera lúdica, por medio del uso de juegos didácticos. Los juegos didácticos, empleados cada vez más en las aulas de lenguas extranjeras, están formados por tres elementos: tienen un objetivo didáctico, que se desarrolla por medio de actividades lúdicas, las cuales tienen unas reglas determinadas para organizar su realización. (Chacón, 2008, p. 2).

Tal y como establece Melo (2015), la dinámica del juego involucra al alumno de manera dedicada, concentrada y divertida en las actividades gamificadas presentadas en clase. El uso de diversos juegos en contextos educativos, integrando una serie de reglas, de recompensas, de premios, de logros, les estimula a participar activamente en su desarrollo, generando la puesta en práctica de una serie de estrategias de aprendizaje.

Finalmente, puntualizar que introducir la gamificación en clase no es sinónimo de introducir el uso de medios digitales. Sin embargo, en muchos de los juegos didácticos, el uso de herramientas telemáticas se hace necesario, lo que contribuye al desarrollo de la competencia digital del alumnado, entre otras competencias básicas desarrolladas.

OBJETIVO

En esta experiencia didáctica se integra, en clase de francés, la técnica de la gamificación, con el propósito de estimular la motivación, la participación activa y la puesta en práctica de una serie de estrategias de aprendizaje, para favorecer así el proceso de adquisición de la lengua francesa.

METODOLOGÍA

La metodología de investigación utilizada en esta experiencia didáctica es la Investigación-Acción, en la que el docente se convierte en investigador, reflexionando sobre su práctica docente y buscando alternativas para mejorar su competencia didáctica y favorecer, así, el aprendizaje de sus alumnos.

En esta experiencia, una docente que imparte francés, segunda lengua extranjera en sexto de Educación Primaria, utiliza diferentes actividades gamificadas para estimular el uso de estrategias de aprendizaje que favorecen la mejora de la adquisición de la lengua francesa.

Con este propósito, se van a desarrollar, con alumnos de sexto de Educación Primaria, en clase de francés un juego QUIZ y otro juego de QUIÉN ES?, desarrollados en la plataforma Genially.

RESULTADOS

Tras el desarrollo de esta experiencia didáctica se pudo constatar de manera tangente que el uso de la gamificación en clase de francés estimula diversas estrategias de aprendizaje y favorece el desarrollo de la mayoría de las competencias básicas del currículo, entre las que destacan la competencia lingüística, cultural y digital, contribuyendo todo ello a la mejora de la adquisición de la lengua francesa.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, FRANCÉS., GAMIFICACIÓN, LENGUAS EXTRANJERAS

JUGANDO ENTRE MOSAICOS ROMANOS: EL PATRIMONIO COMO MOTOR DE APRENDIZAJE E INCLUSIÓN

ANA ISABEL CALERO CASTILLO
NATALIA TELLO BURGOS
Universidad de Granada
ANA LÓPEZ MONTES

Desde el año 2017, el Grado en conservación y restauración de bienes culturales de la Universidad de Granada viene desarrollando diversas actividades patrimoniales orientadas a alumnado de niveles de educación infantil, primaria, secundaria y bachillerato. Dichas actividades han sido realizadas mediante programas de relevancia como “La noche europea de los investigadores” o los PIISA “Proyecto de Iniciación a la Investigación e Innovación en Secundaria en Andalucía” entre otros.

El objetivo principal de estas actividades es el acercamiento del patrimonio a la sociedad; su aprovechamiento para el desarrollo de destrezas manuales y cognitivas así como su reconocimiento y apreciación; lo que consideramos fundamental en nuestra profesión como conservadores y restauradores del patrimonio.

Actualmente estamos desarrollando una nueva actividad sobre el empleo del mosaico romano como recurso de aprendizaje en la etapa educativa de infantil y primaria. En este periodo resulta especialmente interesante la utilización de este recurso pues consideramos que facilita y ayuda, además de al desarrollo motriz y cognitivo, a reconocer, visualizar y apreciar nuestro patrimonio. En estos casos sirve además como una actividad inclusiva y grupal en la que participar por grupos en distintos proyectos, así como desarrollar diferentes texturas en las teselas empleadas de modo que pueda adecuarse tanto para los más pequeños como para aquellos alumnos que puedan presentar algún tipo de discapacidad motriz o visual.

Las actividades se organizan de manera activa en la que los dinamizadores de la actividad cuentan de forma sencilla y con ejemplos prácticos, la historia de estos tipos de decoraciones, los lugares en los que se encuentran, cómo se realizaban y la importancia de cuidarlas, a la vez que se muestran diferentes ejemplos. Posteriormente se procede a la realización de la actividad a la que se añade mayor o menor complejidad en función de los niveles educativos en los que se realice. Con los más pequeños se trabajará a partir de plantillas y teselas de mayor tamaño, mientras que en los más mayores, en primaria, se trabajará con composiciones más complejas y teselas de menor tamaño. La situación de emergencia sanitaria que vivimos desde marzo de este año, nos ha obligado a adaptar estas actividades a un formato digital más sencillo, difundido a través de las redes sociales, a partir del cual los niños supervisados por adultos puedan llevarlas a cabo en casa de manera autónoma.

Consideramos que el diseño y la implementación de este tipo de actividades en los centros educativos puede aportar grandes beneficios, entre los que nos gustaría destacar los siguientes:

- Capacidad para la integración social de todos los alumnos al ser accesibles a todos los integrantes del aula sin diferenciación por diversidad de capacidades.
- Promoción del trabajo colaborativo en la clase.
- Relación directa con otros ámbitos y asignaturas impartidas como plástica, historia o matemáticas.
- Integración del ámbito universitario en la sociedad.

PALABRAS CLAVE

CONSERVACIÓN, MOTRICIDAD., TESELAS, TEXTURAS

LA ECONOMÍA EXPERIMENTAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: APRENDIZAJE GAMIFICADO DE CONCEPTOS ECONÓMICOS

LUCÍA DESAMPARADOS PINAR GARCÍA
Universitat de Valencia
NURIA CHAPARRO-BANEGAS

Introducción

La economía tradicionalmente ha empleado instrumentos matemáticos y estadísticos para modelar interacciones entre sujetos económicos. Dichos modelos teóricos son útiles para analizar fenómenos socioeconómicos, pero abstrayéndose de la realidad. Esta representación matemática de hechos económicos, muchas veces puede dificultar el aprendizaje del alumno al apartar al no encontrar relación alguna entre la representación algebraica y el fenómeno real. Sin embargo, la economía experimental se encarga de contrastar los resultados teóricos con la realidad, validando estos con las interacciones humanas. Emplear los instrumentos de los que se vale la economía experimental en el aula ayuda al alumno a reducir esa brecha teoría/entorno real.

Objetivo y metodología

En este artículo un repaso a las bondades de la economía experimental repasando las metodologías activas de aprendizaje que en ella confluyen. Proponemos así una metodología role playing de innovación docente a través de los experimentos en el aula con el objetivo de que el alumno interactúe con otros sujetos en un mercado simulado. La dinámica innovadora que presentamos en este trabajo está pensada para ser desarrollada en dos partes: una primera que consiste en la realización el experimento online realizado en el aula tras haber contextualizado al alumnado en los fundamentos económicos de los experimentos socioeconómicos, y una segunda parte que incluye el contraste de los resultados individuales con los conceptos de la clase teórica materializados en un informe individual evaluable, donde se quiere comprobar la interiorización de conceptos alcanzada con dicha innovación metodológica. Nuestra propuesta de utilizar la economía experimental en el aula supone una implementación de la metodología del role playing y los métodos activos de enseñanza.

Discusión y Resultados

Estas dinámicas favorecen la implicación y motivación del alumno ya que el role playing permite a los estudiantes asumir nuevas ideas y posiciones dentro de, en nuestro caso, determinados mercados. Del mismo modo podemos decir que con estos experimentos económicos en el aula estamos fomentando no sólo la cooperación del trabajo en equipo, sino un mayor interés del aunando motivado por la reducción de asimetrías entre la teoría y la realidad, donde la toma de decisiones participativas refuerza el compromiso para con el curso. Por último, incorporar en la formación de los estudiantes de estudios universitarios en economía la economía experimental introduce en dicha formación nuevos paradigmas económicos alejados de la teoría de la racionalidad clásica,

Conclusiones

Recomendamos el uso de esta metodología con carácter multidisciplinar en la formación superior universitaria para fomentar a través del aprendizaje cooperativo y la gamificación una interiorización de los conceptos teóricos al tiempo que se aproxima la realidad social y sus dinámicas al aula.

PALABRAS CLAVE

ECONOMÍA EXPERIMENTAL, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍAS ACTIVAS, ROLE PLAYING

GAMIFICAR LA ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA: UN PROGRAMA DE ACTUACIÓN GAMIFICADA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO

RAQUEL FERNÁNDEZ-COBO

Universidad de Almería

MARGARITA ISABEL ASENSIO PASTOR

JOSÉ MANUEL DE AMO SÁNCHEZ-FORTÚN

Universidad de Almería

JUANA CELIA DOMÍNGUEZ OLLER

Universidad de Almería

El ámbito académico constituye en sí mismo una comunidad discursiva con un lenguaje, géneros y estilos propios de cada disciplina. De manera generalizada, los profesores universitarios tienen la percepción de que los estudiantes inician sus estudios universitarios con una baja competencia comunicativa en contextos y situaciones académicas. Por tanto, la necesidad de alfabetizarlos académicamente nos ha llevado a elaborar un programa de actuación gamificada en la Universidad de Almería para mejorar las habilidades vinculadas a la comprensión y producción de textos académicos a través del uso de los elementos del juego. En este caso el diseño de gamificación está vinculado al Grado de Educación Infantil, concretamente a la asignatura de “Desarrollo de habilidades comunicativas escritas y su didáctica”. Para ello, la metodología aplicada es *Flipped Classroom* o ‘clase invertida’ para la explicación de los contenidos teóricos, mientras que en las sesiones presenciales se ha llevado a cabo un diseño de actividades dividido en tres bloques: 1. Actividades iniciales para evaluar el nivel de comprensión, interpretación y valoración de los textos académicos por parte de los estudiantes. 2. Actividades para adquirir conocimientos formales, estructurales y organizativos de los textos académicos (desarrollo de la competencia pragmática). 3. Actividades para mejorar habilidades de interpretación, construcción y expresión oral y escrita de los textos académicos (desarrollo de la competencia lingüística y estratégica). Dicho diseño está enfocado tanto para el desarrollo como para la evaluación de la asignatura con los objetivos siguientes: por un lado, mejorar la comprensión y producción de textos académicos y, por otro lado, lograr una mayor motivación en el aprendizaje de la materia, así como hacer de nuestros alumnos unos participantes activos que puedan controlar y evaluar su propio proceso de aprendizaje. Por último, este diseño pretende servir como modelo e inspiración para que otros docentes creen entornos gamificados en sus respectivas materias y áreas de conocimiento

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA, COMPETENCIA COMUNICATIVA, COMPETENCIA ESCRITORA, GAMIFICACIÓN

LA GAMIFICACIÓN COMO UNA ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA EN SU USO Y APROPIACIÓN

ALEXANDRA MARÍA SILVA MONSALVE

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han permeado los contextos educativos, es así como surge la necesidad de presentar apuestas innovadoras en metodologías para la enseñanza y el aprendizaje. La gamificación se orienta como una estrategia novedosa que involucra elementos del juego en contextos no lúdicos, la cual involucra, dinámicas, mecánicas y elementos que permiten convertir un escenario educativo en un ambiente motivador para el estudiante. En los aportes que la gamificación ha generado en la comunidad educativa, se indaga porque despierta en los estudiantes motivación, esta última referida a intrínseca y extrínseca, los estudiosos demuestran que en el órgano esencial para el aprendizaje es el cerebro (Izaguirre, 2017), este en su estructura biológica y fisiológica influye en los procesos de aprendizaje. Es este punto que confluyen la gamificación y las neurociencias, específicamente la Neurodidáctica, esta última conjuga las estrategias en la enseñanza y el aprendizaje, involucrando aspectos que son beneficios para el aprendizaje ubicados en el cerebro. Metodológicamente se abordó una revisión sistemática para abordar los estudios que relacionan la gamificación y la Neurodidáctica, esta corresponde a un diseño de investigación, en la cual las unidades de estudio son de tipo documental. Para lo anterior se tomaron artículos, trabajo, y libros, en diferentes bases de datos académicas, entre estas: *Scopus*, *Web of Sciencies*, *Science Direct*, y *Google académico*. Los resultados fueron analizados mediante el análisis cualitativo para establecer los hallazgos frente a las categorías de gamificación y Neurodidáctica, permitiendo establecer los fundamentos teóricos en pro del fortalecimiento de estrategias de enseñanza y aprendizaje en beneficio de las nuevas formas de aprendizaje de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, DIDÁCTICA, ENSEÑANZA, LUDIFICACIÓN, NEUROCIENCIAS

LA LUDIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA PEDAGÓGICA EN LAS CLASES DE GESTIÓN DEL DEPORTE

SAMUEL LÓPEZ CARRIL
MARÍA HUERTAS GONZÁLEZ SERRANO
ANA MARÍA GÓMEZ TAFALLA

Introducción

En los últimos años, la ludificación ha irrumpido como una metodología educativa atractiva para introducir en las clases universitarias por su capacidad para motivar al alumnado e involucrarlo en la dinámica de las clases. Esta metodología consiste en la incorporación de elementos o situaciones que se dan en los juegos en contextos distintos, con el fin de captar la atención y motivar a los participantes. La literatura académica ha reflejado el impacto positivo de esta metodología sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, en el contexto de la gestión del deporte hay un vacío en cuanto a experiencias educativas donde se introduzca la ludificación en la dinámica de las clases.

Ante la falta de propuestas educativas donde se haya introducido la ludificación en el contexto de la gestión del deporte, en este trabajo se comparte una innovación educativa realizada en el marco de la asignatura semestral de “Gestión y Organización de Entidades y Eventos Deportivos”, de tercer curso del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la *Universitat de València*.

Objetivos

Introducir la ludificación como metodología innovadora en la asignatura de gestión del deporte con la finalidad de aumentar la motivación y el nivel de involucración del alumnado en el desarrollo de la asignatura.

Metodología

Un total de 69 alumnos y alumnas participaron en la innovación, desarrollándose durante el segundo mes de clase del curso académico 2018-2019. La ludificación consistió en la creación de un concurso donde el alumnado en grupos de tres y cuatro personas, creó candidaturas ficticias a eventos deportivos para celebrarse en año 2022, compitiendo por ser el equipo organizador de dicho evento en una gala final donde cada equipo expuso su propuesta ante el resto de la clase. El alumnado contó con el apoyo de “Mr. López Lewi”, un personaje creado que ayudó a tematizar el desarrollo de la ludificación, realizando “inspecciones” a los equipos candidatos, donde les reportaba retroalimentación sobre el estado de candidatura.

Resultados y discusión

La innovación fue un éxito entre el alumnado, motivándolo en el proceso de creación y confección de las candidaturas, creando un ambiente de trabajo que impulsó una competición sana entre el alumnado. Esto derivó en unos resultados académicos elevados, con candidaturas muy elaboradas. Desde el punto de vista de la docencia, destacar que el volumen de tutorías realizadas en el marco de la innovación fue el triple que las realizadas durante el curso anterior, algo que facilitó una mayor proximidad entre el alumnado y el profesorado de la asignatura. Como aspectos de mejora, el alumnado comentó que la gala final se hizo algo larga, recomendando que de cara al futuro se realizara en dos sesiones, en días consecutivos.

Conclusiones

Dado el impacto positivo de la innovación educativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, se recomienda al profesorado de gestión del deporte que introduzca metodologías ludificadoras en las clases de gestión del deporte para aumentar la motivación e implicación del alumnado en las asignaturas.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, GESTIÓN DEL DEPORTE, INNOVACIÓN EDUCATIVA, LUDIFICACIÓN

Metodologías innovadoras (Flipped y cooperativo/colaborativo)

ABSTRACT

Las metodologías activas permiten a los estudiantes ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje y que aprendan a aprender, adquiriendo habilidades y destrezas simultáneamente a una verdadera asimilación de conceptos. Los docentes conscientes de esta necesidad deben planificar la enseñanza considerando esta transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ocupan un lugar fundamental en la sociedad actual, diariamente realizamos numerosas tareas cotidianas mediante dispositivos tecnológicos, siendo necesario trasladar esta realidad tecnológica a los espacios de aprendizaje. Las TIC se integran en las metodologías activas y en las actividades como herramientas que permiten la búsqueda y acceso a la información, la colaboración, la creación de contenidos, el seguimiento del alumnado y la evaluación, ofreciendo nuevos escenarios formativos y ampliando la clase más allá de las fronteras del aula. En este sentido se plantea este simposio sobre prácticas educativas innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje apoyados en las metodologías activas y la tecnología.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en juegos, Gamificación, Aprendizaje colaborativo y cooperativo, etc.) impulsadas por las tecnologías (TIC y TAC)
- Modelos de enseñanza apoyados en TIC/TAC: E-learning, B-learning, M-Learning, Flipped Classroom, etc.
- Funciones y responsabilidades de la profesión docente: formación, perfeccionamiento y actualización del profesorado

PONENCIAS

PONENCIA N01-S01-D-101. COOPERATIVE LEARNING AND TRANSVERSALITY THROUGH A FINANCIAL VALUATION SOFTWARE FOR INVESTMENT PROJECTS

Amalia Rodrigo-Gonzalez. Alfredo Juan Grau Grau. Inmaculada Bel Oms

PONENCIA N01-S01-D-13. ¿CAFÉ PARA TODOS? RIESGOS DE LA EVALUACIÓN ENTRE IGUALES EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

Jose Luis Arroyo-Barrigüete. Ignacio Cervera Conte

PONENCIA N01-S01-D-13. FLIPPED CLASSROOM METHODOLOGICAL STRATEGIES THAT SECOND LANGUAGE TEACHERS CAN INCLUDE IN THEIR EDUCATIONAL PRACTICES

Lorena López

PONENCIA N01-S01-D-15. CHALLENGES AND PERSPECTIVES OF THE FLIPPED CLASSROOM METHODOLOGY IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Adamantía Zerva

PONENCIA N01-S01-D-16. LA ENSEÑANZA HISTÓRICO-ARTÍSTICA EN EL GRADO EN GESTIÓN DEL TURISMO. APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ENTORNOS MULTICULTURALES

María Diéguez Melo

PONENCIA N01-S01-D-17. LA CLASE INVERTIDA Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA ONLINE DE HISTORIA DE LA FILOSOFÍA

Jesús Fernández Muñoz

PONENCIA N01-S01-D-18. INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIANTE FLIPPED CLASSROOM EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Carmen Romero García. Olga Buzón-García. José Guardiola Moreno

PONENCIA N01-S01-D-28. UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN LA EVALUACIÓN SISTEMÁTICA COMO FORMA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LAS ASIGNATURAS DE HUMANIDADES

Lilyam Padrón Reyes. Beatriz Fernández De Castro. Enrique José Ruiz Pílares. Lorenzo Lage Estrugo

PONENCIA N01-S01-D-33. UTILIZACIÓN DE INNOVACIONES METODOLÓGICAS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA: LA EXPERIENCIA EN HISTORIA DE LA EDUCACIÓN SOCIAL EN ESPAÑA

Monica Villar Herrero. Raquel Conchell Diranzo. Inmaculada López-Francés. Donatella Donato

PONENCIA N01-S01-D-35. LA CLASE INVERTIDA COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: REFLEXIONES SOBRE SU IMPLEMENTACIÓN EN LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA

Beatriz Fernández De Castro. Lilyam Padrón Reyes. Lorenzo Lage Estrugo. Enrique José Ruiz Pílares

PONENCIA N01-S01-D-39. EL SPOC RÉTOR. UN CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA ORATORIA GRIEGA

Raquel Fornieles Sánchez. Luz Conti

PONENCIA N01-S01-D-73. LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE INVERTIDO EN REPÚBLICA DOMINICANA DURANTE LA ENSEÑANZA VIRTUAL: UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA FLIPPED EN EL LICEO CIENTÍFICO DOCTOR MIGUEL CANELA LÁZARO

Eloy Bermejo Malumbres. Gonzalo Peña Ascacíbar. Stefano Zanni

PONENCIA N01-S01-D-83. APRENDER NEUROBIOLOGÍA EN TIEMPOS DE PANDEMIA: FLIPPED CLASSROOM PARA LA FORMACIÓN INICIAL EN EDUCACIÓN ESPECIAL

Laura Espinoza Pastén

PONENCIA N01-S01-D-91. NANO PROYECTOS PARA EL FOMENTO DE LAS ACTITUDES Y APTITUDES INVESTIGADORAS EN LOS/LAS ESTUDIANTES DE GRADO

Sergio Cardona Herrero. Carlos Alberto Pérez Rivero

PONENCIA No1-S01-D-94. EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. UN ESTUDIO DE CASO A PARTIR DE LA METODOLOGÍA DEL AULA INVERTIDA Y EL PATRIMONIO CULTURAL

José Farrujia De La Rosa

PONENCIA No1-S01-D-98. CREATING SPACES FOR POLITICAL SOCIALIZATION BY IMPLEMENTING COLLABORATIVE LEARNING STRATEGIES AT UNIVERSITY LEVEL

Gloria Martínez Cousinou. Estela Camus García. Alberto Álvarez-Sotomayor

PONENCIA No1-S01-D-99-S10-66. FACTORES RELEVANTES DE LA DOCENCIA INVERSA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DEL ÁMBITO UNIVERSITARIO

Lara Orcos Palma. Ángel Alberto Magreñán Ruiz. Cristina Jiménez Hernández. Cristina Jordán

COOPERATIVE LEARNING AND TRANSVERSALITY THROUGH A FINANCIAL VALUATION SOFTWARE FOR INVESTMENT PROJECTS

AMALIA RODRIGO-GONZALEZ
ALFREDO JUAN GRAU GRAU
INMACULADA BEL OMS

This work presents a proposal for educational innovation applied on corporate finance teaching in a context of higher education. We design an active learning activity that combines the methodologies of cooperative learning and project-based learning. Students from different degrees at Valencia University (Spain) enrolled in Finance courses are grouped in transversal work teams to design, planning, and value an investment project. Team formation relies on the personality RHETI test by Riso-Hudson (1999) to create soft and hard skill-balanced teams able to reach the team's targets.

The investment project developed by each work team is carried out in a virtual environment to simulate the process of creation, planning and evaluation in economic and financial terms of the team's project. Its implementation will be carried out through the *R+ Cash* valuation software. This software is free use and non-license access, available in a web environment through a computer support such as laptops, tablets, and smart phones with network connection.

The software developed through web environment is more preferable by users than downloadable desktop one because a number of advantages as the following: (i) Immediate access and multiplatform compatibility, (ii) Full availability, since it can be used anytime and anywhere, (iii) Continuous updating, (iv) Less RAM memory requirements, (v) Fewer bugs, and therefore less prone to crash and generate technical problems, and (vi) Multiple concurrent users at the same time. The first and basic version of the software provides the user with tables and graphs showing the main characteristics of the investment project and a list of profitability measurements. Specifically, the software translates the quantitative and qualitative information about the project into several financial outputs, such as: the stream of Free Cash Flows and Net Cash Flows (FCF, NCF) over the project's lifetime, Net Present Value (NPV), Adjusted Present Value (APV), as standard profitability indicators in monetary terms, and Internal Rate of Return (IRR) in percentage terms. The ultimate version 2.0 overcomes some limitations or drawbacks and incorporate new modules to analyze the effect of uncertainty on the project valuation. Specifically, a risk module comprising three new utilities: Sensibility Analysis (SA), Beakeven point (BP), and MonteCarlo Simulation (MCS) is a priceless improvement.

In order to use the software, each team will receive an email address (team.@gmail.com) and a password that will allow each member of the team to access the application and edit the project folder, prepare reports, analyze the risk of the project. Additionally, the team will share material resources, for example, via Dropbox or Drive.

Communication among the members of a team will take place through an online chat available in Aula Virtual (AV). Likewise, periodically, they will hold meetings with the teacher by videoconference by the BlackBoard Collaborate (BBC) platform, which is also available in AV, and write a short report with the content of that meeting.

The evaluation of this activity will be made by a rubric on goals and objectives, attitudes, resources, a final report on the project written by the team, a short video presentation, and a questionnaire on the topic. Furthermore, the students will be encourage to present their project to *R+ Cash* awards.

PALABRAS CLAVE

COLLABORATIVE WORK, COMPUTER APPLICATIONS, FINANCE, TRANSVERSALITY

¿CAFÉ PARA TODOS? RIESGOS DE LA EVALUACIÓN ENTRE IGUALES EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

JOSE LUIS ARROYO-BARRIGÜETE
IGNACIO CERVERA CONTE
Universidad Pontificia Comillas

Introducción

El sistema de enseñanza universitaria tiende, cada vez más, a incorporar elementos que implican a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, como una parte activa del mismo. Este tipo de prácticas buscan desarrollar en los discentes determinadas competencias que les resultarán útiles en su futura carrera profesional, más allá de la mera adquisición de conocimientos. Esto alcanza también al proceso de evaluación, que cada vez con más frecuencia va complementando los sistemas clásicos con otras aproximaciones tales como la evaluación entre iguales.

Objetivos

Este trabajo pretende analizar dos aspectos especialmente relevantes a efectos de implementar la evaluación entre iguales: la tendencia a evitar puntuaciones extremas, altas o bajas, y el sesgo asociado al perfil del alumno evaluador. En este sentido se plantean dos hipótesis de investigación:

H1. Los estudiantes tienden a evaluar a sus compañeros de forma más homogénea que el profesor, evitando las puntuaciones extremas tanto superiores como inferiores.

H2. Existen diferencias entre las evaluaciones que llevan a cabo los estudiantes con mayor rendimiento y las de aquellos con un rendimiento menor.

Metodología

A fin de testar ambas hipótesis, se ha llevado a cabo un cuasi experimento en el doble grado en Derecho y Administración de Empresas de la Universidad Pontificia Comillas, en una asignatura del tercer curso, “Fundamentos de Finanzas”. La actividad consistió en analizar una operación de M&A (fusiones y adquisiciones) seleccionada por los propios alumnos, que posteriormente debían realizar una defensa oral. Tras dicha exposición, recibían una evaluación por parte de sus compañeros, siguiendo unas pautas elaboradas por el profesor a tal efecto. En los cursos 2016/2017 y 2017/2018 esta actividad se planteó como voluntaria, a fin de ir puliendo la metodología, y en el curso 2018/2019 pasó a ser una actividad obligatoria, siendo este último año el que se analiza en el presente trabajo. La muestra final empleada está formada por 52 alumnos agrupados en un total de 19 equipos. Para cada equipo se calcularon los intervalos de confianza IC al 95% de las notas otorgadas por sus compañeros, midiendo adicionalmente la desviación respecto a la puntuación del profesor.

Resultados y Discusión

Únicamente en dos de los grupos (11%) la nota del profesor estaba incluida en el intervalo de confianza. En 12 grupos (63%) la nota del profesor fue superior, y en 5 grupos (26%), fue inferior. De hecho, se comprueba que existe una fuerte tendencia a la homogeneización en las notas que proporcionan los estudiantes, confirmándose la primera hipótesis. Sin embargo, el análisis según el perfil del alumno apunta a que no existen diferencias estadísticamente significativas, por lo que no es posible confirmar la segunda hipótesis.

Conclusiones

Nuestros resultados indican que los estudiantes tienden a evaluar a sus compañeros de forma más homogénea que el profesor, evitando las puntuaciones extremas tanto superiores como inferiores, lo que perjudica a los estudiantes de mayor desempeño, y beneficia a los de menor rendimiento.

PALABRAS CLAVE

COMPETITIVIDAD ENTRE ALUMNOS, ESTUDIOS UNIVERSITARIOS, EVALUACIÓN ENTRE IGUALES.

FLIPPED CLASSROOM METHODOLOGICAL STRATEGIES THAT SECOND LANGUAGE TEACHERS CAN INCLUDE IN THEIR EDUCATIONAL PRACTICES

LORENA LÓPEZ

INTRODUCTION

This research is integrated within the teaching-learning processes that try to work on the competences of Primary Education students through the use of new and proficient methodologies that lead to more student-centred learning. In other words, this work shows a clear example of how foreign language teachers can include the strategies of the flipped classroom methodology in their educational practices in the primary education classroom, in this case, in the subject of English as a second language. More specifically, this study presents the way in which some of the strategies of this methodology were implemented in one of the classrooms of a third year of Primary Education during some sessions of the English subject.

OBJECTIVES

The main objectives of this study are as follows:

To encourage motivation and enthusiasm on the part of children to learn a second language in the classroom at the elementary stage. To integrate and make use of ICT in a second language context, in this case, in the English classroom and by means of an innovative methodology.

METHODOLOGY

The methodology of this project refers to the implementation of some of the practices of the innovative methodology Flipped classroom within one of the classrooms of the third educational level of the primary stage. Students in this educational level learn the English language in a second language context and have a didactic program that contains a total of 6 didactic units. These educational practices have been carried out during the sessions corresponding to one of these 6 teaching units and the results obtained have been evaluated taking into account the results obtained by the pupils in an English test and in a satisfaction survey.

DISCUSSION, RESULTS AND CONCLUSIONS

Finally, some of the results and conclusions reached after teaching one of the didactic units that are part of the didactic programme of the English subject for learners between the ages of 8 and 9, through the use of some of the techniques that the aforementioned methodology proposes, are presented. On the whole, we can indicate that these teaching processes had a positive impact on the students in terms of their learning of English as a second language, both in academic and emotional terms. In the same way, this study addresses the problematic situations that may arise when implementing these learning activities in the English classroom and, in this sense, it constitutes a support for second language teachers and their future teaching practices.

PALABRAS CLAVE

ENGLISH LANGUAGE, FLIPPED CLASSROOM, MOTIVATION., PRIMARY STUDENTS

CHALLENGES AND PERSPECTIVES OF THE FLIPPED CLASSROOM METHODOLOGY IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

ADAMANTÍA ZERVA
Universidad de Sevilla

Nowadays, in foreign language teaching various approaches are used depending on the particular characteristics of the students and the educational process. In recent years the communicative approach has predominated and its main objective is to enable students to communicate in the foreign language. All versions have common characteristics and are focused on the mutual development of the different linguistic competences that make communication possible.

In the present study, we aim to approach the communicative teaching of Spanish and French as foreign languages using the flipped classroom methodology applied to problem-based learning (PBL). Our secondary objective is to highlight the lack of innovation in the design of teaching materials with regard to the application of new approaches in applied linguistics. It is safe to say that they include more content but the different existing concepts have yet to be thoroughly analyzed. Although the studies carried out regarding the learning of a foreign language show the importance of the native language in this process, most of teaching materials are aimed at groups of multilingual learners without focusing on the needs of a certain group of student who share the same language.

In conclusion, we can affirm that the level we acquire in a foreign language is the result of our effort and, at the same time, it is determined by the teaching method applied. It is the teacher's responsibility to select the appropriate approach in each case and adapt it in a way that responds to the specific needs of his students.

PALABRAS CLAVE

FLIPPED CLASSROOM, FOREIGN LANGUAGE TEACHING, FRENCH AS A FOREIGN LANGUAGE, PROBLEM-BASED LEARNING, SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE

LA ENSEÑANZA HISTÓRICO-ARTÍSTICA EN EL GRADO EN GESTIÓN DEL TURISMO. APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ENTORNOS MULTICULTURALES

MARÍA DIÉGUEZ MELO
Universidad de Salamanca

La formación histórico-artística constituye una de las competencias específicas contemplada en los planes de estudios del Grado en Gestión del Turismo de la Universidad de Salamanca. El estudio de las características y la gestión del patrimonio cultural, así como la gestión de este en relación con el turismo constituyen el objetivo de distintas asignaturas, destacando por su carga docente y su carácter básico y obligatorio “Patrimonio Cultural” y “Gestión de patrimonio y turismo cultural”, materias impartidas en primer y tercer curso, respectivamente.

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre experiencias docentes innovadoras relacionadas con el aprendizaje colaborativo implementadas en la docencia de la asignatura “Patrimonio Cultural”, actividades desarrolladas en un entorno multicultural. De hecho, desde hace varios años, el entorno de enseñanza-aprendizaje en los estudios turísticos, impartidos en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila, presenta una de las tasas más altas de alumnos chinos de toda la universidad, llegando a suponer cifras cercanas al 70% en los últimos cursos académicos. Esta población estudiantil supone un verdadero reto docente, especialmente en la cuestión lingüística. Aunque el acceso a los estudios universitarios supone una suficiente competencia del idioma español ya que es el idioma predominante en la interacción docente, la experiencia en el aula muestra que, generalmente, el nivel de competencia de los estudiantes chinos es bajo o muy bajo.

Frente la situación detectada en el aula, el objetivo es desarrollar metodologías innovadoras basadas en el aprendizaje colaborativo y el trabajo por proyectos, todo ello dirigido a mejorar la comprensión de la materia, la adquisición de las competencias previstas y las relaciones interculturales. Las experiencias docentes pretenden mejorar en los alumnos las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender el estudio de las posteriores materias de la rama histórico-artística, tanto en los aspectos propios de la disciplina como en los lingüísticos y culturales. Para ello, las tareas pretenden iniciar al alumno en la investigación, reuniendo e interpretando datos que permitan presentar las obras de arte en una correcta comunicación oral y escrita en español, todo ello trabajando en equipo y aplicando nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Con esta filosofía de trabajo, en el curso 2019-20 se trabajó con el formato “video-píldora” que pretendía que cada grupo de trabajo fuera capaz de presentar la obra de arte asignada, aproximándose a su historia y características. Para el presente curso académico, se propone una doble estrategia basada en los wikis y en la elaboración de infografías. Tras las experiencias derivadas de la COVID-19, se pretende un mayor uso de la plataforma virtual *Studium* de la Universidad de Salamanca, por lo que se ha contemplado la elaboración de una “Glosario de terminología histórico-artística”, al detectarse que, debido al bajo nivel de competencia lingüística, es especialmente necesario reforzar este aspecto.

En definitiva, la estrategia de trabajo busca un aprendizaje colaborativo que renueve los procesos de aprendizaje en un contexto multicultural.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, DIDÁCTICA DE LA HISTORIA DEL ARTE, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, MULTICULTURALISMO, PATRIMONIO CULTURAL

LA CLASE INVERTIDA Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA ONLINE DE HISTORIA DE LA FILOSOFÍA

JESÚS FERNÁNDEZ MUÑOZ

Facultad de Filosofía. Universidad de Sevilla

INTRODUCCIÓN

Esta comunicación se basa en la experiencia de aplicación de un Ciclo de Mejora en el Aula (CIMA) en la asignatura Historia de la Filosofía Antigua del primer curso del Grado en Filosofía del curso 2020-2021. Aquí se desarrollará brevemente el modelo de clase invertida y aprendizaje colaborativo focalizado en un tema de la asignatura: “Discusión en torno al problema del cambio: de Heráclito a Parménides y los Eléatas” que ha comprendido un total de 8 horas en el aula además de un trabajo previo de los estudiantes fuera del aula dividido en tres actividades.

OBJETIVOS

Los objetivos del CIMA consisten en sacar a los estudiantes de su zona de confort, objetivo que se hace más complicado al situarnos en un contexto de clases totalmente online y sin estudiantes presentes en el aula por la situación de Estado de Alarma debido a la pandemia por SARSCoV-2. La Universidad es *online* según las medidas anunciadas por la Comunidad Autónoma Andaluza en aplicación del Real Decreto 956/2020.

El objetivo principal consiste en *meter* a los estudiantes en el aula aunque físicamente se encuentren fuera. Para ello se le ha dado un papel activo y principal en el que no es un simple receptor de información que se esconde detrás de una pantalla y donde no se le ve y pasa desapercibido para ser protagonista en todo el proceso y construcción de su aprendizaje.

METODOLOGÍA

El esquema metodológico se fundamenta en un progreso gradual que empieza siempre con las Ideas de los Alumnos y sus conocimientos previos (esta información se obtiene partir de un cuestionario inicial), para que como docente se pueda ir guiando, construyendo y reconstruyendo a partir del nivel real del grupo.

Por este motivo los estudiantes para este tema han tenido que realizar una serie de lecturas previas a las sesiones relativas a Heráclito y Parménides:

1. En el primer caso han tenido que realizar un mapa de contenido sobre Heráclito y una síntesis de su pensamiento filosófico (actividad 1) que posteriormente sería contrastado en grupos y expuesto en clase.
2. En relación con Parménides tenían que leer su poema y relacionarlo con cualquier realidad cercana a ellos (canción, fotografía, película, obra de arte, etc.) (actividad 2). Una actividad que también sería contrastada en clase, primero en grupos de pares pequeños y posteriormente con todo el grupo.
3. Y finalmente se le envió una actividad final conclusiva (actividad 3) sobre la escuela eleática.

De esta forma, los estudiantes son parte activa desde el principio y la propia teoría de los temas se realiza con un conocimiento previo y real por parte de los alumnos. Así la teoría se adapta a las necesidades y problemas reales que les suscita a partir de las actividades que ya han realizado.

DISCUSIÓN

Los medios técnicos que proporciona la Universidad de Sevilla son suficientes para poder desarrollar las sesiones con un grado de satisfacción muy elevado: la plataforma virtual y las cámaras instaladas en las aulas. Con estas herramientas se pueden realizar multitud de actividades de aprendizaje colaborativo.

Por lo tanto, las posibilidades están a nuestro alcance y la docencia depende de la actitud que docentes y estudiantes adoptemos. Por eso la clave radica en crear un buen ambiente de trabajo porque en esas circunstancias de positividad y de motivación (donde los estudiantes no solo se sienten los protagonistas, sino que lo son de hecho) aparecen propuestas no solo respuestas y protestas.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Los resultados han sido muy buenos y la participación en las sesiones y la realización de las actividades fuera del aula ha sido muy elevada.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS, APRENDIZAJE COLABORATIVO, CLASE INVERTIDA, DOCENCIA ONLINE, INNOVACIÓN DOCENTE

INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIANTE FLIPPED CLASSROOM EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

CARMEN ROMERO GARCÍA

OLGA BUZÓN-GARCÍA

Universidad de Sevilla

JOSÉ GUARDIOLA MORENO

Profesor Secundaria Consejería de Educación Murcia

La sociedad actual demanda una formación en competencias que permitan a los estudiantes procesar y sintetizar la información, trabajar eficazmente de forma colaborativa, ser buenos comunicadores, estar alfabetizados digitalmente, resolver problemas, y en definitiva desarrollar la capacidad de aprendizaje autónomo. Una formación en competencias requiere modelos en los que el alumnado adquiere un papel más activo y se responsabiliza de su propio proceso de aprendizaje, como el modelo *flipped classroom*. En este modelo, la instrucción directa se realiza fuera del aula utilizando la tecnología, pues el alumnado estudia los contenidos, frecuentemente, mediante vídeos interactivos preparados por el docente. De esta forma, se dispone de más tiempo para que los estudiantes realicen tareas en las que ponen en práctica y profundizan en los contenidos trabajados previamente, siempre apoyados por el docente que proporciona un *feedback* constante del trabajo realizado.

En este trabajo se plantea la implementación del modelo *flipped classroom*, en la Unidad didáctica de probabilidad de la asignatura de Matemáticas de 1º de Bachillerato de la modalidad de Ciencias Sociales, para analizar los resultados de aprendizaje y la satisfacción del alumnado con el modelo utilizado. Se plantea como hipótesis inicial que los estudiantes que aprendan probabilidad con el modelo *flipped* obtendrán mejores resultados que los que lo hagan con un modelo tradicional. Por otro lado, se espera que los estudiantes que reciban la instrucción con el modelo *flipped*, manifiesten un grado de satisfacción elevado con la experiencia.

Se ha utilizado un diseño cuasixperimental con grupo control no equivalente y medida de pretest y postest. El grupo experimental ha seguido el modelo *flipped* mientras que en el grupo control se ha empleado una metodología tradicional. Como medida de pretest se han utilizado los resultados de la 1ª evaluación de Matemáticas para controlar las posibles diferencias iniciales entre ambos grupos y como medida de postest una prueba objetiva realizada por ambos grupos al finalizar la experiencia de aprendizaje. La muestra está formada por un total de 46 estudiantes, 22 pertenecen al grupo control y 24 al experimental. Para el estudio de la satisfacción se diseña un instrumento *as hoc* formada por tres dimensiones con un número variable de ítems valorados según una escala tipo *Likert* (1-nada a 5-mucho).

Se han determinado diferencias significativas en la prueba de rendimiento entre los grupos control y experimental, con un tamaño del efecto grande. Centrándonos en los resultados de satisfacción con el modelo, los estudiantes han valorado positivamente la presentación de contenidos realizada mediante vídeos fuera del aula, así como la realización de actividades, para poner en práctica lo aprendido en los vídeos, dentro del espacio del aula bajo la guía del profesor. De hecho, valoran muy positivamente el papel de guía que realiza el docente de cara a la comprensión de los contenidos.

Se concluye que cuando se aplica este modelo para enseñar matemáticas se consigue una mejora en las calificaciones de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SECUNDARIA., FLIPPED CLASSROOM, PROBABILIDAD, RENDIMIENTO ACADÉMICO

UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN LA EVALUACIÓN SISTEMÁTICA COMO FORMA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LAS ASIGNATURAS DE HUMANIDADES

LILYAM PADRÓN REYES

Universidad de Cádiz

BEATRIZ FERNÁNDEZ DE CASTRO

ENRIQUE JOSÉ RUIZ PILARES

LORENZO LAGE ESTRUGO

El uso masivo de dispositivos móviles desde inicios del siglo XXI -especialmente en los últimos años- es una realidad social a la que el mundo universitario no puede ser ajeno, y mucho menos ignorar. Vivimos abocados en una sociedad de la información donde resulta extraño el alumno o el profesor que no porta un teléfono inteligente-Smartphone-, un ordenador portátil o una Tablet al aula. La educación, cada vez más, se ve influida por los cambios provenientes del desarrollo e implementación de las nuevas tecnologías y la digitalización de los contenidos. En la actualidad se habla de “nativo digital” para referirse a aquellas personas que han nacido dentro de la actual sociedad tecnológica y de la información.

La evaluación en la enseñanza universitaria se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Siendo conscientes de la oportunidad que nos ofrecen las nuevas tecnologías aplicadas al marco docente proponemos el uso de aplicaciones (Kahoot, Socrative y Surveyanyplace) como vehículos para facilitar la adquisición de competencias y desarrollar actuaciones que despierten la atención del alumnado.

Durante el curso pasado 19-20, y tras finalizar cada uno de los temas de las asignaturas de Historia de América II e Historia Medieval Universal I del Grado en Historia de la Universidad de Cádiz, realizamos una serie de cuestionarios utilizando herramientas de gamificación para conocer el grado de comprensión de las materias por parte del alumnado. Para valorar cuantitativamente el nivel de asimilación de los contenidos incluidos en el plan docente de las asignaturas se realizaron una serie de cuestionarios bajo la plataforma Kahoot en su modalidad “Quiz”. En este sentido, mediante la estrategia basada en el juego pudimos fortalecer la adquisición de conocimientos en los contenidos evaluados.

Ante los resultados obtenidos en la valoración al inicio y al final de las sesiones, se puede concluir que el alumnado reconoce la utilidad de la herramienta Kahoot para facilitar la comprensión y/o adquisición de las competencias en las asignaturas implicadas. Si bien al principio sentían preocupación por la complejidad de los contenidos planteados, finalmente gracias al uso de la aplicación su opinión variaría considerablemente encaminándose a una menor dificultad. Analizando los resultados se comprobó que un 85 % de los estudiantes estaban de acuerdo en que la utilización de Kahoot había favorecido considerablemente la tarea de aprendizaje y la motivación por los temas evaluados a través del reto de la gamificación.

La estrategia de trabajar y aprender en manera colaborativa ha supuesto una renovación de los roles profesor/alumno al desarrollar procesos bidireccionales de comunicación que implican la recepción, interpretación, producción y transmisión de mensajes, a través de canales y medios diferentes de forma complementaria al método tradicional.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, HISTORIA, HUMANIDADES DIGITALES, INNOVACIÓN DO-
CENTE, NUEVAS TECNOLOGÍAS

UTILIZACIÓN DE INNOVACIONES METODOLÓGICAS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA: LA EXPERIENCIA EN HISTORIA DE LA EDUCACIÓN SOCIAL EN ESPAÑA

MONICA VILLAR HERRERO
RAQUEL CONCHELL DIRANZO
Universidad de Valencia
INMACULADA LÓPEZ-FRANCÉS
DONATELLA DONATO
Universitat de València

INTRODUCCIÓN. La educación actual demanda un cambio en las metodologías docentes, centrándonos en el proceso de aprendizaje del estudiantado, potenciando su creatividad, priorizando la adquisición de competencias, construyendo y reconstruyendo los aprendizajes (Marín-Díaz, 2017). La Universidad es consciente de estos desafíos, debido a diferentes acontecimientos como pueden ser la incorporación al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el uso de metodologías activas, nuevos escenarios de trabajo, la incorporación de la tecnología o el nuevo rol activo de las y los estudiantes, etc (Santiveri et al., 2011; Silva y Maturana, 2017).

OBJETIVOS. A partir de una experiencia de innovación universitaria se describen diferentes metodologías, materiales y actividades realizadas en los tres grupos (150 alumnas y alumnos) de tercer curso del Grado de Educación Social de la Universidad de Valencia, en la asignatura de Historia de la Educación Social en España, durante los cursos 2018-2019, 2019-2020 y 2020-2021.

METODOLOGÍA. Se trabaja con una mirada interdisciplinar en el aula aplicando Pautas del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTic), las clases invertidas o *flipped classroom* y transversalizando la perspectiva de género.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN. En relación a las Pautas del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) se utilizaron diferentes estrategias con el objetivo de lograr que los temas fueran accesibles, eliminando barreras y ofreciendo un abanico de posibilidades tales como un fórum para solucionar dudas entre todo el grupo y generar preguntas frecuentes o narrar los temas y actividades a través de Moodle, para que sea más sencillo el seguimiento de la asignatura. En segundo lugar, relativo a las NTic se usó infografía como novedosa forma de transmitir la información, aprender a narrar historias, explicar acontecimientos, describir situaciones, exponer procesos, etc o el uso de la gamificación, como herramienta educativa a través de la técnica de *escape room*. En tercer lugar, las clases invertidas permitieron poner a las y los estudiantes en una posición más activa en relación a su proceso de enseñanza y el aprendizaje híbrido, con clases sincrónicas, con alumnado presencial y on-line en tiempo real. Por último, la transversalización del género a lo largo de la asignatura permitió generar una mayor visibilidad del protagonismo de las mujeres en la Historia de la Educación Social. **CONCLUSIONES.** Se descubrieron, en los logros finales del estudiantado, transformaciones positivas respecto a la motivación, al rendimiento académico y la satisfacción personal.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA UNIVERSITARIA, HISTORIA DE LA EDUCACIÓN SOCIAL EN ESPAÑA, INNOVACIÓN METODOLÓGICA, RECURSOS EDUCATIVOS

LA CLASE INVERTIDA COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: REFLEXIONES SOBRE SU IMPLEMENTACIÓN EN LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA

BEATRIZ FERNÁNDEZ DE CASTRO
LILYAM PADRÓN REYES
Universidad de Cádiz
LORENZO LAGE ESTRUGO
ENRIQUE JOSÉ RUIZ PILARES

Resumen:

Este estudio plantea una revisión en torno a la metodología conocida como clase invertida (flipped classroom). Se fundamenta en el trabajo autónomo del alumnado a través de distintas herramientas proporcionadas previamente por el profesorado –principalmente videos, podscats y presentaciones–, dedicándose el desarrollo de las lecciones presenciales a otra serie de fines más prácticos, tales como resolver dudas o generar debates. El fin principal de esta metodología es conceder al alumnado un rol más activo en los procesos de enseñanza-aprendizaje con el propósito de mejorar la adquisición de contenidos y, por consiguiente, los resultados académicos obtenidos.

Objetivos:

Los dos principales objetivos que nos marcamos en este trabajo son, por una parte, dar a conocer los aspectos principales de la aplicación de esta metodología docente; y en segundo lugar, hacer un recorrido por la implantación que ha tenido la misma en los últimos años en el sistema universitario español, con sus éxitos, limitaciones y problemáticas.

Discusión:

En la última década ya venía siendo patente la necesidad de formar e introducir al profesorado en el uso de las TIC's en la docencia universitaria, la crisis sanitaria de los últimos meses –COVID-19–, no hace sino reafirmar el requisito de implementar metodologías alternativas adaptadas a la sociedad digital de la que procede la gran mayoría de nuestro alumnado. A raíz de los últimos acontecimientos, hemos podido comprobar tanto la escasez de medios técnicos y de formación en este tipo de procedimientos pedagógicos alternativos por parte del profesorado como la nula predisposición del alumnado a cambiar drásticamente la metodología tradicional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo este último aspecto especialmente llamativo.

Conclusiones:

En este artículo se dará a conocer el uso de este método llevando a cabo un recorrido por, entre otros aspectos, los diversos condicionantes y factores que intervienen en su aplicación y correcto desarrollo en el ámbito universitario, contexto complejo por el elevado número de alumnado que participa en cada sesión y, al mismo tiempo, idóneo para poner en práctica este tipo de pedagogía alternativa.

PALABRAS CLAVE

CLASE INVERTIDA, DOCENCIA, HISTORIA, UNIVERSIDAD

EL SPOC RÉTOR.

UN CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA ORATORIA GRIEGA

RAQUEL FORNIELES SÁNCHEZ
LUZ CONTI

INTRODUCCIÓN

Desde septiembre de 2020, docentes del área de Griego de la Universidad Autónoma de Madrid trabajan en la elaboración de un SPOC (Small Private Online Course) denominado “RÉTOR. Introducción a la Oratoria griega” (en adelante RÉTOR). Este curso pretende ser una herramienta complementaria a la docencia presencial útil para optimizar los resultados del aprendizaje de los alumnos matriculados en la asignatura Lengua Griega III de tercer curso del Grado en Ciencias y Lenguas de la Antigüedad.

OBJETIVOS

El principal objetivo del proyecto que presentamos es diseñar y crear un curso online para que sea albergado como SPOC en la plataforma UAM edX y que sirva como complemento de la docencia presencial para la asignatura Lengua Griega III de tercer curso del Grado en Ciencias y Lenguas de la Antigüedad de la UAM. Los contenidos no se limitarán únicamente al estudio de la lengua. Elaboraremos materiales explicativos del contexto histórico en el que se enmarcan los textos, crearemos infografías interactivas, vídeos, actividades y otros recursos de utilidad. Todo ello se irá testando en el aula con los estudiantes. Así, podremos ir mejorando y adaptando nuestros recursos en función de los resultados.

METODOLOGÍA Y RESULTADOS

La puesta en marcha de este proyecto implica, además, la creación de nuevas herramientas y materiales docentes para su utilización en el aula y fuera de ella con vistas a su implantación con la metodología *Flipped Classroom* en el curso 2021-2022. El SPOC tendrá la estructura propia de este tipo de cursos y los primeros resultados serán los materiales que creamos y el propio SPOC. Dedicaremos un módulo inicial a la presentación del curso y habrá una introducción a la oratoria griega. Después, organizaremos los contenidos en cuatro módulos. Tomamos como punto de partida uno de los discursos más conocidos de Lisias (el 1, *Discurso de defensa por el asesinato de Eratóstenes*, que servirá como eje temático para el SPOC). Cada módulo recibirá el nombre de una de las partes de dicho discurso, la propia de los discursos forenses:

Bloque 1. Proemio

Bloque 2. Narración

Bloque 3. Demostración

Bloque 4. Epílogo

Cada módulo se configurará con secciones y subsecciones que girarán en torno a los textos seleccionados.

CONCLUSIONES

Gracias a la experiencia previa de los miembros del equipo en la creación de SPOCS y MOOCS y de su implantación real, estamos convencidos de que hay varios factores que aseguran el éxito de RÉTOR: un diseño apropiado, atractivo y adecuado a las posibilidades reales y a los intereses de los docentes, así como a las necesidades de los estudiantes, la formación y capacidad de los miembros del proyecto para trabajar en equipo y el atractivo formato de los materiales y de la plataforma UAM edX. El SPOC permitirá que los estudiantes aprendan y consoliden sus conocimientos de una manera atractiva y adaptada a su realidad cotidiana, ligada a las nuevas tecnologías. Por eso, estamos convencidos de que la implantación posterior de este SPOC tendrá un alto impacto en el aprendizaje de nuestro alumnado.

PALABRAS CLAVE

GRIEGO, ORATORIA GRIEGA, SPOC

LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE INVERTIDO EN REPÚBLICA DOMINICANA DURANTE LA ENSEÑANZA VIRTUAL: UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA FLIPPED EN EL LICEO CIENTÍFICO DOCTOR MIGUEL CANELA LÁZARO

ELOY BERMEJO MALUMBRES
GONZALO PEÑA ASCACÍBAR
Universidad Complutense de Madrid
STEFANO ZANNI

INTRODUCCIÓN

La decisión del nuevo gobierno dominicano de continuar, debido a la pandemia de la COVID-19, con la docencia en modalidad virtual a distancia para el nuevo curso a partir de noviembre de 2020 ha conllevado la actualización y la búsqueda de metodologías educativas que mejor se adapten a este proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVO

En ese sentido, desde el área de Humanidades del Liceo Científico Dr. Miguel Canela Lázaro, ubicado en la provincia rural Hermanas Mirabal, se decidió apostar por el modelo del Aprendizaje Invertido o *Flipped Learning* al entender que sus características permiten una mejor adaptación al contexto socioeconómico de las familias y estudiantes del centro educativo. A partir de ello pretendemos observar y analizar si este modelo puede generar una mejoría en la comprensión de las clases virtuales y en los resultados por parte del alumnado.

METODOLOGÍA

La aplicación del modelo *Flipped* se realizará mediante la implementación de un proyecto educativo basado en el comentario y análisis de un texto histórico-literario, lo que permitirá al alumnado desarrollar una serie de competencias específicas dentro del área humanística. El trabajo en grupo y la asimilación de la instrucción por medios asincrónicos e indirectos, como el vídeo o los foros, por un lado y las actividades de mejora del aprendizaje y la retroalimentación constante por parte del profesorado por otro permitirán obtener una serie de resultados con los cuales el propio estudiantado evaluará y comparará los elementos educativos con el proceso virtual anterior a través de un cuestionario.

DISCUSIÓN

Las familias del Liceo Científico con dificultades socioeconómicas para la conectividad y la adquisición de dispositivos tecnológicos que permitan una virtualidad total y adecuada ha encontrado en el método *Flipped* un posible aliado. El desarrollo del trabajo autónomo mediante la asimilación previa del contenido que pueden realizar los/as estudiantes de forma asincrónica se combina con la solución a sus dudas y preguntas planteadas en una breve sesión sincrónica. Finalmente, se acaba con un trabajo en pequeños grupos que les permita extraer conclusiones clave y evaluar lo aprendido, lo cual consideramos que convierte a este modelo en adecuado y enriquecedor para esta modalidad de enseñanza.

RESULTADOS

La implementación del proyecto educativo prevé la obtención de resultados al finalizar el mes de noviembre de 2020, lo que permitirá una comparación con las estadísticas disponibles del cierre tan abrupto del pasado curso académico, que se produjo también de forma virtual.

CONCLUSIONES

Tras la finalización de la experiencia *flipped* que se está llevando a cabo en un grupo de estudiantes del centro educativo, podremos concluir si este modelo constituye una herramienta válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual y si se aconseja su puesta en práctica de forma integral e interdisciplinar.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INVERTIDO, ENSEÑANZA A DISTANCIA, LICEO CIENTÍFICO, REPÚBLICA DOMINICANA

APRENDER NEUROBIOLOGÍA EN TIEMPOS DE PANDEMIA: FLIPPED CLASSROOM PARA LA FORMACIÓN INICIAL EN EDUCACIÓN ESPECIAL

LAURA ESPINOZA PASTÉN

Este trabajo considera una experiencia de innovación pedagógica realizada en el actual contexto de pandemia en educación superior, en Chile. La experiencia se efectuó en la asignatura *Desarrollo Neurobiológico y aprendizaje*, parte del itinerario formativo (segundo semestre) de la carrera de Educación Diferencial o Especial, de la Universidad de Los Lagos. La asignatura posee tres bloques temáticos, siendo el primero *Neurobiología del Sistema Nervioso*, donde se efectuó la experiencia de innovación pedagógica. Debido a la nueva modalidad de aprendizaje en línea por medio de educación virtual durante el año 2020 (adoptada a raíz de la contingencia sanitaria mundial), se escogió implementar *flipped classroom* para el abordaje de los contenidos. El objetivo fue facilitar en los y las estudiantes la adquisición de conocimientos teóricos de la anatomía y fisiología del sistema nervioso central y periférico en la virtualidad.

Flipped Classroom o clase invertida es un modelo pedagógico que permite el aprendizaje activo del estudiante. Para su realización, es importante el empleo de recursos tecnológicos y el estudio autorregulado por parte del estudiante. Los resultados que ha dado la clase invertida en la optimización de los aprendizajes en educación universitaria cuenta con respaldo en la literatura. No obstante, las evidencias sobre su implementación en formación inicial del profesorado son escasas.

En esta experiencia participaron 47 alumnas y 1 alumno. Las clases virtuales en el bloque temático 1 se efectuaron durante un mes y medio, por medio de plataforma institucional distribuidas en tres clases por semana. En la fase de trabajo autónomo, los estudiantes trabajaron con recursos, tales como: PPTs con audio, cápsulas educativas, lecturas breves, además de actividades prácticas asociadas a éstos. En la sesión presencial, realizaron actividades de integración y profundización de la información, tales como: elaboración de mapas conceptuales, reestructuración de respuestas según lo que se discutía en clases, completación de imágenes de sistema nervioso, así como uso de la aplicación Kahoot!

En relación a los resultados, 90% de los estudiantes aprobaron la evaluación del bloque temático 1. En la autoevaluación, en general el estudiantado manifestó haber tenido un papel activo en las sesiones autónomas y online, aunque fuera en un horario diferente al de las clases, las cuales quedaban grabadas. Asimismo, el estudiantado valoró positivamente la forma de enseñanza-aprendizaje efectuada, explicitando que “han aprendido”. Como proyección, es importante destacar el uso de plataformas institucionales con buen soporte y espacio, que sean intuitivas y organizadas, pues en ocasiones era inestable. Por último, se revela la importancia del trabajo colaborativo, optimizando el aprendizaje a partir de los pares y la socialización de éstos. Además de la flexibilidad del aprendizaje por medio de la virtualidad, que implica que quienes aprenden también sean flexibles y auto gestionados.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE EN LÍNEA, CLASE INVERTIDA, FLIPPED CLASSROOM, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

NANO PROYECTOS PARA EL FOMENTO DE LAS ACTITUDES Y APTITUDES INVESTIGADORAS EN LOS/LAS ESTUDIANTES DE GRADO

**SERGIO CARDONA HERRERO
CARLOS ALBERTO PÉREZ RIVERO**

Por nano proyectos entendemos investigaciones que se apoyan en el método científico y que cumplen un ciclo completo, desde elegir el tema hasta la presentación de resultados, en un plazo de siete a diez días. Estos diez días son naturales, lo que significa que en una semana y media se ha debido completar el ciclo completo. En este caso está dirigido a estudiantes de grado.

Es una metodología pedagógica diseñada para alcanzar los siguientes objetivos:

- Aumentar la actitud y aptitud investigadora de los estudiantes
- Familiarizarles con metodologías ágiles con ciclos cortos en el tiempo
- Que asuman la importancia de la orientación al cliente
- Aumentar la responsabilidad en su formación del propio estudiante

No se trata de una herramienta pedagógica especialmente innovadora. Se basa en la metodología de aprendizaje por proyectos, en “clase invertida” (“flipped learning”) y en metodologías ágiles más vinculadas a las empresas. La mayor novedad es la mezcla de los ámbitos académicos y empresarial en un entorno de investigación.

RESULTADOS: Los nanoproyectos se aplicaron en una experiencia piloto en ESIC, en un doble grado de Publicidad y Relaciones Públicas en 5º curso, grupo B, para la asignatura de Recursos Humanos. Se crearon ocho grupos de tres o cuatro componentes cada uno.

Los comentarios por parte de los estudiantes fueron positivos. Resaltaron el hecho de trabajar con rigor científico. También comentaron que el nivel de aprendizaje sobre los temas fue elevado y que “lo pasaron bien” durante las investigaciones.

Algunos comentarios negativos hicieron referencia al tiempo disponible para hacer el proyecto y para su exposición.

CONCLUSIONES: Los nanoproyectos, como cualquier herramienta a utilizar en aula, necesitan un entrenamiento para alcanzar un buen nivel de eficacia y calidad. Por esta razón vamos a insistir en la herramienta en varias asignaturas y, al menos, dos veces en el mismo cuatrimestre. Es muy importante recalcar a los estudiantes que acoten mucho el tema a investigar y que traten de responder a preguntas lo más concretas e interesantes posibles. Conviene que los participantes tengan una idea general de la asignatura y de las fuentes de investigación científica: revistas, bases de datos, bancos de estadísticas... Acostumbrarles a que no deben asegurar nada que no puedan justificar. En especial para resistir el auge de las “noticias falsas”. Comentar a los estudiantes que deben controlar el exceso de documentación que suelen reunir antes de investigar un tema o el caso contrario (muy poca información) también es frecuente. Hay que insistir en la calidad de las fuentes de información. Para cerrar el capítulo de conclusiones, aunque en la ponencia recogemos algunas más, destacar la participación del docente en el rol de hacer preguntas sobre cómo están investigando y a qué conclusiones están llegando. No se trata de intervenir en la investigación, pero tampoco de dejarles solos durante esta. El docente también puede adoptar el rol de la persona que ha encargado la investigación y puede insistirles en la aplicación de sus conclusiones.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, EXPERIMENTO EDUCACIONAL, UNIVERSIDAD

EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. UN ESTUDIO DE CASO A PARTIR DE LA METODOLOGÍA DEL AULA INVERTIDA Y EL PATRIMONIO CULTURAL

JOSÉ FARRUJIA DE LA ROSA
Universidad de La Laguna

El aprendizaje activo a partir de la metodología del aula invertida o *flipped classroom* es un modelo pedagógico que traslada fuera del aula determinados aspectos del aprendizaje y permite enriquecer la interacción entre el profesorado y el alumnado. A partir de esta premisa metodológica, desde el Área de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de La Laguna (ULL) hemos desarrollado, durante el curso académico 2019-20, un proyecto de innovación educativa con alumnado de la Facultad de Educación, en particular del 2º curso del Grado de Maestro/a de Educación Primaria de la ULL, en el marco de la asignatura “Didáctica de las Ciencias Sociales II: aspectos didácticos”.

Esta comunicación recoge los objetivos y resultados del proyecto “De lo local a lo global: trabajo cooperativo y redes virtuales en la didáctica de las Ciencias Sociales”, aprobado y desarrollado en el marco de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa de la Universidad de La Laguna (ULL), del curso académico 2019-2020.

A través del trabajo cooperativo en un entorno virtual de la ULL, y a partir de la metodología de la *flipped classroom*, el alumnado ha analizado de manera crítica los contenidos históricos y educativos presentes en los libros de texto impresos de Ciencias Sociales de 4º y 5º de Primaria, en el marco de la LOMCE, en particular sobre el patrimonio cultural canario. El trabajo, en este sentido, se retroalimenta a partir del proyecto de investigación “Patrimonio cultural y género. Identidad y contenidos canarios en los manuales de texto de Primaria y ESO, en el marco de la LOMCE”, de la convocatoria de “Ayudas a nuevos proyectos de investigación 2019” de la Universidad de La Laguna y el Ministerio de Ciencia e Innovación y Universidades, desarrollado igualmente desde el Área de Didáctica de las Ciencias Sociales y el Área de Sociología y Antropología de la ULL.

El alumnado de la ULL trabajó en colaboración, a través del entorno virtual de la ULL, con estudiantes de la Universidad de Baja California, en particular de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, en el marco de la asignatura “Metodología de la Enseñanza de las Ciencias Sociales”, de cuarto curso. El alumnado mexicano, de forma paralela, se encargó de analizar el patrimonio arqueológico de Baja California a partir de las unidades temáticas del libro de texto “La entidad donde vivo”, de tercer curso de Educación Básica.

Este proyecto ha permitido al alumnado valorar aspectos relacionados con la Didáctica de las Ciencias Sociales, como son: el concepto y la percepción del patrimonio, las metodologías de enseñanza y aprendizaje asociadas a los libros de texto o la interculturalidad, al comparar horizontes patrimoniales de contextos dispares. De forma paralela, el alumnado ha desarrollado el pensamiento crítico al analizar materiales didácticos como los libros de texto, ha trabajado con las TIC a través de entornos colaborativos online y se ha acercado al estudio de los contenidos curriculares propios de su entorno. El trabajo cooperativo les ha permitido conocer marcos educativos y curriculares dispares y desempeñar competencias propias del desempeño profesional como futuros docentes.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, DOCENCIA UNIVERSITARIA, EDUCACIÓN, EDUCACIÓN PRIMARIA, INNOVACIÓN EDUCATIVA

CREATING SPACES FOR POLITICAL SOCIALIZATION BY IMPLEMENTING COLLABORATIVE LEARNING STRATEGIES AT UNIVERSITY LEVEL

GLORIA MARTÍNEZ COUSINOU

Universidad Loyola Andalucía

ESTELA CAMUS GARCÍA

ALBERTO ÁLVAREZ-SOTOMAYOR

University students pursuing either a Political Science or an International Relations degree are assumed to have a certain level of interest in politics prior to deciding to enroll in such grades. But, what happens in the case of college students pursuing other major degrees different from Political Science or International Relations? Would the impact of a Political Science course on their knowledge and involvement be different by depending on their prior level of interest? In answering these questions, this paper explores the results of an educational innovation project aimed at creating spaces for political socialization among university students pursuing a major degree in Communication in which political science is included as a compulsory course in the curricula. We analyze both the active learning strategies applied and their effect on the attitudes towards politics among the university students involved. These are measured through a mixed methodology. On the one hand, a survey was administered both before and after the project was implemented. On the other hand, focus groups were also conducted at the end of the course. In all the cases, two different groups are analyzed: those previously interested in politics and those previously not interested in it. Our teaching experience informs us about how to design courses that engage students to experience political processes in a context characterized by a low level of interest in politics among young people.

PALABRAS CLAVE

COLLABORATIVE LEARNING, POLITICAL SOCIALIZATION, UNIVERSITY TEACHING INNOVATION

FACTORES RELEVANTES DE LA DOCENCIA INVERSA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DEL ÁMBITO UNIVERSITARIO

LARA ORCOS PALMA
ÁNGEL ALBERTO MAGREÑÁN RUIZ
CRISTINA JIMÉNEZ HERNÁNDEZ
CRISTINA JORDÁN

En el paradigma actual en el que nos vemos inmersos, existe una clara evidencia del desafío que supone para los docentes el aprovechamiento de los momentos de aula en la búsqueda de un aprendizaje significativo de los alumnos. Mendoza, Burbano y Valdivieso (2019) hacen alusión al rol del docente de matemáticas en términos de la formación en entornos virtuales con la finalidad de que se pueda generar una educación de calidad. Es por ello que, con el afán de conseguir que los momentos de aula sean lo más fructíferos posible, los docentes deben abogar por el uso de estrategias de aula en las que el alumno, a través del aprendizaje activo, llegue al conocimiento y las clases presenciales sean aprovechadas para la resolución de dudas y la puesta en práctica de los conocimientos teóricos, de forma que se logre un aprendizaje integrador (Calvo-Cereijo, 2019). Este planteamiento, conocido como educación inversa, es una evolución de los métodos “peer-instruction” (Crouch y Mazur, 2001) y “just-in-time teaching” (Novak, Gavrin, Wolfgang y Patterson 1999) y pretende que el tiempo compartido por profesor y alumnos en el aula se aproveche al máximo, motivo, motivo por el cual, esta metodología requiere de una participación y autonomía elevadas por parte del alumno. En Fidalgo et al. (2017) se engloba una revisión de experiencias basadas en la educación inversa y su impacto en el aprendizaje. Por otro lado, autores como Love, Hodge, Grandgenett y Swift (2014) comentan que el uso de vídeos en el aprendizaje de las matemáticas resulta una forma efectiva de aprender nuevas habilidades. El uso de esta metodología implica la generación de una gran cantidad de buen material docente y una estudiada programación, lo que supone un gran trabajo por parte del docente, tal y como comentan autores como Jordán, Orcos y Magreñán (2019) y Alcalá, Aboal, Gómez y Serrano (2019). Todo ello bien conjugado, buenos materiales y programación, trabajo previo a la sesión presencial por parte del alumno, y trabajo y discusión de la materia en el aula permitirá, como comentábamos, un aprendizaje significativo, mejor que el alcanzado mediante la docencia tradicional. Pero, aunque sobre el papel la bondad de la metodología no admite discusión, en la práctica no siempre resulta ser una metodología adecuada para todos los alumnos o clases. Presentamos en este trabajo un análisis de algunos de los factores relevantes en relación a la efectividad de la metodología, observados tras la puesta en marcha de la propuesta de intervención en grupos de nivel universitario, en el área de matemáticas, usando vídeos como materiales docentes.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS, EDUCACIÓN INVERSA, NIVEL UNIVERSITARIO, VÍDEOS

Prácticas educativas

ABSTRACT

Las metodologías activas permiten a los estudiantes ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje y que aprendan a aprender, adquiriendo habilidades y destrezas simultáneamente a una verdadera asimilación de conceptos. Los docentes conscientes de esta necesidad deben planificar la enseñanza considerando esta transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ocupan un lugar fundamental en la sociedad actual, diariamente realizamos numerosas tareas cotidianas mediante dispositivos tecnológicos, siendo necesario trasladar esta realidad tecnológica a los espacios de aprendizaje. Las TIC se integran en las metodologías activas y en las actividades como herramientas que permiten la búsqueda y acceso a la información, la colaboración, la creación de contenidos, el seguimiento del alumnado y la evaluación, ofreciendo nuevos escenarios formativos y ampliando la clase más allá de las fronteras del aula. En este sentido se plantea este simposio sobre prácticas educativas innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje apoyados en las metodologías activas y la tecnología.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en juegos, Gamificación, Aprendizaje colaborativo y cooperativo, etc.) impulsadas por las tecnologías (TIC y TAC)
- Modelos de enseñanza apoyados en TIC/TAC: E-learning, B-learning, M-Learning, Flipped Classroom, etc.
- Funciones y responsabilidades de la profesión docente: formación, perfeccionamiento y actualización del profesorado

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-S01-E-103.** LAS PRÁCTICAS DE LECTURA DE LOS CIEGOS Y DÉBILES VISUALES EN LA UNIVERSIDAD EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO: UN ESTUDIO DE CASO A TRAVÉS DE LAS HISTORIAS DE VIDA EN EL ESTADO DE TABASCO, MÉXICO
Ariel Gutiérrez Valencia. Juan Carlos Méndez Torres
2. **PONENCIA No1-S01-E-105.** EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA
Ely Ruiz Del Hoyo Loeza. Sergio Humberto Quiñonez Pech
3. **PONENCIA No1-S01-E-19.** PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ECONOMÍA
Estrella Trincado Aznar
4. **PONENCIA No1-S01-E-23.** APRENDER SOBRE CERÁMICA ANTIGUA: EL POTENCIAL DE LAS CERAMOTECAS COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN ARQUEOLOGÍA
José Manuel Vargas Girón
5. **PONENCIA No1-S01-E-24.** ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES: DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA
María Rosa Castro-Prieto
6. **PONENCIA No1-S01-E-25.** DIDÁCTICA DE LA HISTORIA: TEATRALIZACIÓN EN EL MUSEO, UN RECURSO POR EXPLOTAR
Ana Verde Trabada. Jose Manuel Valero Esteban
7. **PONENCIA No1-S01-E-55.** LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS FORMATIVOS DEL MÁSTER DE MATEMÁTICAS DE SECUNDARIA
Francisco José Ruiz Rey
8. **PONENCIA No1-S01-E-64.** ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA Y PROFESIONAL EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EL PROYECTO PROFESIONAL Y VITAL COMO METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN DOCENTE CON ESTUDIANTES DE GRADO
Inmaculada Martínez-García
9. **PONENCIA No1-S01-E-65.** TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC'S): APOYO TRASCENDENTAL EN LA ACCIÓN TUTORIAL
Teresa De Jesús Tovar Peña. María Luisa González Ocampo. Víctor Manuel Cuevas Barragán. Sonia Gutiérrez Luna
10. **PONENCIA No1-S01-E-66.** DESARROLLO DE PROCESOS METACOGNITIVOS EN LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES
Mario Corrales Serrano
11. **PONENCIA No1-S01-E-67.** CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY AND ETHICS IN THE FASHION INDUSTRY
Pau Sendra Pons. Sara Belarbi Muñoz. Dolores Garzón Benítez. Alicia Mas-Tur
12. **PONENCIA No1-S01-E-68.** APRENDER EN LAS ONDAS: UNA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LOS GRADOS DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Clara Sanz Hernando. Trinidad Saiz Soriano
13. **PONENCIA No1-S01-E-71.** ANÁLISIS DEL CONFLICTO EPISTEMOLÓGICO Y SUS IMPLICACIONES EDUCATIVAS A PARTIR DE LAS CATEGORÍAS DE AUTORIDAD DE FROMM. UNA INVESTIGACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA.
Jose María Barroso Tristán. José Jesús Trujillo Vargas
14. **PONENCIA No1-S01-E-76.** EDUCADORAS/ES SOCIALES Y LA RELACIÓN EDUCATIVA. UN ESTUDIO NARRATIVO EN LA FORMACIÓN INICIAL.
María Victoria Martos Pérez

15. **PONENCIA N01-S01-E-77.** LA CREACIÓN LITERARIA EN CLASE DE FLE: EL AUDIO-CUENTO
Carmen Soto Pallarés. Marvin Brement
16. **PONENCIA N01-S01-E-78.** APRENDIZAJE EN FRANCÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL MARCO DE LA AGENDA 2030
Marvin Brement. Carmen Soto Pallarés
17. **PONENCIA N01-S01-E-79.** EL ANÁLISIS DE CONTENIDO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: EL CASO BLACK MIRROR
Galo Vásconez Merino
18. **PONENCIA N01-S01-E-80.** INNOVACIÓN EDUCATIVA: “I WANNA DO BUSINESS!”: INTRODUCIENDO EL MÉTODO LEAN CANVAS EN LA GESTIÓN DEL DEPORTE
Samuel López Carril. Ana María Gómez Tafalla. María Huertas González Serrano
19. **PONENCIA N01-S01-E-82.** MANUAL PRÁCTICO PARA LA CATALOGACIÓN DE LOS OBJETOS DEL MUSEO ESCOLAR
Gal·la Gassol Quílez. Nayra Llonch Molina. Veronica Parisi Moreno. Clara López-Basanta
20. **PONENCIA N01-S01-E-85.** POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DEL COMIC Y LA NOVELA GRÁFICA EN LA ENSEÑANZA DEL ÁRABE COMO LENGUA EXTRANJERA
Carmen Garraton Mateu
21. **PONENCIA N01-S01-E-90.** “THINK GLOBAL, ACT LOCAL”: UN MÉTODO DE DIÁLOGO EPISTEMOLÓGICO PARA REDUCIR LA BRECHA ENTRE UNIVERSIDAD-EMPRESA EN EL ÁMBITO DEL MARKETING
Noemí Ruiz Munzón. Alexandra Samper-Martínez. Alexandra Masó Llorente
22. **PONENCIA N01-S01-E-92.** RE-SIGNIFICAR LAS OBRAS DE MUSEOS PARA UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DE LA CULTURA VISUAL
Ana Tirado-De La Chica
23. **PONENCIA N01-S01-E-93-S02-25.** COMPETENCIAS DIGITALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. UNA EXPERIENCIA TIC-TAC-TEP
Brizeida Hernández Sánchez. Greisy González Cedeño
24. **PONENCIA N01-S01-E-94-S10-70.** FOLLETO ALTERNATIVO: UNA VÍA PARA GARANTIZAR LA CALIDAD EN LA DIRECCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA.
Ady González Reyes
25. **PONENCIA N01-S01-E-95-S10-71.** SISTEMA DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA CONSTRUCCIÓN TEXTUAL CREATIVA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.
Leticia De Las Mercedes García Rosabal.
26. **PONENCIA N01-S01-F-02.** INNOVACIÓN DOCENTE EN EL MÉTODO DEL CASO NO PRESENCIAL EN DOCENCIA UNIVERSITARIA: VIDEOCONFERENCIA Y TELEGRAM.
Irina Garcia-Ispuerto
27. **PONENCIA N01-S01-F-03.** USO DE TELEGRAM COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN EN ENSEÑANZA SUPERIOR
Oriol Borrás-Gené
28. **PONENCIA N01-S01-F-04.** INTEGRACIÓN TRANSVERSAL DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE EN EL CURRÍCULUM UNIVERSITARIO: UNA EXPERIENCIA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
María José Alcalá Del Olmo Fernández. María Jesús Santos Villalba
29. **PONENCIA N01-S01-F-08.** PROYECTO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO PRINCIPANTE: SABER APRENDER, SABER ENSEÑAR.
David Hidalgo García

30. **PONENCIA No1-S01-F-12.** PROPUESTA DIDÁCTICA: EL ANÁLISIS DE LIBROS DE TEXTO DE INGLÉS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Lucía Sánchez-Bejerano
31. **PONENCIA No1-S01-F-17.** USO DE SIMULADORES DE LABORATORIO DE BIOQUÍMICA COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA
María Lidia Aranda Espinoza
32. **PONENCIA No1-S01-F-19.** VIAJE AL PASADO: FOMENTO DE VOCACIONES Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL GRADO DE HISTORIA A TRAVÉS DE LA INNOVACIÓN DOCENTE
Rodrigo Portero Hernández. Sara Casamayor Mancisidor
33. **PONENCIA No1-S01-F-20.** SESGO MATEMÁTICO NEGATIVO EN LOS ALUMNOS DEL DOBLE GRADO EN ADE Y DERECHO: UN ANÁLISIS CUANTITATIVO
Francisco Borrás Palá. María Jesús Giménez Abad. Susana Carabias López
34. **PONENCIA No1-S01-F-27.** UNA INICIATIVA EDUCATIVA PARA REPENSAR LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE EN CLAVE DE SOSTENIBILIDAD
Donatella Donato. Raquel Conchell Diranzo. Monica Villar Herrero
35. **PONENCIA No1-S01-F-29.** EL FORO DEL AULA VIRTUAL: HERRAMIENTA PARA LA AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE Y LA EVALUACIÓN CONTINUA EN LAS Y LOS ESTUDIANTES DE EXPRESIÓN MUSICAL EN EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Maria Antònia Pujol I Subirà
36. **PONENCIA No1-S01-F-34.** THE MODERATING ROLE OF SELF-IDENTITY TO IMPROVE LINGUISTIC ATTITUDES TOWARDS A SECOND LANGUAGE IN RURAL SCHOOLS
Isabel Núñez Vázquez. Rafael Crismán Pérez
37. **PONENCIA No1-S01-F-45.** UTILIZACIÓN DE CARTOGRAFÍA SONORA PARA TRABAJAR EL PAISAJE Y LA ESCUCHA EN EDUCACIÓN SUPERIOR
Ana María Botella Nicolás. Amparo Hurtado Soler
38. **PONENCIA No1-S01-F-47.** LA TUTORÍA PIRAMIDAL COMO ESTRATEGIA DE ACOMPAÑAMIENTO AL ALUMNADO EN SUS TRABAJOS DE FIN DE GRADO Y DE MÁSTER
Cinta Gallent Torres
39. **PONENCIA No1-S01-F-51.** PERCEPCIONES DE MAESTROS DE PRIMARIA EN FORMACIÓN SOBRE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DEL DOCENTE DE APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS DE EDUCACIÓN FÍSICA
Maite Amondarain Garrido. Itsaso Leunda Goñi
40. **PONENCIA No1-S01-F-53.** UNIFICACIÓN DE LA MALLA CURRICULAR EN LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN GUAYAQUIL ALINEADAS A LAS NUEVAS CORRIENTES ANDRAGÓGICAS DEL E-LEARNING
Yamil De Haz Cruz
41. **PONENCIA No1-S01-F-54.** EL PROYECTO UNILINGUA: TÁNDEM LINGÜÍSTICO INTERUNIVERSITARIO
Federico Silvagni
42. **PONENCIA No1-S01-F-57.** DEFINICIÓN DEL MODELO VINCULAR EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA. PROCESOS EDUCATIVOS Y CREATIVOS BASADOS EN LOS VÍNCULOS.
Sofía Marín-Cepeda
43. **PONENCIA No1-S01-F-58.** LA SIMULACIÓN: UNA ELECCIÓN METODOLÓGICA PARA LA FORMACIÓN DE DOCENTES DE FRANCÉS, LENGUA EXTRANJERA
Asensio Soto Soto. Elisa Gil Ruiz
44. **PONENCIA No1-S01-F-61.** DEL CURSO CERO DE MATEMÁTICAS AL AULA TRANSVERSAL DE HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS
Lara Mata Martínez. Cristina Amorós Canet

45. **PONENCIA N01-S01-F-62-S10-69.** GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO E INTELIGENCIAS COLECTIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO
Erla M Morales Morgado. Olga Najjar Sanchez
46. **PONENCIA N01-S01-F-63-S10-81.** PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SOBRE UN OBJETO DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS ONLINE DE ENSEÑANZA SUPERIOR
María De Los Ángeles Casares García. Vanesa Martínez Valderrey. Ildefonso Álvarez Marín. Marta Sepúlveda Palomo
47. **PONENCIA N01-S01-F-64-S10-85.** VIVIR EN SOCIEDAD CON LAS HERRAMIENTAS WEB PARA POTENCIALIZAR LA INTELIGENCIA COLECTIVA
Olga Najjar Sanchez. Erla M Morales Morgado
48. **PONENCIA N01-S01-F-65-S01-100.** PROYECTO VICTORIA
Ismael Mont Muñoz. Rocío Martel Pardo
49. **PONENCIA N01-S01-G-01-S10-09.** ACTIVIDAD FÍSICA E IMAGEN CORPORAL EN ADOLESCENTES 1º Y 2º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO).
Eva María Peláez Barrios. Alicia Salas Morillas. Mercedes Vernetta Santana
50. **PONENCIA N01-S01-G-02-S10-10.** VALORACIÓN DE LA IMAGEN CORPORAL MEDIANTE EL BODY SHAPE QUESTIONNAIRE EN ADOLESCENTES: REVISIÓN SISTEMÁTICA
Eva María Peláez Barrios. Alicia Salas Morillas. Mercedes Vernetta Santana
51. **PONENCIA N01-S01-G-03-S10-18.** LA ESCRITURA CREATIVA COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA AFICIÓN LECTORA EN EL AULA
Miguel Ángel Jordán Enamorado
52. **PONENCIA N01-S01-G-04-S10-24.** ANÁLISIS DE LOS USOS DE LA TECNOLOGÍA POR PARTE DEL PROFESORADO ESPAÑOL DE EDUCACIÓN FÍSICA
Irene López Secanell. Jaime Fauré Niñosles. Gonzalo Monfort Torres
53. **PONENCIA N01-S01-G-05-S10-32.** ESTADO DE LA BRECHA DIGITAL PEDAGÓGICA. UNA VISIÓN DESDE EL NORMALISMO RURAL Y SU PARTICIPACIÓN EN CONGRESOS
Laura Alejandra Trujillo Murillo. Raquel Paulina Arce Negrete. Angélica Soledad Esquivel Elías. Alejandro Guadalupe Rincon Castillo
54. **PONENCIA N01-S01-G-06-S10-35.** IDEAS PREVIAS QUE MANIFIESTA EL ALUMNADO DEL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL EN RELACIÓN AL SISTEMA SOLAR Y NUESTRO PLANETA
Alberto Membrillo Del Pozo. Sebastián Rubio García. Manuel Mora Márquez. José Joaquín Ramos Miras
55. **PONENCIA N01-S01-G-07-S10-37.** LAS BIOGRAFÍAS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA: TEXTOS NARRATIVOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA LOCAL DE CÓRDOBA
Rafael Guerrero Elecalde. Miguel Jesús López Serrano
56. **PONENCIA N01-S01-G-08-S10-43.** VARIABLES ASOCIADAS AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO
Manuel Rafael De Besa Gutiérrez. Mar Lugo Muñoz
57. **PONENCIA N01-S01-G-09-S10-44.** EXPECTATIVAS PREVIAS Y RENDIMIENTO ACADÉMICOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE NUEVO INGRESO
Manuel Rafael De Besa Gutiérrez
58. **PONENCIA N01-S01-G-10-S10-45.** ANÁLISIS SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LA DOCENCIA ONLINE EN MATEMÁTICAS EN FUTUROS MAESTROS
Marta Curto Prieto. Lara Orcos Palma. Ángel Alberto Magreñán Ruiz
59. **PONENCIA N01-S01-G-11-S10-46.** ¿CONOCEN LOS FUTUROS DOCENTES QUÉ SON Y QUÉ IMPORTANCIA TIENEN LAS AGUAS SUBTERRÁNEAS?

José Joaquín Ramos Miras. Sebastián Rubio García. Manuel Mora Márquez. Alberto Membrillo Del Pozo

60. **PONENCIA N01-S01-G-12-S10-49.** DISEÑO E IMPARTICIÓN DE UNA ASIGNATURA ONLINE EN DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO (PARTE ESPECIAL)
Marta González Aparicio
61. **PONENCIA N01-S01-G-13-S10-50.** APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y ODS: EL CASO DE LA VICTORIA DE LAS MUJERES PALENTINAS FRENTE AL CONDE DE LANCASTER
Rocío Domene-Benito
62. **PONENCIA N01-S01-G-14-S10-57.** EXPLORING THE PEDAGOGICAL BELIEFS OF LEGAL TRANSLATION LECTURERS IN SPAIN: OBSERVATIONS ON CLASSROOM METHODOLOGY AND TEACHING PHILOSOPHY
Robert Martínez Carrasco
63. **PONENCIA N01-S01-G-15-S10-59.** CÓMO ABORDAR DE FORMA INTEGRADA LA GESTIÓN AMBIENTAL Y LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN UN CENTRO EDUCATIVO: PROPUESTA DIDÁCTICA EN TORNO AL COMPOSTAJE PARA LA GESTIÓN DE RESIDUOS ORGÁNICOS
Rocío Pérez Márquez
64. **PONENCIA N01-S01-G-17-S10-11.** PROMOVER LA INCORPORACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS DE LA ECONOMÍA SOCIAL EN LOS PROGRAMAS ACADÉMICOS DE LA UPIICSA – IPN
Gabriela Regalado Baeza. Silvia Martínez Vásquez
65. **PONENCIA N01-S01-G-18-S10-15.** REPENSANDO LAS RELACIONES UNIVERSIDAD-ESCUELA A TRAVÉS DE UN ESTUDIO COLECTIVO DE CASOS
Diego Martín-Alonso. Eva Guzmán Calle
66. **PONENCIA N01-S01-G-19-S10-22.** ON THE ELABORATION OF DATA COLLECTION INSTRUMENTS TO COMMUNICATE SCIENTIFIC KNOWLEDGE
Irene García García. Marian De La Morena Taboada
67. **PONENCIA N01-S01-G-20-S10-42.** LAS POLÍTICAS EDUCATIVAS Y SU INFLUENCIA EN LA SEGREGACIÓN ESCOLAR. UN ESTUDIO DE CASO SOBRE LAS PERSPECTIVAS DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA.
Eva Guzmán Calle. Diego Martín-Alonso
68. **PONENCIA N01-S01-G-21-S10-62.** PERCUSIÓN CORPORAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA. SATISFACCIÓN Y/O FRUSTRACIÓN DE LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.
Silvia Garcías De Ves
69. **PONENCIA N01-S01-G-22-S10-64.** DESDE LA VISIÓN SOCIAL DESEADA (2030) Y LA CATÁSTROFE A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN UNA FORMACIÓN PROFESIONAL PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE. UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN EN PENSAMIENTO PROSPECTIVO CON LOS DOCENTES DEL FUTURO
Manuel Fernández López
70. **PONENCIA N01-S01-G-23-S10-68.** EDUCAR EN FELICIDAD CON TIC DESDE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO
Olga Najar Sanchez. Erla M Morales Morgado
71. **PONENCIA N01-S01-G-24.** EXPERIENCIAS SENSITIVAS Y TERAPÉUTICAS COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORA DEL BIENESTAR EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA
Inés López Manrique

LAS PRÁCTICAS DE LECTURA DE LOS CIEGOS Y DÉBILES VISUALES EN LA UNIVERSIDAD EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO: UN ESTUDIO DE CASO A TRAVÉS DE LAS HISTORIAS DE VIDA EN EL ESTADO DE TABASCO, MÉXICO

ARIEL GUTIÉRREZ VALENCIA
JUAN CARLOS MÉNDEZ TORRES

Introducción: Este estudio está encaminado a develar las maneras en que realizan sus prácticas de lectura los estudiantes universitarios que presentan discapacidad visual a través de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto de la sociedad del conocimiento.

Objetivos: Analizar la influencia que ejerce las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes universitarios que presentan discapacidad visual a través de la lectura digital.

Determinar cuál es la manera en que las personas con discapacidad visual realizan sus prácticas de lectura a través del uso de información en diferentes formatos y a que problemáticas se enfrentan.

Metodología: Esta investigación es de corte cualitativo a través de la técnica Historia de Vida en la cual se fueron construyendo las diversas experiencias lectoras de estudiantes universitarios que presentan ceguera y baja visión en una universidad pública del estado de Tabasco, México. El proceso se llevó a cabo por cuatro fases. La primera, involucra un trabajo previo de búsqueda de los informantes según los objetivos del proyecto. La segunda consistió en la realización de la entrevista grabada y su transcripción. La tercera trató la elaboración de la narración escrita, ordenada, en la cual se eliminaron digresiones innecesarias, se contrastaron y corrigieron datos y se organizó cronológicamente la información. La cuarta consistió en la presentación de las historias de vida.

Discusión: En esta investigación se considera que, la lectura no debe interpretarse como una actividad mecánica de leer por la lectura misma, sino como la obtención de una nueva capacidad que nos permite reconocer el mundo, la vida y tener acceso a la recreación e información, en el verdadero sentido de la expresión; como una experiencia que nos permite reconstruirnos como seres pensantes de nuevo y cada vez que ello sea necesario. En este contexto se demuestra que a pesar de padecer de ceguera los estudiantes universitarios pueden construir experiencias positivas con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Resultados: Este estudio pone de manifiesto que el fomento a la lectura en los hogares aunado a la participación de los familiares en la edad temprana, son factores determinantes que inciden de manera decisiva en las trayectorias de lectura de las personas con discapacidad visual. En las entrevistas llevadas a cabo a cada uno de los participantes se constató que desde las estructuras familiares a temprana edad se van cimentando los aspectos sobre los que el entorno escolar construirá su formación como lectores; así como la diversidad de posibilidades en las que cada entrevistado se sumerge para encontrar sentido a su contexto social a través de la lectura de un texto.

Conclusiones: Para que los usuarios con discapacidad visual tengan un mejor acceso a los sitios Web, se deben considerar las recomendaciones de iniciativas en relación a la accesibilidad Web; propiciando con esto que los contenidos sean perceptibles, operables y comprensibles para esta población en particular. Es importante señalar que la accesibilidad aporta ventajas a usuarios específicos y tiene beneficios adicionales que favorecen una mejor búsqueda, acceso, comprensión y usabilidad del contenido de los documentos digitales y contenido Web.

PALABRAS CLAVE

CIEGOS, DISCAPACIDAD VISUAL, HISTORIAS DE VIDA, LECTURA

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

ELY RUIZ DEL HOYO LOEZA
SERGIO HUMBERTO QUIÑONEZ PECH

Uno de los grandes retos con los que se enfrenta el campo educativo actual es la apropiación de las nuevas tecnologías para innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este ámbito, el profesorado, como agente clave en el proceso formativo de sus estudiantes, requiere desempeñar su práctica con un nivel de competencia digital que le permita atender las demandas de una sociedad caracterizada por un vertiginoso crecimiento tecnológico.

A pesar de lo mencionado, en el ámbito de la educación aún no existe un marco de referencia común para la evaluación de la competencia digital en el quehacer docente que permita orientar hacia lo que se espera que un profesor sea capaz de demostrar en relación con los conocimientos, habilidades y actitudes asociados con un desenvolvimiento adecuado en entornos digitales, y atender a la normatividad internacional que exige la incorporación de las TIC en el quehacer pedagógico.

Lo expresado en líneas anteriores, derivó la necesidad de realizar una revisión sistemática que tuvo el objetivo de identificar los enfoques, tipos de instrumentos, formas de evaluación y dimensiones que han sido considerados para evaluar la Competencia Digital Docente (CDD). Se encontraron 155 artículos científicos en cuatro bases de datos de prestigio internacional: Scopus, Academic Search Complete, Education Resources Information Center y SciELO, y se seleccionaron quince con base en el diseño metodológico propuesto por Bettany-Saltikov (2012). Los resultados evidenciaron la tendencia de evaluaciones centradas en el enfoque cuantitativo. Específicamente, se encontró una preferencia hacia el empleo de cuestionarios de autopercepción y un alto nivel de consenso en relación con las dimensiones que conforman la CDD; sin embargo, se presentó cierta discrepancia en la denominación de cada una de las mismas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, EVALUACIÓN, REVISIÓN SISTEMÁTICA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ECONOMÍA

ESTRELLA TRINCADO AZNAR
Universidad Complutense de Madrid

Introducción

En esta ponencia queremos plantear recursos de aprendizaje para la economía desde el punto de vista del constructivismo.

Objetivos

Se propondrá un programa de internalización del conocimiento dentro de las materias de economía para lograr un aprendizaje en circularidad por adaptación. Como diría Piaget, a través de la asimilación y acomodación se puede producir en el estudiante un descubrimiento significativo del aprendizaje. Pero el exceso de información puede ser un productor de conocimiento frágil y en la economía este exceso de información se hace más patente, dado que día a día los mercados nos ofrecen datos y microdatos que no siempre son fáciles de asimilar. La ciencia económica ha intentado resolver este problema a través de la modelización, lo que nos lleva al “vicio ricardiano” de exceso de simplificación y a una tendencia al pensamiento acrítico, más cercano al aprendizaje conductista.

Metodología y discusión

Se planteará un programa de uso en la docencia en economía de distintos recursos educativos como son:

- El conflicto cognitivo
- Andamiaje a través de conocimientos previos
- La tutoría
- ABP y método de caso
- El brainstorming
- El role playing
- El glosario
- El portafolio
- El collage
- El mapa conceptual
- El debate

Resultados y conclusiones

En esta ponencia veremos que una solución a la creación de conocimiento frágil en la ciencia económica es la implementación de un programa de enseñanza donde se resuelva el delicado equilibrio que respeta el protagonismo del alumno pero garantice su rendimiento, y donde las actividades de aprendizaje generen experiencia. Como decía Sócrates, la educación no es un vaso que se llena, sino una llama que se enciende. Y en el caso de la economía es necesario renovar la docencia a través de los recursos descritos para activar el interés de los alumnos por la materia.

PALABRAS CLAVE

CONSTRUCTIVISMO, DIDÁCTICA DE LA ECONOMÍA, DOCENCIA UNIVERSITARIA, MODELIZACIÓN Y DIDÁCTICA, RECURSOS DIDÁCTICOS

APRENDER SOBRE CERÁMICA ANTIGUA: EL POTENCIAL DE LAS CERAMOTECAS COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN ARQUEOLOGÍA

JOSÉ MANUEL VARGAS GIRÓN
Universidad de Cádiz

La cerámica constituye el elemento de cultura material que suele aparecer con mayor frecuencia en las excavaciones arqueológicas de época histórica, convirtiéndose en un fósil-guía de primer orden para la datación de los contextos prerromanos y romanos. En este sentido, abordar el estudio de los materiales cerámicos a partir de diferentes criterios tendría que convertirse en una asignatura obligatoria no solo en el Grado de Arqueología sino también en los grados de Historia y Humanidades de las universidades españolas. Las posibilidades de enseñar sobre cerámica antigua en el ámbito universitario se reduce a mostrar imágenes en las propias aulas así como a planificar visitas externas a instituciones museísticas a través de cuyas colecciones el alumnado puede familiarizarse con este tipo de material arqueológico. Sin embargo, son pocas las universidades españolas que cuentan con colecciones de referencia arqueológicas propias a través de las cuales se pueden impartir clases prácticas en los laboratorios. El área de Arqueología de la Universidad de Cádiz cuenta con una ceramoteca conformada por un muestrario cerámico bastante heterogéneo, convirtiéndose en una herramienta de gran interés que proporciona apoyo didáctico a los profesores en diferentes asignaturas del grado de Historia (Introducción a la Arqueología, por ejemplo) así como en seminarios, clases de master y cursos de doctorado.

El objetivo de este trabajo es presentar una valoración de las ceramotecas como experiencia docente en las áreas de conocimiento humanísticas, reflexionando acerca de su utilidad para la interpretación y datación de contextos arqueológicos y para establecer secuencias culturales en los yacimientos de época antigua. Los muestrarios cerámicos presentan unas posibilidades pedagógicas muy interesantes para el alumnado cuyo aprendizaje en arqueología debe formar parte de su formación histórica. A continuación, se enumeran cuáles son las diferentes aplicaciones que puede tener la ceramoteca de la Universidad de Cádiz en la docencia universitaria. En primer lugar, esta colección permite abordar el estudio de la cerámica antigua atendiendo a criterios tipológicos, pudiéndose mostrar a los alumnos las principales categorías existentes (vajillas finas, cerámicas comunes y ánforas) así como las características formales y estilísticas de cada una de sus producciones. En este sentido, el área de Arqueología de la Universidad de Cádiz cuenta con un amplísimo y variado repertorio cerámico donde están representadas las principales producciones cerámicas: barniz negro, TSI, TSG, TSH, ARSW A, ARSW C, ARSW D, paredes finas y lucernas (vajilla fina); cerámica común de mesa, cerámica común de cocina, cerámica a mano y africana de cocina (cerámicas comunes); ánforas africanas, béticas, itálicas y orientales (ánforas). De la misma manera, las ceramotecas constituyen un instrumento de sumo interés para realizar prácticas de dibujo, fotografía y fotogrametría de material cerámico, lo cual permite, a su vez, que el alumnado se familiarice con el uso de programas informáticos para su digitalización. Igualmente importantes son las ceramotecas para la caracterización macroscópica y microscópica de las pastas cerámicas, pudiéndose iniciar el alumnado en el manejo de microscopios.

PALABRAS CLAVE

ARQUEOLOGÍA, CERAMICA ANTIGUA, CERAMOTECA, DOCENCIA, UNIVERSIDAD

ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES: DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA

MARÍA ROSA CASTRO-PRIETO

A pesar de que el liderazgo y el trabajo en equipo son habilidades muy valoradas profesionalmente, el proceso de su enseñanza-aprendizaje en entornos de educación superior tiene poco recorrido. De manera específica, en los estudios de Traducción e Interpretación, estas destrezas forman parte de las competencias transversales, y con demasiada frecuencia, se ven arrinconadas por la amplitud de habilidades pertenecientes a las competencias específicas del currículum académico.

El presente estudio describe una experiencia educativa que pretende paliar esta carencia en la formación de los traductores e intérpretes, pues en su práctica laboral ambas capacidades son necesarias. El objetivo principal de este trabajo consiste en diseñar una actividad formativa que permita integrar en el aula un proceso de enseñanza-aprendizaje que permita mejorar la capacidad de liderazgo y del trabajo en equipo como habilidades necesarias en el futuro desempeño profesional de traductores e intérpretes. Aunque orientado en sus contenidos al ámbito de la traducción e interpretación, creemos que el diseño de la estructura básica de la actividad realizada puede extrapolarse a cualquier espacio docente.

Se utiliza la metodología de enseñanza-aprendizaje centrada en el estudiante, en concreto, esta experiencia educativa se incluye en el marco de una tarea compleja en la que se realiza un proyecto grupal de amplia duración y cuyo contenido, orientado a la gestión del léxico, es de interés para la formación completa del traductor y el intérprete. Es decir, mediante un trabajo en equipo dispuesto a conseguir una serie de habilidades específicas necesarias para la formación del estudiante, se pretende añadir la adquisición de habilidades transversales necesarias para fomentar la competencia profesional del estudiante.

Los resultados de la experiencia fueron muy satisfactorios, pues permitió que los estudiantes tomaran conciencia de qué significa trabajar en un equipo cohesionado, con roles muy marcados, en el que tienen que ser dirigidos, o dejarse dirigir, por uno de sus compañeros. En concreto, se valoró positivamente experimentar en una misma tarea los dos estadios de ser liderado y de ser líder, pues, en algunos casos supuso un aprendizaje personal. También se ha valorado positivamente la coordinación y la distribución temporal de las tareas. La comunicación entre los miembros del equipo ha sido otro de los elementos mejor valorados.

Para que los estudiantes tomaran conciencia de su propio estilo se les mostraron, a partir de varios ejemplos, los principales estilos de liderazgo. Sin embargo, este trabajo adolece de la falta de un estudio previo de estilos de liderazgo de cada estudiante con el fin de que pudieran autoevaluarse en los roles adoptados.

Como conclusión de este estudio, destacamos que existe una estrecha relación entre la formación académica, la adquisición de competencias transversales y las demandas del mercado laboral en la que hay que hacer más hincapié desde las aulas universitarias. Además, es relativamente sencillo implementar en el aula el diseño de tareas que fomenten, además de las competencias específicas, habilidades propias de las competencias transversales.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES, EEES, LIDERAZGO, TRABAJO EN EQUIPO

DIDÁCTICA DE LA HISTORIA: TEATRALIZACIÓN EN EL MUSEO, UN RECURSO POR EXPLOTAR

**ANA VERDE TRABADA
JOSE MANUEL VALERO ESTEBAN**

Siendo conscientes de los retos a los que se enfrenta la formación universitaria superior en los Grados de Infantil y Primaria y buscando que los educandos de estos grados, futuros maestros, consigan adquirir una formación completa, flexible e innovadora que tenga estrecha relación con el mundo laboral educativo, se diseñó un proyecto de innovación a partir de dos recursos principales: la teatralización y el uso de la museística para fomentar el aprendizaje e impartición de la Historia desde una perspectiva práctica.

Las investigaciones sobre el estado de la cuestión previas a la elaboración del proyecto pusieron de manifiesto la necesidad de buscar un aprendizaje realmente competencial en el alumnado en consonancia con las recomendaciones establecidas por el Parlamento Europeo a través de las *Key Competences*, competencias clave que los que puedan aplicar a su futura docencia. Planteamos un proyecto de innovación en varias fases, la máxima era que en todas ellas el alumnado fuera el protagonista y artífice de su propio aprendizaje.

Los resultados del proyecto fueron reveladores: la unión de la teatralización junto con la interpretación permitió al alumnado aprender Historia partiendo de una metodología totalmente práctica y motivadora: un número significativo de alumnos que en el cuestionario previo al proyecto, pre-test, indicaron su poco interés por el estudio de la Historia, cambiaron de parecer tras la finalización del proyecto. En la evaluación final cuantificada a través de un post-test, el grado de satisfacción, implicación y gusto por el estudio de la Historia subió exponencialmente. La utilización de los recursos museísticos y aprovechamiento de estos como base y ayuda al proceso formativo fue igualmente muy positivamente valorado por los estudiantes.

Son muchas las líneas de investigación que se pueden continuar con este trabajo. Somos formador de formadores y en esa búsqueda de la capacitación de nuestros alumnos, estamos invitados a educar en el cambio.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, GAMIFICACIÓN, HISTORIA, MUSEOS, TEATRO

LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS FORMATIVOS DEL MÁSTER DE MATEMÁTICAS DE SECUNDARIA

FRANCISCO JOSÉ RUIZ REY
Universidad de Málaga

Investigadores como Kolb (1976), Dunn y Dunn (1978), Alonso et al (1994), Lozano (2000), Gallego y Ongallo (2004), García Cué (2006) y Melaré (2010) señalan en sus investigaciones que los humanos aprenden de forma distinta y que diversos factores influyen en los procesos de aprendizaje. Gallego y Alonso (2012) coinciden con la reflexión anterior comentado que las personas organizan sus pensamientos de diferentes formas. En este sentido, las teorías de los estilos de aprendizaje corroboran esta diversidad de formas de aprendizaje y de pensamiento.

Algunos autores como Hunt (1979), Gregorc (1979), Riechmann (1979), Schmeck (1982) y Kolb (1984) nos acercan a la definición de estilo de aprendizaje. Keefe (1988) nos da una definición que tomaremos como referencia: “Los Estilos de Aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”. Basándonos en esta definición, parece obvio que factores como la conceptualización y la categorización, la dimensión reflexividad-impulsividad, las preferencias sensoriales, los rasgos afectivos y los rasgos fisiológicos influyen de forma capital en el estilo de aprender de cada individuo.

El presente trabajo se contextualiza en el Máster de Matemáticas de Secundaria de la Facultad de Educación de la Universidad de Málaga durante los cursos académicos 2018/19 y 2019/20 en la asignatura “Diseño y desarrollo de programaciones y actividades formativas”, asignatura cuya pretensión es introducir a los futuros profesores en los tipos de actividades que se pueden realizar para fomentar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la disciplina de matemáticas, junto con estrategias de diseño de materiales y unidades didácticas basadas en la modelización matemática y un uso adecuado de las nuevas tecnologías. En este marco contextual, consideramos que no debemos pasar por alto la influencia de los estilos de aprendizaje de todos los implicados en los procesos formativos, tanto alumnos como profesores. La metodología de trabajo se ha basado en el análisis de resultados del test CHAEA de estilos de aprendizaje (Cuestionario Honey-Alonso sobre Estilos de Aprendizaje), que se compone de 80 ítems que analizan la preponderancia de los estilos activo, teórico, pragmático y reflexivo en los que se apoya el instrumento. Los estudiantes implicados en la investigación han sido 53 alumnos/as del Máster de Secundaria de Matemáticas, repartidos en dos cursos académicos (29 en el curso 2018/19 y 34 en el curso 2019/20), de los que 35 eran mujeres y 28 eran hombres.

Hemos analizado los resultados obtenidos del test CHAEA mediante el software estadístico SPSS, utilizando el test T-Student para muestras independientes en función del sexo y el curso académico.

A modo de conclusiones a la vista de los resultados, podemos decir lo siguiente:

- No se aprecian diferencias según el sexo en los estudiantes del Máster de Secundaria de Matemáticas en los cuatro estilos mencionados.
- Se aprecian algunas diferencias en función del curso académico en los estilos activo y pragmático.
- Los alumnos del Máster de Matemáticas presentan una preferencia alta en el estilo teórico, con preferencias moderadas en los restantes estilos.
- Un buen conocimiento de los estilos de enseñanza y aprendizaje incidirá de forma positiva en el descenso del número de alumnos con dificultades de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS, EDUCACIÓN, ESTILOS DE APRENDIZAJE, MÁSTER DE SECUNDARIA

ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA Y PROFESIONAL EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EL PROYECTO PROFESIONAL Y VITAL COMO METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN DOCENTE CON ESTUDIANTES DE GRADO

INMACULADA MARTÍNEZ-GARCÍA

Departamento de Psicología. Universidad de Cádiz

INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas de los estudiantes de último curso de Grado es la preocupación por su futuro profesional y la carencia de competencias para la toma de decisiones a nivel formativo y profesional. Como forma de intentar dar solución a esta problemática, se ha llevado a cabo una experiencia de innovación educativa en una asignatura de cuarto curso del Grado en Psicología denominada Orientación Psicológica y Profesional. A través de la misma se pretende que el alumnado adquiera las competencias básicas que un/a psicólogo/a debe contar en el campo de la orientación psicológica y profesional al mismo tiempo que reflexiona y trabaja sobre la toma de decisiones acerca de su futuro, laboral, formativo y vital. Para ello se trabaja haciendo uso del Proyecto Profesional y Vital (en adelante PPV) basándonos en la propuesta de Romero (2009).

OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto de innovación educativa ha sido acercar a los estudiantes a la toma de decisiones profesional partiendo de la elaboración de un PPV a través del cual evalúan sus competencias profesionales y personales e indagan sobre sus motivaciones profesionales.

METODOLOGÍA

Se ha hecho uso de la metodología Blended Learning combinando trabajo presencial a través de encuentros sincrónicos grupales semanales y con encuentros asincrónicos. Una vez los estudiantes cumplieron los instrumentos (*Mi línea de Vida, la Técnica DAFO, la Ventana de Johari, la Rejilla de Constructos Personales, el Elevator Pitch, La rúbrica de Cv y el Personal Learning Environment*), los compilaron en el PPV en forma de portafolios individual. La experiencia se llevó a cabo en el segundo cuatrimestre del curso 2019-2020.

RESULTADOS

Se diseñó un cuestionario *ad hoc* para conocer el impacto de la asignatura y de la elaboración del PPV en la toma de decisiones una vez los estudiantes finalizaron el Grado. Del total de los estudiantes que cursaron la asignatura (N=26), 15 de ellos respondieron al cuestionario. Los resultados muestran que el 73,3% de los estudiantes no habían recibido ningún tipo de formación parecida a la cursada. Los alumnos destacan la aplicabilidad de los contenidos así como la metodología usada. El 86,7% calificaron el PPV como metodología con un 9 y 10 (sobre 10) y destacan su aplicabilidad práctica. Asimismo, subrayan que les ha servido para el autonocimiento, autorreflexión, orden de prioridades vitales y conocimiento de motivaciones. El 93,3% afirman que la realización del PPV les ha ayudado a la toma de decisiones a corto y medio plazo sobre su futuro laboral y formativo, el 86,6% afirman que este les ha ayudado a tomar decisiones el último año de grado. En la versión extendida se presentarán los resultados más detalladamente.

CONCLUSIONES

Esta experiencia pone en evidencia la necesidad de acompañamiento de los futuros egresados a través de la creación de espacios que les ayuden a tomar decisiones sobre su futuro laboral y formativo. Esto se puede llevar a cabo como parte de los programas de Acción Tutorial en el contexto universitario o desde los departamentos de apoyo al estudiante.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, ORIENTACIÓN PROFESIONAL

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC'S): APOYO TRASCENDENTAL EN LA ACCIÓN TUTORIAL

TERESA DE JESÚS TOVAR PEÑA
Universidad de Guadalajara

MARÍA LUISA GONZÁLEZ OCAMPO
Universidad de Guadalajara

VÍCTOR MANUEL CUEVAS BARRAGÁN
SONIA GUTIÉRREZ LUNA

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC's) han resultado de gran impacto en la acción tutorial, siendo un recurso significativo para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la revolución de la tecnología aparece la tutoría virtual, con el propósito de mejorar el proceso educativo del estudiante a través de la modalidad virtual donde es más viable que se dé un mayor seguimiento y la empatía entre el tutor y el tutorado al crearse lazos de confianza permitiendo la socialización. Esta entrega contiene hallazgos preliminares de un diagnóstico sobre la tutoría académica de distintos programas de licenciatura del campo de las Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de Guadalajara.

OBJETIVOS

Describir la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en la práctica de la tutoría académica en la enseñanza superior en el caso de programas de enseñanza superior en adscritos al Centro Universitario de Ciencias y Humanidades de la Universidad de Guadalajara.

METODOLOGÍA

Los datos aquí reportados fueron recabados por técnicas cualitativas y analizados también cualitativamente, provienen de información proporcionada por los mismos Departamentos responsables de los programas educativos y sus respectivos programas de tutorías, entrevistas directas con aproximadamente 30 profesores con el doble rol de tutores, complementariamente se recuperan la experiencia docente, ejercicios prácticos, ejemplos y testimonios, así como elementos experienciales del Diplomado Institucional de Tutoría Académica, bajo responsabilidad de la Coordinación de Investigación, Enseñanza y Pregrado (CIEP) impartido por el Ing. Víctor Manuel Cuevas Barragán. Los datos han sido obtenidos a lo largo del periodo comprendido entre 2011 y 2020

DISCUSIÓN

El fundamento de la revisión de la práctica tutorial en distintos programas educativos del Centro Universitario en Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de Guadalajara se encuentra principalmente en el Documento gestor de la tutoría académica de la Universidad de Guadalajara y reglamentación, otros documentos institucionales, entre ellos de normatividad, así como el Plan de Desarrollo Institucional en distintas ediciones.

RESULTADOS

A pesar de que se cuenta con recursos tecnológicos disponibles y que los centros universitarios están equipados con herramientas de las TIC's, se hace todavía un uso limitado de ellos. La tutoría es esencial para los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje; al recibir orientación y apoyo en su caminar académico, adquieren cierta seguridad al momento de tomar una decisión importante en su vida.

CONCLUSIONES

Con la revolución de la tecnología aparece la tutoría virtual como resultado de la experiencia en la relación tutor-tutorado, con el propósito de mejorar el proceso educativo del estudiante a través de la modalidad virtual donde es más viable que se dé la empatía entre el tutor y el tutorado al crearse lazos de confianza permitiendo la socialización. El terreno de la tutoría *on line* es un terreno aún árido y por ello una muy amplia área de oportunidad. El análisis aquí descrito corresponde a un periodo previo a la actual contingencia de pandemia mundial y que a partir de este episodio de vida impulsará en gran medida también la tutoría *on line*.

PALABRAS CLAVE: ACCIÓN TUTORIAL, COMUNICACIÓN, ENSEÑANZA SUPERIOR, INNOVACIÓN EDUCATIVA, NUEVAS TECNOLOGÍAS

DESARROLLO DE PROCESOS METACOGNITIVOS EN LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

MARIO CORRALES SERRANO
Universidad de Extremadura

El desarrollo de procesos metacognitivos es uno de los elementos más relevantes, y a su vez, más difíciles de lograr en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este tipo de procesos permiten a los estudiantes reflexionar y hacerse conscientes de aquello que están aprendiendo. De este modo, se personaliza el aprendizaje, convirtiéndose los estudiantes en protagonistas de dicho proceso, capaces de caer en la cuenta de aquello que están aprendiendo, y de manejar el aprendizaje.

En el área de Humanidades y Ciencias Sociales, los procesos metacognitivos cobran protagonismo dentro del desarrollo de una de sus herramientas didácticas más frecuentes: los comentarios de texto. En esta herramienta se conduce al estudiante a dar un paso más allá de la mera reproducción de los contenidos aprendidos de modo memorístico; para resolver adecuadamente lo que se les propone, necesitan haber comprendido aquello que han estudiado, para poder localizar las conexiones que ha entre lo que se ha estudiado y lo que se lee en el texto. Es más, el estudiante debe tener la capacidad de “dialogar” con el texto, empleando los conocimientos adquiridos como conocimientos propios.

En este estudio se ha diseñado y aplicado una metodología didáctica que permite a los estudiantes desarrollar procesos metacognitivos a través de la realización de comentarios de texto.

Para hacerlo posible, se ha diseñado una secuencia didáctica en la que los estudiantes tiene acceso, en primer lugar, a los contenidos teóricos del tema que están estudiando, en segundo lugar, elaboran un material comunicativo en el que exponen lo que han aprendido; en tercer y último lugar, realizan un comentario de texto, rediseñado desde los pasos que se describen en la taxonomía de Bloom.

La muestra sobre la que se ha aplicado esta experiencia es de 47 estudiantes de la etapa de Bachillerato, en las materias de Historia de la Filosofía, Historia de España y Lengua Castellana y Literatura.

Para analizar los resultados de la experiencia, se ha llevado a cabo un análisis de un total de 195 comentarios de texto elaborados por los estudiantes de la muestra en las diferentes asignaturas descritas. El análisis se ha realizado mediante una metodología de tipo cualitativo, utilizando el software WebQDA, que permite analizar fuentes textuales y categorizarlas en función de los elementos que se pretende localizar.

Los resultados muestran que se han producido procesos metacognitivos en un 79% de los estudiantes participantes en la experiencia. Éstos han desarrollado la capacidad de emplear los contenidos aprendidos como si fuera conocimiento propio, y dialogar con las ideas presentes en el texto, sin limitarse a la exposición memorística de los contenidos aprendidos. El análisis de los comentarios de texto en función de las asignaturas, muestra que Historia de la Filosofía es la materia que más procesos metacognitivos genera en el alumnado de la muestra.

PALABRAS CLAVE

DID, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, METACOGNICIÓN, PENSAMIENTO CRÍTICO

CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY AND ETHICS IN THE FASHION INDUSTRY

PAU SENDRA PONS
Universitat de València
SARA BELARBI MUÑOZ
DOLORES GARZÓN BENÍTEZ
ALICIA MAS-TUR

INTRODUCTION

There is a growing trend in Higher Education to incorporate business ethics into economics and business academic curriculum in order to make students aware of the importance of considering the ethical dimension into decision-making. This educational challenge has been faced through numerous learning approaches and methodologies, such as role-playing or the use of films, all of which are aimed at getting students to actively participate in the acquisition of knowledge and skills, and to equip them with the necessary tools to take business ethics into account in their professional life. On this occasion, we have chosen the case study methodology to analyze a particular relevant topic: the impact of the fashion industry on society and the environment.

OBJECTIVES

Objectives are, on the one hand, to validate the use of the case study methodology in the learning of business ethics applied to the fashion industry and, on the other hand, to stimulate students to develop communication skills, critical analysis and problem solving, among others. To evaluate the achievement of these objectives, students answered a survey with rating, Likert and open questions.

METHODOLOGY

The development of this teaching innovation experience was carried out in three phases. In the first phase, the faculty team contextualized business ethics as an area of study, providing students with theoretical insights that would allow them to understand better the importance of ethics in a business context. In the second phase, students worked autonomously on the case study receiving the guidance and support of the faculty team. Different working groups were formed, and each of them focused on a specific aspect of the case. During the teamwork phase, the faculty team monitored students' progress and guided them, making sure to address their concerns and generate a lively discussion among the members of each team. Finally, the third phase consisted in the presentation of the reflections by teams and an open discussion with all the students of the course.

DISCUSSION AND RESULTS

The results point to high levels of student satisfaction with both the methodology used and the contents covered. In this sense, students described the training session as “interesting”, “useful” and “entertaining”, among others, and offered useful recommendations for improvement in learning about business ethics in higher education contexts, mainly related to work dynamics.

CONCLUSIONS

Overall, given the need to introduce methodological innovations in the learning processes in higher education, the use of case studies, which is rooted in teaching, can be especially useful when dealing with complex or abstract aspects since it encourages autonomous team learning and promotes an inspiring and collaborative working environment.

PALABRAS CLAVE: CASE STUDY, CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY (CSR), ETHICS, FASHION INDUSTRY

APRENDER EN LAS ONDAS: UNA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LOS GRADOS DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CLARA SANZ HERNANDO

Universidad de Extremadura

TRINIDAD SAIZ SORIANO

Universidad De Castilla-La Mancha

En la evolución del nuevo modelo universitario hacia la participación, la iniciativa, el espíritu crítico, o lo que Esteve denomina “el aprendizaje 2.0”, cobra especial relevancia el aprendizaje empírico-práctico. En la Universidad de Castilla-La Mancha, en el segundo semestre del curso 2018-2019, se pusieron en marcha dos talleres de radio, uno sobre el reportaje, y otro sobre los géneros de diálogo, dirigidos a los estudiantes de Periodismo y Comunicación Audiovisual. Debido a la pretensión de que los trabajos resultantes no permanecieran solo en el aula, se creó un programa radiofónico *ad hoc*, emitido a través de CMM Radio, la radio pública de Castilla-La Mancha, de periodicidad semanal, de 30 minutos de duración y con la participación de profesionales de este medio de comunicación. Así nació El Ágora, un programa radiofónico convertido en una plataforma didáctica y formativa para que el alumnado desarrollara sus primeras prácticas y experiencias radiofónicas. Su creación fue posible gracias al convenio de colaboración que mantiene la Universidad de Castilla-La Mancha con CMM Media -marca de los medios públicos castellanomanchegos-.

El objetivo que se perseguía con la puesta en marcha de esta experiencia de innovación docente era doble: por un lado, los estudiantes profundizarían en los diferentes géneros radiofónicos como el reportaje, la entrevista, la tertulia o la mesa redonda; y por otro, conocerían de primera mano el funcionamiento de las emisoras convencionales, reproduciendo el quehacer de los comunicadores, así como los formatos utilizados.

En la metodología seguida, se primó el aprendizaje práctico. Si bien se contó con una parte teórica, donde se incidió en el uso correcto de la expresión oral y escrita, se profundizó en el aspecto empírico, donde el alumnado hizo un recorrido completo por las rutinas profesionales. Los docentes y profesionales de CMM Radio participantes en este proyecto realizaron una labor de tutorización y seguimiento del trabajo del alumnado.

Se produjeron un total de 15 programas radiofónicos que se emitieron entre los meses de marzo y junio de 2019. De carácter monográfico, abarcaron diferentes temáticas, desde la Despoblación o la Protección del Medio Ambiente al Sistema Democrático, Mujeres y Ciencia o Memoria Histórica. Su elaboración permitió al alumnado experimentar con distintos géneros periodísticos, les obligó a estar al tanto de la actualidad informativa, a gestionar adecuadamente su agenda, o a manejar tiempos de trabajo en un formato profesional de emisión periódica.

Entre los muchos efectos positivos de esta iniciativa, impulsora de un programa radiofónico que sigue emitiéndose cada sábado en CMM Radio, figura la motivación que provoca en los estudiantes. Los futuros periodistas y comunicadores se ven capaces de realizar espacios radiofónicos en una emisora convencional, hecho que les anima a seguir mejorando y progresando en el quehacer radiofónico. Esta motivación produce además un efecto contagio para mejorar sus resultados académicos en el conjunto de las asignaturas de los Grados.

PALABRAS CLAVE

CMM MEDIA, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EL ÁGORA, PERIODISMO, RADIO

ANÁLISIS DEL CONFLICTO EPISTEMOLÓGICO Y SUS IMPLICACIONES EDUCATIVAS A PARTIR DE LAS CATEGORÍAS DE AUTORIDAD DE FROMM. UNA INVESTIGACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA

JOSE MARÍA BARROSO TRISTÁN
JOSÉ JESÚS TRUJILLO VARGAS

La presente comunicación busca analizar las diferentes implicaciones que los conflictos epistemológicos, explícitos o implícitos, suponen en las relaciones que se dan en los procesos educativos. Partimos de una concepción del conflicto como elemento inherente a las relaciones sociales (Vinyamata, 2004). Los procesos educativos se encuentran inmersos en constantes conflictos y, fundamentalmente, dependerá de la figura de autoridad que estos se hagan patentes o no. Para ello, nos basamos en las categorías propuestas por Fromm (1986) de autoridad racional e irracional. A través de la primera se establecen relaciones democráticas donde las subjetividades son respetadas, favoreciendo el surgimiento de conflictos para ser resueltos a través del diálogo. Mientras que la segunda promueve un tipo de relaciones autoritarias, ya sean explícitas o implícitas, que impiden el surgimiento de conflictos, quedando estos de forma tácita pero no expresados y, por tanto, sin resolver. El objetivo de la investigación es analizar las implicaciones educativas que tiene el tipo de autoridad que asume el docente dentro del aula y sus consecuencias sobre el aprendizaje de los estudiantes. La metodología de la investigación, de corte cualitativo, se basa en un diseño cuasi experimental con grupo de control. En el grupo experimental el docente aplicó una autoridad racional en la construcción de los procesos educativos en la asignatura de Currículum durante un semestre en la facultad de Pedagogía de la Universidad Federal de Bahía, Brasil; mientras que el grupo de control fueron estudiantes que no participaron en la experiencia, pertenecientes a la misma facultad y Universidad. La recogida de datos fue realizada posteriormente a la experiencia práctica mediante grupos de discusión semiestructurados en los que participaron 18 estudiantes, tanto del grupo experimental como del grupo control. Los resultados muestran que los estudiantes del grupo control reflexionan sobre las limitaciones para el aprendizaje que supone que la construcción del proceso educativo sea monopolizada por los docentes, señalando entre estas limitaciones la frustración, la desmotivación y elementos del espectro ideológico. En el grupo experimental, la información recogida muestra que la asunción de una autoridad racional por parte del docente permite la coparticipación en la construcción del proceso educativo, redundando en beneficios con respecto al aprendizaje, al poder establecer relaciones democráticas que les permiten ampliar conocimientos en base a sus intereses; la adaptación de los conocimientos y metodologías de aula a sus estilos de aprendizaje y, finalmente, la posibilidad de expansión de los aprendizajes más allá del espacio físico del aula. A partir de estos datos, discutimos con las ideas propuestas por Hare (2003, 2006, 2009) sobre las actitudes *open-mindedness* y *close-mindedness* en la docencia, el control de discurso de Foucault (2003, 2009) y las estrategias para inhibir discusiones éticas o ideológicas por parte de los docentes (Simpson y Hull, 2013). Concluimos con esta investigación que la asunción de una autoridad racional por parte del docente es la forma más propia de las democracias para afrontar los conflictos en los espacios educativos y para favorecer el aprendizaje de los estudiantes sin las limitaciones que emanan de la autoridad irracional.

PALABRAS CLAVE

DEMOCRACIA, DOCENCIA, EDUCACIÓN, EPISTEMOLOGIA

EDUCADORAS/ES SOCIALES Y LA RELACIÓN EDUCATIVA. UN ESTUDIO NARRATIVO EN LA FORMACIÓN INICIAL

MARÍA VICTORIA MARTOS PÉREZ
Universidad de Málaga

Introducción

En esta ponencia voy a presentar algunos resultados de la tesis doctoral en curso que se plantea comprender y analizar el desarrollo de saberes profesionales en estudiantes de Educación Social a lo largo de su periodo de formación inicial, centrándose en la relación que establece el alumnado con el conocimiento, consigo mismas/os y con el Otro.

Objetivos

La educadora y el educador social deben preguntarse por la finalidad de sus acciones, por la adecuación de las mismas en cada situación y por los saberes que la sostienen. Por ello, es importante que no sólo esté preparada o preparado técnicamente y conocer una serie de pasos, sino ser capaz de articular el proceso de mediación y el conocimiento del contexto por sí misma/o. La Educación Social no quedar resumida en una acción por acción, sino que debe hacer uso de una práctica reflexiva que le permita dotarla de sentido y significado.

Metodología

A lo largo de este primer año de investigación, he acompañado a un grupo de estudiantes durante el Practicum I, junto a su tutora, guiando y estudiando sus procesos de escritura y reflexión en su primera experiencia de prácticas. Utilizando la observación de cerca, las entrevistas en profundidad y el análisis de sus producciones narrativas (diarios, relatos, planificaciones...), pretendo comprender cómo van desarrollando futuras educadoras y futuros educadores sociales sus saberes sobre la relación educativa.

Narrar nuestra experiencia de la relación educativa nos permite articular quienes somos como educadoras y educadores sociales en el mundo, quiénes son las otras y los otros (el Otro) y cómo nos relacionamos con el conocimiento de la Educación Social. La narrativa posibilita: por un lado, recoger, analizar y comprender la experiencia propia del alumnado a lo largo de su formación inicial; y por otro, abrir un espacio de reflexión para que el alumnado pueda construirse a sí mismo profesional y personalmente.

Resultados

En sus narraciones (orales y escritas), observo cómo viven, piensan y sienten la relación educativa: la manera en que miran al Otro como alguien que necesita ayuda, demandando un conocimiento que les sirva de modelo y guía en su toma de decisiones, y viéndose a sí mismas y a sí mismo como agentes de cambio aún en crecimiento; mientras van esbozando las cualidades que deben regir su acción educativa: depositar confianza, escuchar al Otro, aceptar su autonomía e introducir cambios.

Conclusiones

Poner el enfoque en las relaciones educativas que establece el alumnado de Educación Social y hacerlo a través de la narrativa, me permiten hacer de esta investigación un espacio en el que cultivan experiencias a raíz de las propias vivencias de su formación inicial, configurando su propia subjetividad y su propia historia: modos de ser, estar, pensar y saber en el mundo y para él.

PALABRAS CLAVE: EDUCACIÓN, NARRATIVA, UNIVERSIDAD

LA CREACIÓN LITERARIA EN CLASE DE FLE: EL AUDIOCUENTO

CARMEN SOTO PALLARÉS
MARVIN BREMENT

Introducción

En este trabajo, presentamos una experiencia didáctica llevada a cabo en clase de francés durante el evento pedagógico “la semana de los idiomas” de un colegio de Murcia con un grupo de alumnos de cuarto de la ESO. Basada en el cuento, esta experiencia permitió a los alumnos trabajar competencias clave, los contenidos del currículum en las destrezas de producción oral y escrita, integrando recursos TIC, gracias a una creación literaria (un audiocuento) en lengua extranjera.

La adaptabilidad de las características del cuento (dimensiones limitadas, unidad estructural y el inmediato efecto dramático) lo convierten en un género particularmente atractivo y adecuado para abordar la clase de francés lengua extranjera desde un enfoque literario (Badenas Roig, 2018; Fernández Serón, 2010).

Trabajar las destrezas de producción oral y escrita recurriendo a la escritura creativa a través del cuento en clase de francés, favorece la creatividad, la motivación y el interés del alumnado (Badenas Roig, 2018), y hace que sea creador de su propio material; adoptando así una postura activa en su proceso de aprendizaje.

Al respecto, en el Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia; una de las recomendaciones metodológicas estipula que:

- Se adoptará un enfoque activo que dará al alumno la oportunidad de hacer presentaciones orales sobre temas de su interés, dramatizaciones, conversaciones en situaciones simuladas, conversaciones reales a través de videoconferencias y proyectos expuestos en clase con soporte papel o digital (p. 31269).

Objetivos

Esta experiencia consiste en:

-Elaborar un audiocuento que tiene como propósito fomentar en los alumnos las destrezas de producción oral y escrita en francés así como el trabajo de unas competencias clave mediante el uso de recursos y herramientas TIC.

Metodología

La metodología utilizada en esta experiencia es la investigación-creación. Según Carreño (2014) la investigación-creación “trasc[iende] los modelos epistemológicos de la ciencia tradicional” y se basa en metodologías que “derivan de las propias disciplinas artísticas” (p. 14). Asimismo, el alumno es activo en el proceso de su aprendizaje (metodología activa) como creador literario en lengua francesa con la ayuda de recursos TIC.

Resultados

De esta experiencia didáctica de francés basada en el cuento que, se desprende que mediante sus creaciones, los alumnos han trabajado las destrezas de producción oral y escrita. Además, varias competencias clave como son las competencias en comunicación lingüística, digital, conciencia y expresiones culturales entre otras.

Conclusión

A partir del esquema narrativo y del esquema actancial relativos al cuento, los alumnos redactaron y elaboraron un audiocuento contextualizado en la naturaleza, versionando un cuento conocido o de elaboración propia. Así pues, además de la comunicación lingüística en francés, esta creación literaria permitió al alumnado desarrollar varias de las competencias clave, como la competencia digital mediante el uso de las TIC.

PALABRAS CLAVE

CUENTOS, FRANCÉS., LENGUAS EXTRANJERAS, NUEVAS TECNOLOGÍAS

APRENDIZAJE EN FRANCÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL MARCO DE LA AGENDA 2030

MARVIN BREMENT
CARMEN SOTO PALLARÉS

Introducción

En este trabajo de investigación, se presenta una experiencia didáctica para sensibilizar en competencias clave para la sostenibilidad a un grupo de alumnos de cuarto de la ESO mediante talleres pedagógicos bilingües español-francés. Siguiendo las recomendaciones promulgadas por la UNESCO (2017), este proyecto educativo, llevado a cabo en el curso 2019/20, permitió mejorar tanto su concienciación sostenible como su competencia lingüística y comunicativa en francés como lengua extranjera.

Los 197 Estados miembros de la ONU, firmantes de La Agenda 2030 en 2015, se comprometieron a cumplir los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el horizonte 2030. De hecho, la sostenibilidad representa actualmente una de las mayores preocupaciones a nivel mundial; y al respecto, El plan de Acción para la implementación de la Agenda 2030 (2018) recalca la importancia de considerar “los ODS como un marco para impulsar hasta 2030 las transformaciones económicas, sociales y ambientales que el mundo necesita” (p. 125). Este mismo documento estipula además en el punto 3 de sus medidas transformadoras, la necesidad de “impulsar la educación para el desarrollo sostenible como un pilar fundamental” (p.145).

La esencia holística y transformadora de la educación para el desarrollo sostenible “se caracteriza por aspectos tales como [...] la inter y transdisciplinariedad [...]” (UNESCO, 2017), lo cual muestra la conveniencia de ofrecer propuestas educativas transversales mediante el enfoque metodológico de la UNESCO en el horizonte 2030 en lenguas extranjera.

Objetivos

Esta experiencia consiste en talleres pedagógicos bilingües español-francés que tienen como propósito fomentar en los alumnos tanto su competencia lingüística y comunicativa en lengua francesa, como una concienciación a la Agenda 2030 mediante una presentación de los objetivos de desarrollo sostenible.

Metodología

Para desarrollar esta propuesta educativa, se optó por el taller bilingüe español-francés “pudiendo ser el taller una estrategia altamente positiva en cuanto a proceso de enseñanza-aprendizaje del francés como lengua extranjera se refiere” (Balduzzi y Spoto Zabala, 2013).

Considerando las recomendaciones metodológicas concretadas en publicaciones de la UNESCO, se realizaron además de una sesión de introducción, cuatro talleres en los cuales se abordaron entre tres y cinco ODS. Cada taller se desarrolló en dos fases: una primera parte teórica en español, y una segunda parte práctica en francés.

Resultados

Esta experiencia educativa permitió:

Alcanzar objetivos de aprendizaje descritos por la UNESCO en su publicación para la Educación para el desarrollo sostenible (2017).

Fomentar la competencia lingüística y comunicativa en lengua francesa.

Conclusión

Idear y emprender propuestas educativas innovadoras e inter/pluridisciplinarias con nuestros alumnos como esta experiencia es una necesidad. En efecto, ofrecer una formación global e integradora al alumnado es imprescindible para prepararles frente a los desafíos presentes y futuros del mundo en el que viven así como para la sostenibilidad.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, FRANCÉS., LENGUAS EXTRANJERAS, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE.

EL ANÁLISIS DE CONTENIDO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: EL CASO BLACK MIRROR

GALO VÁSCONEZ MERINO
Universidad Nacional de Chimborazo

INTRODUCCIÓN

La presente investigación da a conocer una técnica de aprendizaje aplicada a 24 estudiantes de sexto semestre de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Nacional de Chimborazo- Ecuador para la asignatura Construcción y Análisis de Contenidos, utilizando como herramienta la serie de televisión distópica *Black Mirror* (2011-2019), del creador Charlie Brooker, que cuenta con 22 capítulos, cada uno de ellos con su propia historia.

OBJETIVOS

El objetivo es fomentar una actitud crítica y reflexiva de los estudiantes universitarios de la carrera de Comunicación Social, frente al presente y futuro de los medios de comunicación y la dependencia tecnológica, por medio de la discusión abierta en clase sobre los puntos destacables de la serie de televisión *Black Mirror*.

METODOLOGÍA

El abordaje metodológico fue de carácter cualitativo, de tipo descriptivo e interpretativo de lo observado. El análisis se llevó a cabo a través de una lectura analítica por capítulos y categorías determinadas por los propios estudiantes. Para el análisis por capítulo, se utilizó el método hermenéutico-dialéctico, que busca interpretar fenómenos y dotar de significado a lo observado. Este método se fundamenta en la comprensión, explicación e interpretación, en una relación dialéctica que condensa en la interpretación a las dos anteriores.

DISCUSIÓN

El desarrollo de la toda la actividad tuvo lugar a finales del 2019 e inicios del 2020, con una duración de 14 semanas. En una primera etapa, se solicitó a los estudiantes el visionamiento de la serie por completo. Posteriormente, los capítulos se distribuyeron a cada estudiante, para un visionado por menorizado. Se realizó tres sesiones de dos horas cada una, a manera de mesas redondas, en donde se discutió los temas que tuvieron mayor influencia y que hayan trascendido como problemáticas mayores. En la sesión final, se elaboró una ficha de análisis de contenido temático, con categorías escogidas por los propios estudiantes, como las más relevantes y que deben ser examinadas a profundidad: Libre expresión; ética; sexo; apego, relaciones humanas; caída de la idea de progreso; memoria y recuerdos; aceptación e inserción en la sociedad; fobias; soledad; manipulación; administración de la justicia.

RESULTADOS

La actividad mostró efectividad en cuanto a la asimilación de contenidos analíticos para la revisión de material audiovisual. La discusión en cuanto al futuro de las herramientas tecnológicas y los medios de comunicación tuvo buena cabida, pero las que tuvieron mayor profundidad e interrelación con la experiencia personal de los estudiantes fueron las categorías de 'apego, relaciones humanas', 'aceptación e inserción en la sociedad' y 'soledad'. Una categoría polémica fue 'ética', pues el entendimiento general es que el mundo no cuenta con una buena base ética que pueda sostener un discurso de desarrollo para el bien de la humanidad.

CONCLUSIONES

La actividad cumplió su objetivo y permitió una discusión a profundidad acerca de tecnología y medios de comunicación, además de temáticas trascendentes para los estudiantes, y que la serie permitió exteriorizar. Esta actividad podría insertarse como parte de un proyecto pedagógico amplio y podría culminar con la ejecución práctica de lo aprendido. Además, la metodología se puede extrapolar a series de televisión de cualquier naturaleza y puede servir de base para el análisis de otros contenidos audiovisuales.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DE CONTENIDO, APRENDIZAJE, COMUNICACIÓN, SERIE DE TELEVISIÓN

INNOVACIÓN EDUCATIVA: “I WANNA DO BUSINESS!”: INTRODUCIENDO EL MÉTODO LEAN CANVAS EN LA GESTIÓN DEL DEPORTE

SAMUEL LÓPEZ CARRIL
Universitat de València

ANA MARÍA GÓMEZ TAFALLA

MARÍA HUERTAS GONZÁLEZ SERRANO

Introducción

La metodología Lean Canvas, dado su gran impacto y potencial, está muy asentada en las *startups*, caracterizándose por facilitar la creación de negocios escalables que crezcan de una forma más ágil, rápida y eficiente. Si bien en asignaturas de otras titulaciones como ADE, ya se ha introducido esta metodología, en el ámbito de la gestión deportiva no se suele utilizar.

La metodología Lean Canvas se basa en analizar de una forma visual un modelo de negocio basándose en nueve pilares: segmentos de clientes, propuesta de valor, canales, relación con clientes, flujo de ingresos, recursos clave, actividades clave, alianzas y estructura de costes, minimizando los elementos de riesgo a la hora de iniciar un proyecto. Este método educativo aporta un gran valor formativo al alumnado, fomentando el desarrollo de habilidades vinculadas con el emprendimiento y la empleabilidad.

Partiendo de esta base, se diseñó la innovación educativa “I wanna do business!”, contando con el apoyo del *Vicerektorat d’Ocupació i Programes Formatius de la Universitat de València*, a través de la convocatoria de proyectos de innovación docente (PID) 2020/2021, código del proyecto: UV-SFPIE_PID20-1354202. En la innovación, se introdujo el método Lean Canvas de forma práctica en el marco de la asignatura optativa de “Gestión de Recursos en el Deporte”, de 4º del Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universitat de València.

Objetivos

- Desarrollar el perfil emprendedor del alumnado.
- Vincular el mundo profesional de la gestión del deporte con la enseñanza universitaria.
- Potenciar el desarrollo de competencias profesionales que favorezcan la empleabilidad del alumnado.
- Favorecer el trabajo colaborativo entre el alumnado y el profesorado de la asignatura.
- Renovar las prácticas docentes del profesorado de la asignatura.

Metodología

Un total de 25 alumnos y alumnas participaron en la innovación, desarrollándose durante el segundo mes de clase del curso académico 2020-2021. El alumnado desarrolló, en grupos de cuatro, una propuesta de proyecto de viabilidad de construcción y gestión de una instalación deportiva, creando un “Lienzo Canvas” en tamaño A3. El profesorado supervisó el desarrollo del lienzo durante tres sesiones presenciales, dando apoyo al alumnado en todo el proceso. Finalmente, cada grupo expuso al resto de la clase su propuesta, produciéndose un debate sobre el contenido de cada propuesta a sus compañeros y profesores, generando la interacción y el debate entre todos.

Resultados y conclusión

El alumnado valoró la experiencia de forma positiva, enfatizando el componente de satisfacción vinculado al trabajo en equipo y la similitud de la propuesta a lo que se van a encontrar cuando entren en el mercado laboral. Además, también se destaca la gran interacción creada durante la experiencia entre el alumnado y el profesorado.

Con base a la retroalimentación recibida, se recomienda la introducción de la metodología Lean Canvas como una herramienta valiosa para introducirla en el aula, facilitando un primer contacto del alumnado con el mundo empresarial conectando así a la universidad con dicho ámbito profesional, a la par que se estimula el espíritu emprendedor de los futuros graduados del sector deportivo.

PALABRAS CLAVE: EMPLEABILIDAD, EMPRENDIMIENTO, GESTIÓN DEL DEPORTE, INNOVACIÓN EDUCATIVA, LEAN CANVAS

MANUAL PRÁCTICO PARA LA CATALOGACIÓN DE LOS OBJETOS DEL MUSEO ESCOLAR

GAL·LA GASSOL QUÍLEZ

Universitat de Lleida

NAYRA LLONCH MOLINA

Universitat de Lleida

VERONICA PARISI MORENO

CLARA LÓPEZ-BASANTA

INTRODUCCIÓN

A diferencia de la biblioteca escolar (BE), que es un espacio habitual de los centros de educación obligatoria, puesto que desde la LOE su existencia está regulada por el artículo 113 (LOE2/2006, de 3 de mayo), los museos escolares (MEs) son prácticamente inexistentes. Ello se debe a que la BE monopoliza el desarrollo de las competencias alfabetizadora e informacional del alumnado, puesto que gestiona el acceso a las principales fuentes de información (las fuentes escritas) y favorece el desarrollo de competencias asociadas a la búsqueda, selección, lectura, análisis crítico y comprensión de textos, que son competencias básicas en la formación del alumnado y de ciudadanos críticos (Bruce, 2003; Parisi-Moreno *et al.*, 2020).

En este trabajo resaltamos el valor de los MEs como contenedores de otro tipo de fuentes, las objetuales, cuyo potencial educativo para el desarrollo de la competencia alfabetizadora es incuestionable para muchos autores (Dubrin *et al.*, 1996; García Blanco, 1994; MacGregor, 2012; Pahl, 2004, 2010; Pahl y Rowsell, 2011; Paris 2002; Prats y Santacana, 2011; Santacana y Llonch, 2012), puesto que son fuentes de información no mediatizada; su carácter táctil y visual facilita un diseño curricular adaptable y flexible a distintas edades y capacidades, y permiten conectar al discente con otras culturas y sociedades antiguas y contemporáneas (Parisi-Moreno & Llonch-Molina, 2020).

En este trabajo, entendemos el ME como aquel espacio escolar permanente en el que se desarrolla la práctica metodológica que, mediante el almacenamiento y la gestión ordenada y sistematizada de objetos, contribuye al desarrollo transversal e integral de los discentes durante el periodo de educación obligatoria. En este sentido, cualquier museo que se precie, y los MEs no son una excepción, debe disponer de un catálogo que recopile la información de los objetos de los que dispone a través de hojas de registro. Para facilitar su uso cotidiano, este catálogo debe ir acompañado de un manual práctico (An Chomhairle Oidhreachta – The Heritage Council, 2014).

OBJETIVOS

El objetivo principal del trabajo es la creación de un manual práctico para la catalogación de los objetos del ME. Además, existen tres objetivos subsidiarios: 1) facilitar la catalogación de los objetos de los MEs, 2) proporcionar material de soporte al personal docente para una catalogación rigurosa y precisa y 3) contribuir al desarrollo de proyectos relacionados con la didáctica del objeto en los centros escolares. De esta forma, se pretende crear un sistema de catalogación para los MEs basado en el sistema de gestión y catalogación del espacio de BE del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, con la finalidad última de crear espacios mixtos de ME y BE para un desarrollo completo de la competencia informacional.

Este trabajo se ha desarrollado con el apoyo del Vicerrectorado de Calidad e Innovación Docente y del ICE de la Universitat de Lleida.

CONCLUSIONES

La creación de un manual de catalogación permite la sistematización de la metodología del ME y la implementación de esta en los centros de educación obligatoria, además, es clave para conceptualizar un espacio para el desarrollo de la competencia informacional a través tanto de las fuentes escritas como de las objetuales.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL, CATALOGACIÓN, EDUCACIÓN OBLIGATORIA, MANUAL, MUSEO ESCOLAR

POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DEL COMIC Y LA NOVELA GRÁFICA EN LA ENSEÑANZA DEL ÁRABE COMO LENGUA EXTRANJERA

CARMEN GARRATON MATEU
Universidad de Granada

En la era de las nuevas tecnologías y la imagen, el uso de metodologías y herramientas pedagógicas innovadoras se impone como una necesidad para actualizar la didáctica tradicional de las lenguas extranjeras. Las potencialidades que el cómic y la novela gráfica árabes ofrecen en este campo son muy amplias al tratarse de un medio que aúna imagen, texto y contexto. El atractivo y la potencia visual de estos medios los hacen idóneos para su explotación en el ámbito educativo al estar en consonancia con las tendencias de la sociedad actual.

El objetivo de este trabajo es explorar las múltiples posibilidades que estos medios ofrecen en la enseñanza del árabe como lengua extranjera desde varios enfoques.

Desde un enfoque puramente lingüístico, el comic y la novela gráfica, fomentan la competencia lectora y la motivación del alumno al verse facilitada la comprensión gracias a las ilustraciones permitiendo, a su vez, desarrollar otros aspectos como el gramatical, el fonético-fonológico, o el léxico-semántico, entre otros. Posibilitan además un acercamiento a las distintas variedades dialectales existentes y al problema de la diglosia que constituye uno de los principales escollos para el estudiante de árabe como lengua extranjera.

Desde un punto de vista pedagógico, el empleo de estos géneros impulsa la creatividad y pueden ser utilizados para llevar a cabo experiencias de trabajo cooperativo o en grupos.

Desde otros enfoques no lingüísticos, la versatilidad y la transversalidad de estos géneros es enorme ya que permiten el acercamiento a contextos muy diferentes, ya sea desde el punto de vista comunicativo o desde el sociocultural. Sirvan de ejemplo las obras recientes de ilustradoras árabes que están rompiendo con estereotipos culturales y de género en las sociedades árabes.

Para alcanzar estos objetivos, en la primera parte de este trabajo se realiza un estudio exploratorio de las posibilidades pedagógicas que ofrecen estos géneros en el terreno de la enseñanza de las lenguas extranjeras, partiendo de que su uso ya está extendido en la docencia de otros idiomas distintos al árabe.

En la segunda parte, presentamos una serie de ejemplos de cómics y novelas gráficas árabes sugiriendo a qué aspectos de la docencia podrían estar orientados.

Concluimos destacando la validez y las ventajas que ofrecen estas herramientas pedagógicas en el aula de árabe al aunar los aspectos culturales con los lingüísticos, ambos indisolubles a la hora de conocer un idioma extranjero.

PALABRAS CLAVE

ÁRABE COMO LENGUA EXTRANJERA, CÓMIC ÁRABE, ENSEÑANZA DE IDIOMAS, NOVELA GRÁFICA ÁRABE, RECURSOS PEDAGÓGICOS

“THINK GLOBAL, ACT LOCAL”: UN MÉTODO DE DIÁLOGO EPISTEMOLÓGICO PARA REDUCIR LA BRECHA ENTRE UNIVERSIDAD-EMPRESA EN EL ÁMBITO DEL MARKETING

NOEMÍ RUIZ MUNZÓN

TecnoCampus (Universitat Pompeu Fabra)

ALEXANDRA SAMPER-MARTÍNEZ

ALEXANDRA MASÓ LLORENTE

Tecnocampus

Introducción. El presente trabajo de investigación aplicada surge a razón de un debate histórico presente tanto en el ámbito de marketing, como en ciencias empresariales en general: buscar el equilibrio entre la enseñanza-aprendizaje de conocimientos teóricos y prácticos que permita la adquisición de competencias útiles a los alumnos para su futuro desarrollo en entornos empresariales. En general, las asignaturas del ámbito de marketing dentro de los grados de negocio, se estructuran bajo modelos clásicos de teoría que no se ajustan para analizar las prácticas reales. A esta problemática se le añade, en el caso de marketing, un alto perfil docente académico-profesional (profesorado asociado) con posturas epistémicas distantes, con una amplia experiencia profesional y poca implicación en la academia.

Objetivos. Esta investigación se enmarca dentro de un proyecto de innovación docente que aborda la formación y reciclaje del personal docente y la articulación de contenido entre diferentes asignaturas de los Grados de las diferentes Escuelas del TecnoCampus (centros adscritos a la Universidad Pompeu Fabra).

El objeto del artículo es contribuir a la obtención de un método para articular mejor los dos componentes: teoría y práctica, a partir de la construcción de un marco de conocimiento común (unificar criterios, estructuras teóricas y nomenclaturas) a nivel intra-universitario. A través de diferentes metodologías mostraremos como poner en contacto, a nivel epistemológico y comparativo, perfiles docentes más académicos con aquellos más profesionales.

Metodología. Presentamos los resultados de una investigación empírica de carácter cualitativo que usa la experimentación exploratoria en la línea de la introspección dialógica propuesta por Ash (2014). El proceso, estructurado en diferentes fases y dinámicas entre grupos focales, induce a la duda epistémica, la voluntad de cambio y un medio de resolución. Dichas fases son: (1) fase de verificación de existencia de la brecha en un entorno universitario particular y acotación del campo de estudio, (2) fase de apertura de diálogo y exploración de la brecha a nivel sustantivo entre profesores de corte académico y *marketers*, (3) fase de organización conceptual y estructuración teórica, y (4) fase de diseño y edición de contenidos específicos.

Resultados. Los resultados de dicho proceso constructivista se traducen, en la última fase, en material docente unificado a nivel conceptual. Como son mapas de conocimiento, infografías, vídeos de soporte para el proceso de enseñanza-aprendizaje, etc. Además de lograr un cuerpo de profesorado más cohesionado y una coherencia de discurso en el Grado.

Discusión. Se debe considerar el alcance de la metodología en otras universidades o ámbitos de conocimiento para abordar el problema de la brecha teórico-práctica a nivel intra-universitario o, incluso, inter-universitario.

Conclusiones. La metodología muestra resultados que pueden ser de interés como propuesta para conseguir consistencia hermenéutica interna en el proceso de gestión del conocimiento de centros docentes y universidades. También permite crear sinergias entre docentes y asignaturas enriqueciendo el modelo de enseñanza y sumando esfuerzos a través de un modelo *bottom-up*.

PALABRAS CLAVE: EPISTEMOLOGIA, FORMACIÓN DE DOCENTES, GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO, INVESTIGACIÓN EMPÍRICA, MARKETING

RE-SIGNIFICAR LAS OBRAS DE MUSEOS PARA UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DE LA CULTURA VISUAL

ANA TIRADO-DE LA CHICA
Universidad de Jaén

La octava edición del concurso *Versiona Thyssen* que organiza la Fundación Colección Thyssen-Bornemisza comenzó el pasado 22 de octubre de 2020. Este se trata de un concurso de interpretación libre y creativa de seis obras de la colección permanente del Museo Thyssen, y dirigido a jóvenes de entre 16 y 35 años. En este sentido, la actividad creadora que implica el concurso consiste en realizar una re-significación de imagen de una obra del Museo.

En el ámbito educativo, la re-significación de imágenes ofrece estrategias de de-construcción cultural para una educación artística y de la cultura visual. Esta es una práctica que realizo en mi actividad docente en el Área de Didáctica de la Expresión Plástica de la Universidad de Jaén, y para asignaturas del Grado en Educación Infantil y Grado en Educación Primaria. De este modo, en este trabajo doy cuenta de mi propuesta didáctica para realizar una práctica docente basada en la re-significación de imágenes de obras de museos. Por tanto, este trabajo aborda dos objetivos principales. Por un lado, conocer mi propuesta didáctica basada en la re-significación de la imagen. Y, por otro lado, identificar las aportaciones principales de esta práctica para una educación artística y de la cultura visual.

Para la metodología, realizo una revisión sistemática sobre mi propia experiencia docente, con el fin último de identificar los aspectos de mejora de la docencia. Esta revisión tiene un carácter marcadamente indagador, por el cual mi propia acción es objeto y sujeto de estudio al mismo tiempo. De este modo, empleo una metodología de investigación-acción. Para el método, empleo un estudio de casos múltiples que abordo con enfoque auto-etnográfico, donde la muestra la constituyen dos prácticas docentes basadas en la re-significación de la imagen que he realizado en el marco de la asignatura de Arte Infantil y Cultura Visual y de la asignatura de Las Artes Plásticas y la Cultura Audiovisual en Educación Primaria de la Universidad de Jaén en los años académicos de 2019-2020 y 2020-2021.

Con los resultados apporto una información educativa sobre el planteamiento y sucesión de la didáctica del trabajo de re-significación de la imagen, según lo he realizado, y una información sobre la de-construcción de significados artísticos y culturales realizados por el alumnado sobre las obras de colecciones de museos.

En la discusión abordo cómo la práctica de re-significación de la imagen ha sido permeable a metodologías de enseñanza y aprendizaje de autonomía y participación, y, también, cómo la de-construcción de significados contribuye a una educación de museos y del patrimonio artístico. Finalmente, apporto conclusiones sobre los momentos clave para organizar una didáctica de re-significada de la imagen de obras de museos, y las aportaciones principales de para una educación artística y de la cultura visual.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN EN MUSEOS DE ARTE, EDUCACIÓN INFANTIL., EDUCACIÓN PRIMARIA

COMPETENCIAS DIGITALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. UNA EXPERIENCIA TIC-TAC-TEP

BRIZEIDA HERNÁNDEZ SÁNCHEZ
Universidad de Salamanca
GREISY GONZÁLEZ CEDEÑO

Las competencias digitales en estudiantes universitarios son elementos fundamentales para los planes de formación y las ofertas académicas en la Universidad. En este estudio se analizó las competencias para el uso de las Tecnologías de la Información (TIC) y las Tecnologías para el Aprendizaje y la Comprensión (TAC), por parte de los estudiantes en las Facultad de Biociencias y en la Facultad de Educación Especial de la Universidad Especializada de las Américas, El objetivo es describir el nivel de competencia digital (técnicas, nociones y aplicabilidad en sus estudios) que poseen los potenciales nuevos profesionales y desde la satisfacción profesional.

Se realizó un muestreo representativo, estratificado y conglomerado de la población de estudiantes de la Licenciatura en Educación para la Salud, del cuarto semestre, segundo año; Licenciatura en seguridad ocupacional, cuarto semestre. Facultad de ciencias y Salud Pública y del octavo semestre de la Licenciatura en Docencia de Informativa Educativa. La distribución de la muestra por carreras, aunque no resultada de todo homogénea, es bastante similar.

Los análisis de los datos se han realizado desde tres enfoques, en primer lugar, se ha considerado el aspecto de dominio técnico; en segundo lugar, se analiza cómo se encuentra dicha competencia en los estudiantes; y por último, y más relevante, se considera cuál es el estado de las competencias para el uso de las TIC y las TAC que tienen los universitarios de cara a su inserción profesional de cara a las Tecnologías para el Empoderamiento y Participación (TEP). Este análisis nos garantiza los conocimientos mínimos que deben tener las carreras evaluadas y nos permiten una aproximación a la evaluación de la competencia digital, no sólo propias de cada carrera, sino también competencias genéricas para su vida profesional.

Conclusiones: las competencias digitales afectan el conocimiento para almacenar, recuperar información, al manejo de la web profunda, a la comunicación, la búsqueda de información y a la satisfacción profesional. Por lo que la formación en competencias digitales para los universitarios es impostergable. Cada estudiante debe modificar los niveles de competencias de los estudiantes, así como animarlos a tomar decisiones y emprender su vida profesional con satisfacción. Se pone de manifiesto la importancia de las tecnologías para la satisfacción profesional en función de la carrera que estudian. Más del 50% del alumnado incide en terminar la licenciatura, encontrar trabajo y también valoran que inciden en el éxito profesional que les espera. Con capacidad para integrarse a grupos de trabajos, aportar soluciones, fomenta un clima de confianza e independencia para alcanzar otras metas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DIGITALES, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, POLÍTICAS PÚBLICAS DIGITALES, TECNOLOGÍAS PARA APRENDER

FOLLETO ALTERNATIVO: UNA VÍA PARA GARANTIZAR LA CALIDAD EN LA DIRECCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA

ADY GONZÁLEZ REYES

El centro universitario de cada territorio, como institución educativa, tiene la función de formar a las nuevas generaciones de profesionales, en los principios revolucionarios que defendemos: La educación tiene un deber ineludible para con el hombre, no cumplirlo es crimen: conformarlo a su tiempo sin desviarlo de la grandiosa y final tendencia humana. En este sentido se quiere lograr transformaciones dirigidas, fundamentalmente, a obtener un estudiante que sea, dentro del proceso pedagógico activo, crítico, reflexivo, independiente, protagónico en su actuación. Lo que exige una preparación que lo proyecte a la utilización de métodos pedagógicos que hagan del proceso enseñanza aprendizaje una actividad netamente creadora donde la comunicación sea el eje de su actividad social que desarrollará en el futuro: la formación integral del escolar primario. Motivadas en lo anteriormente expresado, las autoras de este trabajo consideran oportuno preparar a los estudiantes que se forman como futuros profesionales de la educación, por lo que se proponen como **OBJETIVO**: elaborar actividades que favorezcan la formación de los futuros maestros para dirigir con calidad el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua Española. El presente trabajo propone un folleto alternativo que para su elaboración se tuvo en cuenta una serie de métodos que permitieron corroborar la existencia de la problemática, entre ellos se encuentran: la revisión de documentos, la observación, la entrevista, la inducción-deducción entre otros. Por su importancia y actualidad, se considera atinado buscar recursos pedagógicos que contribuyan a su implementación en la práctica educativa, por lo que se encuentra en la etapa de generalización. La propuesta se implementó en la asignatura Didáctica de la Lengua Española I y II, fundamentalmente, aunque constituyó una guía para la elaboración de actividades en otras asignaturas del currículo. Su aplicación permitió: Elevar el nivel de preparación de los estudiantes, en la dirección del Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Lengua Española. Ser creativos en la búsqueda de soluciones a las problemáticas existentes en los banco de problemas en la asignatura Lengua Española, en las entidades donde laboran los estudiantes. Aplicar la propuesta en la solución de los problemas existentes en la asignatura en la Educación Primaria. Divulgar la propuesta en el resto de los colectivos pedagógicos de la Educación Primaria, como guía metodológica de la asignatura. Elevar la calidad en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, en la Educación Primaria. Favorecer el desarrollo de habilidades intelectuales y específicas de la asignatura. Desarrollar su independencia cognoscitiva, su pensamiento lógico creativo y la de sus escolares. Sirvió de guía para elaborar otras actividades, tanto en Didáctica de la Lengua Española, como en el resto de las asignaturas del currículo lo que permitió arribar a las siguientes conclusiones: la sistematización de los referentes teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua Española de la Educación Primaria permitió profundizar en los elementos relacionados con el tema y el comportamiento del problema de investigación. Su implementación permitió minimizar las deficiencias detectadas y elevar la calidad del aprendizaje de sus escolares y la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD, APRENDIZAJE DESARROLLADOR, COMPETENCIA PROFESIONAL, CREATIVIDAD, FOLLETO

SISTEMA DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA CONSTRUCCIÓN TEXTUAL CREATIVA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

LETICIA DE LAS MERCEDES GARCÍA ROSABAL.

Resumen.

La escuela cubana actual tiene como una de las metas el desarrollo de la personalidad capaz de pensar, elaborar criterios, convicciones, ampliar los conocimientos de forma sistemática y autodidacta; además de enfrentar creadoramente las tareas sociales productivas y científicas. Estas razones conllevan a que las aulas sean 'fraguas' en las cuales se forjen y consoliden las cualidades propias del individuo que objeto, debe convertirse en sujeto y actuar como la fuerza más activa del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Una de las causas más significativas para la construcción textual efectiva es la motivación por la lectura desde los hogares hasta el centro escolar y la comunidad al ser esta una de las vías más eficaces de desarrollo de la imaginación, adquisición de cultura y el insustituible crecimiento humano.

Por esta razón la actitud de los estudiantes frente al proceso lecto- escritor es motivo de preocupación y ocupación de muchos profesores, situación que por su magnitud e incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje se ubica en los de mayor significación. Los alumnos se sienten incapaces de escribir sus propios textos, de ahí la necesidad de desarrollar la creatividad.

El énfasis inicial de la construcción textual como proceso estuvo puesto en las operaciones cognitivas implicadas en la composición escrita, como tarea individual de resolución de problemas. Actualmente se considera un acto complejo ya que supone exigencias simultáneas al constructor de textos. En este proceso también se pueden identificar subprocesos como planear, textualizar y editar. Por otro lado es importante destacar la creatividad que no nace con el individuo pero es una capacidad posible a desarrollar cuyo origen se encuentra en una necesidad básica de los seres vivos, partiendo del entorno cultural y atraviesa todas las dimensiones hasta llegar al texto construido. Haciéndose indispensable en los procesos cognitivos y metacognitivos.

El presente trabajo es un apoyo para los maestros que imparten Lengua Española, ya que posibilita el impulso a navegar por el mundo de la comunicación, ofrece herramientas, ejemplos de cómo trabajar con la escritura creativa para que se convierta en una manera de expresión cotidiana mediante la cual puedan conversar y redactar diferentes textos, y sobre todo aprender a autorrevisarse para ser mejores cada día. Tiene como objetivo: desarrollar la construcción textual creativa en la educación primaria a partir de un sistema de actividades.

Para la realización de dicho trabajo se emplearon diferentes métodos teóricos: histórico –lógico, análisis –síntesis, inducción- -deducción.

Después de haber aplicado el sistema de actividades llegamos a las siguientes conclusiones la construcción de textos puede abordarse como proceso o como componente funcional de la clase de lengua, la formación en la comunicación por escrito no debe estar reducido a la redacción de textos ni a la resolución de los problemas mecánicos de la escritura y por último es necesario incentivar la escritura creativa partiendo de actividades motivadoras iniciales.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, CONSTRUCCIÓN TEXTUAL, CREATIVIDAD, HERRAMIENTAS, SISTEMA

INNOVACIÓN DOCENTE EN EL MÉTODO DEL CASO NO PRESENCIAL EN DOCENCIA UNIVERSITARIA: VIDEOCONFERENCIA Y TELEGRAM.

IRINA GARCIA-ISPIERTO
Universidad de Lleida

Introducción

Debido a la reducción de presencialidad en el aula en el segundo semestre de 2020 creado por el COVID-19, crear nuevas formas de trabajo ha sido un reto para la Universidad, y lo seguirá siendo en el curso 20-21.

La introducción de las TIC en las Universidades es cada vez más evidente, ya que se aprovechan sus múltiples ventajas. En 1870 Christopher Columbus Langdell (Universidad de Harvard), empezó a enseñar haciendo que los estudiantes leyeran casos en lugar de leer libros de texto. Posteriormente se denominó bajo el término “Case System”. La situación actual no ha permitido el contacto con el alumno para su seguimiento. Así pues, es necesario encontrar un método que permita al estudiante sentirse respaldado en el autoaprendizaje y recibir un feed-back constante.

Objetivos

El objetivo del estudio es el uso de la videoconferencia de una plataforma virtual de la Universidad de Lleida junto con el uso de la herramienta Telegram para reuniones virtuales en la monitorización de un método del caso en una asignatura de segundo curso del doble grado de Veterinaria y Ciencia y Producción Animal.

Metodología

El estudio se realiza en segundo curso, segundo semestre, del doble Grado de Veterinaria-Ciencia y Producción Animal de la Universidad de Lleida, en Reproducción Animal de 6 créditos (10.5 para el profesor). Hay un solo profesor implicado en la materia y 65 alumnos. Es una asignatura con una evaluación continua real y elevado número de grupos medianos/pequeños.

Se les plantea 8 casos prácticos a resolver de diferentes especies animales. En cada caso debe haber 2 grupos de 4 alumnos cada uno. Son casos clínicos reales y el objetivo es conseguir el trabajo para el que están compitiendo. Los estudiantes utilizarán tanto herramientas del campus virtual (CV) como el Telegram.

El método del caso se aplica desde hace años en esta asignatura. La metodología funciona solamente si el profesor se implica en el autoaprendizaje. Así que el procedimiento en el contexto de urgencia sanitaria fue el siguiente:

1. Reuniones mediante videoconferencias de 15 minutos
2. Preguntas vía Telegram
3. Anotación del número de interacciones virtuales con cada grupo
4. Presentación del caso en la herramienta de videoconferencia del CV
5. Control de asistencia a las presentaciones
6. Encuesta en la herramienta test del grado de satisfacción del seguimiento
7. Examen sobre los casos clínicos en el CV

Discusión

El uso de las TIC son herramientas esenciales para guiar al alumno, especialmente en épocas de incertidumbre como las que se han vivido. Un curso planificado presencial ha tenido que pasar a 100% virtual de un día para otro. Solo si el docente guía al alumno los resultados podrán ser óptimos. Guiar significa ser el director de orquesta: acompañar, ayudar y dar soporte cuando sea necesario.

En la actualidad se disponen de herramientas que dan respuesta rápida, eficaz y quizás lo más importante: que tanto alumnos y profesores disponen de ello. El Telegram, a parte de mantener el anonimato del número de teléfono personal, permite respuestas de emergencia tanto por nota de voz como escrito. La videoconferencia en cambio, se tiene que planificar para momentos puntuales en reuniones con grupos.

Las TIC han favorecido la aparición de la «cultura de la interacción» ya que rompe el modelo lineal de comunicación. Esto el profesorado universitario debe utilizarlo no sólo un feed-back real con el alumno, sino para acercarse a él.

Resultados

Las encuestas de satisfacción del estudiantado tuvieron una media de puntuación sobre 5 (\pm desviación estándar) de 4.7 ± 0.3 . La media de puntuación del profesor de cursos presenciales 2016-2020 fue de 4.4 ± 0.4 ($P < 0.001$)

Sesenta y cuatro alumnos de 65 estuvieron presentes el día de la presentación durante las 4h de la clase virtual un viernes por la tarde vs 40/65 para los cursos 16-17, 17-18, 18-19 vs 19/20 ($P < 0.001$)

Durante este curso, el grado de interacciones por grupo fue de una media de 8 (desde 4 a 15), con una media de horas por grupos de 2.4 ± 0.7 . Las interacciones de los cursos 17-18 y 19/20 fue de una media de 3 (desde 1 a 5) con una media de horas por grupo de 1.2 ± 0.5 ($P < 0.001$)

La nota media del método del caso fue de 7.1 ± 1.6 comparado con 6.3 ± 1.1 de los cursos anteriores ($P = 0.002$).

Las horas invertidas por el profesor no se han podido calcular, a pesar de que resulta evidente que han aumentado. Las TIC acercan al alumnado al profesorado, seguramente por eso el grado de interacción aumenta.

Conclusiones

El uso del Telegram entre estudiantes y profesor favorece tanto el grado de satisfacción como la nota media del estudiante

El uso de la videoconferencia para la realización del método del caso es posible en grupos grandes

El uso combinado de videoconferencia y Telegram es un método adecuado para el acompañamiento del método del caso de manera no presencial

PALABRAS CLAVE

SMPARTPHONE, TELEGRAM, VIDEOCONFERENCIA

USO DE TELEGRAM COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN EN ENSEÑANZA SUPERIOR

ORIOB BORRÁS-GENÉ

Universidad Rey Juan Carlos

En la era digital, con la aparición de las redes sociales, existe una evolución en las dinámicas que se generan en la comunicación, dejando medios como el correo electrónico o los clásicos foros en un segundo plano. La educación superior cuenta con una barrera a la hora de comunicarse con los estudiantes, en su gran mayoría pertenecientes a la generación Z, y cuya forma de interactuar es distinta. No suelen consultar con regularidad el correo ni utilizan los foros de manera natural o espontánea, limitando la interacción con el profesorado y sus compañeros a través de estos medios institucionales.

Este trabajo es el resultado de una investigación educativa basada en el uso de un grupo dentro de la plataforma de mensajería instantánea Telegram, en una asignatura introductoria de programación de primer curso en un grado en ingeniería del software llevada a cabo a un total de 52 estudiantes. El objetivo principal fue establecer un canal de comunicación afín al estudiante, que favoreciese una participación activa dentro de su propio aprendizaje y fomentase la colaboración con el resto de compañeros, participando e interactuando entre ellos y con el profesor de una manera más directa frente a medios tradicionales.

A partir de este objetivo se plantean las siguientes preguntas de investigación ¿El uso de Telegram incrementa la participación y el compromiso del estudiante con la asignatura? y, ¿La plataforma Telegram es aceptada como alternativa a los medios institucionales tradicionales?

Con la finalidad de dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas, se elaboró un modelo de aceptación tecnológica (TAM) basado en el de F. D. Davis (1989) para conocer el grado de aceptación de la plataforma de mensajería instantánea Telegram en los estudiantes, mediante una encuesta como instrumento. También se analizó la participación en el grupo de Telegram clasificando las publicaciones de estudiantes y profesor.

De los estudiantes matriculados 48 pertenecían al grupo de Telegram (92,3%) y 43 contestaron a la encuesta planteada, siendo un 82,7% del total. A partir de la encuesta se generó un modelo TAM por el que se acepta la primera pregunta de investigación y una serie de preguntas de la encuesta relacionadas con el uso de los medios oficiales de la universidad frente al uso de Telegram que responden a la segunda pregunta, el estudiante prefiere utilizar una herramienta de mensajería instantánea para las comunicaciones.

Complementando al TAM se ha analizado la interacción en el grupo de Telegram, mostrando un incremento en la comunicación con el profesor e interacción y colaboración entre estudiantes respecto a cursos previos donde las comunicaciones y dudas formales e informales solo podían realizarse a través del correo o foros para interacción entre estudiantes. En el curso 19/20 la comunicación más informal entre estudiantes y para dudas con el profesor se ha visto incrementado exponencialmente gracias al uso de Telegram.

Los estudiantes del grado han utilizado de una manera activa la herramienta de comunicación entre ellos y con el profesor. El resultado ha sido una participación activa a lo largo del curso en forma de colaboración interacción constante entre ellos, y se confirma la validez del modelo TAM en cuanto a percepción de facilidad de uso como utilidad en su uso. Es un medio de comunicación que prefieren a otros más tradicionales y es complicado implicar a los estudiantes en su uso.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje activo, aprendizaje colaborativo, educación superior, mensajería instantánea, redes sociales

INTEGRACIÓN TRANSVERSAL DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE EN EL CURRÍCULUM UNIVERSITARIO: UNA EXPERIENCIA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

MARÍA JOSÉ ALCALÁ DEL OLMO FERNÁNDEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
MARÍA JESÚS SANTOS VILLALBA
Universidad Internacional de La Rioja

INTRODUCCIÓN

La degradación medioambiental causada en gran parte por las complejas formas de interacción del ser humano con su entorno, hace que nos situemos ante una crisis ecológica sin precedentes. Ello ha llevado a las actuales esferas sociales, políticas, económicas y educativas a apostar por un modelo alternativo alentador de formas de vida sostenibles, con el que tomar conciencia de la finitud de los recursos no renovables, advirtiendo del coste ecológico generado por la desestimación de bienes tan imprescindibles como el territorio, el agua y el aire.

Todo ello plantea importantes implicaciones en los agentes sociales y en los campos disciplinares, que suman sus esfuerzos en impulsar iniciativas pedagógicas con las que trabajar una educación comprometida con el desarrollo sostenible en todas las etapas educativas, incluida la universitaria.

La universidad actual se configura como un espacio comprometido en la mejora de la sociedad, replanteando las tradicionales funciones docentes e incitando a la utilización de metodologías innovadoras para facilitar en los futuros profesionales aquellas competencias que lleven a ejercer la ciudadanía de una forma ética, inclusiva, sostenible e igualitaria.

Entre las principales competencias que han de asegurarse al estudiante del siglo XXI, se encuentran las relacionadas con la sostenibilidad, cuya importancia resulta indudable atendiendo al deterioro planetario, lo que demanda una intervención educativa capaz de vincular acción con reflexión, e impulsar el diálogo y la construcción compartida del conocimiento como ingredientes esenciales en la conformación de una universidad implicada en la transformación social.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es presentar una experiencia de integración transversal de la Educación para el Desarrollo Sostenible en el espacio docente de dos asignaturas concretas correspondientes al Grado en Educación Social impartido en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga. La mirada, en concreto, se ha situado no solo en la necesidad de apostar por la promoción de competencias sostenibles, sino que también se ha procurado despertar en los estudiantes el sentido crítico y reflexivo de la situación por la que está atravesando nuestro Planeta, para asumir, desde su futuro desempeño como profesional de la educación social, compromisos que puedan contribuir a su respeto y mejora.

CONCLUSIONES

Resulta indispensable trasladar a las aulas experiencias innovadoras que, relacionadas con una educación sostenible e inclusiva, permitan sensibilizar y concienciar al alumnado acerca de los principales conflictos ecológicos que forman parte de nuestra realidad, para ejercer la profesión futura desde la ética y la solidaridad con el entorno.

Para asumir estos retos, hace falta contar con una actitud favorable a la innovación educativa, que lleve a diseñar propuestas didácticas capaces de alentar la reflexión, la crítica y el cuestionamiento acerca de lo que se perfila como objeto de aprendizaje. De la misma forma, y en aras de impregnar el tejido curricular universitario de valores ambientales, la cuestión clave reside en recurrir a experiencias dialógicas, estudios de casos, simulaciones, actividades de acción comunitaria y resolución de problemas, en un espacio marcado por la negociación consensuada entre docentes y estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, COMPETENCIAS, EDUCACIÓN SUPERIOR, SOSTENIBILIDAD

PROYECTO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO PRINCIPANTE: SABER APRENDER, SABER ENSEÑAR

DAVID HIDALGO GARCÍA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Edificación. Universidad de Granada.

Los sistemas y métodos de formación del profesorado principiante dentro del ámbito universitario han sido un tema habitual de debate durante la última década. El estudiantado de las universidades reclama cada vez con mayor fuerza una formación de calidad acorde con las demandas del sector laboral. En este sentido, y desde el año 2010, el Gobierno de España, a través del Ministerio de Ciencia e Innovación, lleva desarrollando el programa de becas para la formación del profesorado universitario (FPU). Este programa de cuatro años de duración pretende ayudar a la formación de futuros doctores en la adquisición de competencias educativas para ofrecer una formación de calidad tras su acceso al cuerpo de docentes universitarios.

Los datos de la Universidad de Granada en relación a la satisfacción del alumnado con los estudios recibidos durante los cursos 16-17, 17-18 y 18-19 oscilan entre 3,13 y 3,29 puntos sobre 5,00. Un valor que, aun siendo alto dentro de la puntuación media de las universidades españolas, se encuentra en un nivel medio del rango de puntuación. Esta circunstancia unida al número limitado de las becas FPU junto con el alto porcentaje de profesorado que accede a la docencia universitaria por otras vías hace que sea necesario el establecimiento de mecanismos o programas de formación del profesorado principiante. Un ejemplo de estos es el desarrollado en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Edificación de la Universidad de Granada (España) durante el curso 18-19, titulado: Saber aprender, saber enseñar. Este ha permitido que el profesorado principiante adquiriera una destacada habilidad docente mediante un programa de formación metodológica específica y la constante colaboración del profesorado experimentado.

El objetivo de esta ponencia es exponer el proceso seguido durante el desarrollo del proyecto y analizar la posterior repercusión que ha tenido tanto para el estudiantado como para el profesorado principiante. Los resultados obtenidos mediante cuestionarios de satisfacción han sido positivos pudiendo convertirse a corto o medio plazo en un instrumento eficaz en la búsqueda de nuevas técnicas o sistemas de formación del profesorado principiante que permita mejorar la calidad docente.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA SUPERIOR, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA, PROYECTO PILOTO, UNIVERSIDAD

PROPUESTA DIDÁCTICA: EL ANÁLISIS DE LIBROS DE TEXTO DE INGLÉS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

LUCÍA SÁNCHEZ-BEJERANO
Universidad Europea del Atlántico

INTRODUCCIÓN

El uso de los materiales en la enseñanza del inglés como lengua meta varía desde aquellos más tradicionales como libros de texto, *flashcards*, vídeos, canciones, *worksheets* hasta incluso, aplicaciones móviles. Los docentes tienen que ser capaces de conocerlos y, además, tener herramientas para su evaluación. Esto es especialmente importante en un contexto de educación bilingüe, donde saber emplear contenidos adaptados es más complicado aún. Tal y como afirman Llinares y Morton (2017, p. 21) los enfoques basados en contenido son más eficaces que otros métodos. Sin embargo, ¿cómo sabe el docente qué tipo de libro es más adecuado? La presente investigación muestra una práctica AICLE llevada a cabo en el marco de la asignatura Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua en el cuarto curso del grado de Educación Primaria en la Universidad Europea del Atlántico, Santander.

OBJETIVOS

El objetivo que se pretendía obtener era conseguir que los estudiantes aprendieran y aplicaran pautas para el análisis y la evaluación de cuatro libros de texto para su uso en el aula de inglés como lengua meta. Cabe señalar que un 66 % de los discentes cursan una mención en lengua inglesa.

METODOLOGÍA

De una selección de 6 libros, los estudiantes llevaron a cabo la evaluación mediante el uso de una rúbrica que crearon individualmente a partir de los ítems que Philip Ball (2019) establece en el manual de la asignatura que ha diseñado para la institución.

DISCUSIÓN

Dado que no se encuentran artículos que hablen acerca de esta práctica en el aula universitaria en cuanto al análisis de libros de texto de inglés, aunque sí de otras especialidades (Braga y Belver, 2015), se contempla la utilidad de dicha práctica a partir de experiencias similares. La introducción a este análisis puede llevar a que los estudiantes desarrollen un trabajo de investigación más detallado como es el caso del Trabajo Fin de Máster realizado por la estudiante Laorga (2016) en la Universidad de Valladolid o el Trabajo Fin de Grado, como el encontrado en la Universidad de Salamanca (Lisbona, 2014).

RESULTADOS

Los resultados arrojan datos positivos hacia la consecución del objetivo principal y las competencias específicas de la asignatura en la universidad; los estudiantes adquieren pautas para analizar y evaluar libros de texto de inglés. Además, mediante un análisis estadístico, la prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis para grupos independientes denota que no existen diferencias significativas entre las evaluaciones que llevaron a cabo. Por ello, se sugiere que los discentes fueron capaces de analizar objetivamente los libros de texto. Cabe señalar que su interés fue tal que algunos incluso lo aplicaron para evaluar materiales que ellos emplean como alumnos.

CONCLUSIONES

La práctica fue efectiva, aunque puede mejorar ampliando el número de libros evaluados. Se plantea para un futuro, que los estudiantes desarrollen un trabajo de investigación mayor en dicho campo como temática de Trabajo Fin de Grado.

PALABRAS CLAVE

AICLE, EDUCACIÓN, TEFL

USO DE SIMULADORES DE LABORATORIO DE BIOQUÍMICA COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

MARÍA LIDIA ARANDA ESPINOZA

Bioquímica es una asignatura de carácter básico común de la Facultad de Ciencias Agrarias, desarrollada con las carreras de ingeniería agronómica, ambiental, forestal, ecología humana, agroalimentaria. La misma desarrolla contenidos básicos sobre las estructuras de biomoléculas y procesos metabólicos. La asignatura acompaña contenidos teóricos con el desarrollo de prácticas en laboratorio, pero debido a las restricciones sociales y sanitarias ante la pandemia 2020, fue seleccionado el uso de simuladores digitales disponibles gratuitos en la red. Cabero y Costas (2014) expresan que los simuladores son recursos didácticos que desarrollan un modelo computarizado para generar situaciones semejantes a la realidad o realizar experimentos. Por ello la cátedra dictada en condiciones sanitarias en modalidad virtual en plataforma Moodle optó por la sustitución de la clase presencial de laboratorio por el uso de simuladores en línea de Phet y Khan Academy. El aprendizaje basado en simulación se sustenta en teorías constructivas y entre sus ventajas expresadas por Osorio, Franco y Jaramillo (2014) el aprendizaje de habilidades en entornos virtuales que no se puede aprender desde la lectura, potenciar el uso de herramientas tecnológicas y generar facilidades para un aprendizaje significativo. Al finalizar los cursos los principales resultados expresados desde la percepción de los estudiantes es que el uso de los simuladores contribuyó al vínculo teoría- práctica en la asignatura así como al desarrollo de otras habilidades como trabajo autónoma, mejora en las habilidades tecnológicas.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN A DISTANCIA, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN EDUCATIVA, SIMULADORES DIGITALES

VIAJE AL PASADO: FOMENTO DE VOCACIONES Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL GRADO DE HISTORIA A TRAVÉS DE LA INNOVACIÓN DOCENTE

RODRIGO PORTERO HERNÁNDEZ
Universidad de Salamanca
SARA CASAMAYOR MANCISIDOR

En esta ponencia expondremos los resultados del proyecto de innovación docente *Viaje al Pasado: la Historia al servicio de la sociedad*, desarrollado en la Universidad de La Rioja en el año 2017 con la participación de personal docente e investigador y alumnado de las universidades de La Rioja y Salamanca, así como del IES Escultor Daniel y el CPC Inmaculado Corazón de María. Este proyecto de innovación docente tuvo como objetivo principal llevar la clase fuera del aula mediante la organización de una serie de eventos lúdico-culturales en las que el alumnado fue al mismo tiempo protagonista y vehículo de transmisión de su aprendizaje. Se consiguió, por lo tanto, que el alumnado aprendiera de manera autónoma para después planificar en pequeños grupos y desarrollar una serie de actividades a través de las cuales adquirieron conocimientos y competencias relacionados con las áreas de Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología en las que el profesorado universitario impartió docencia durante el curso académico 2016-2017. Al ser grupos pequeños, se fomentaba el aprendizaje cooperativo y se adquirían los conocimientos de manera conjunta, generando espacios de debate y reforzando el pensamiento crítico colectivo. Por otro lado, una vez adquiridos esos conocimientos y competencias, se invirtieron los roles docente-alumnado, convirtiéndose alumnos y alumnas en docentes que difundieron el conocimiento a la sociedad. Además, todo este proceso se llevó a cabo dentro de un ambiente lúdico, permitiendo reforzar el sistema de enseñanza-aprendizaje del alumnado participante y haciendo que la experiencia se asociase con un momento más distendido y menos académico. Por otro lado, este proyecto cumplió también con un objetivo fundamental: poner la historia al servicio de la sociedad y transmitir al público no especializado el conocimiento histórico generado por los alumnos en un ambiente recreativo y con un lenguaje accesible a todos los niveles educativos.

En esta ponencia se describirán las 5 actividades desarrolladas en *Viaje al Pasado* y se mostrarán los resultados del proyecto, subrayando los hitos obtenidos en cuanto al aprendizaje de competencias profesionales por parte del alumnado. Las actividades que desarrolló el equipo de este proyecto de innovación docente fueron: 1. Realización y posterior exposición de pósters de los alumnos y alumnas en el marco de la asignatura universitaria de Patrimonio arqueológico, en los que se ponían en valor yacimientos arqueológicos del patrimonio riojano; 2. Festival de cine arqueológico celebrado en el centro cultural La Gota de Leche de Logroño, en el cual se proyectaron 3 películas precedidas de una puesta en contexto realizada por el alumnado participante en el proyecto; 3. Ciclo de BARferencias en el café-teatro Bretón de Logroño; 4. Actividad “La pieza del mes” en el Museo de La Rioja, en la cual el alumnado participante dio una breve charla sobre una pieza destacada de la exposición; 5. Actividad histórico-gastronómica *De pinchos por Nájera*, en la que, tras una conferencia sobre los hábitos alimenticios en la antigua Roma, se llevó a cabo una degustación de pinchos

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, FOMENTO DE VOCACIONES, HISTORIA, INNOVACIÓN DOCENTE, LUDIFICACIÓN

SESGO MATEMÁTICO NEGATIVO EN LOS ALUMNOS DEL DOBLE GRADO EN ADE Y DERECHO: UN ANÁLISIS CUANTITATIVO

FRANCISCO BORRÁS PALÁ
Universidad Pontificia Comillas
MARÍA JESÚS GIMÉNEZ ABAD
Universidad Pontificia Comillas
SUSANA CARABIAS LÓPEZ
Universidad Pontificia Comillas

INTRODUCCIÓN

La enorme popularidad de la que goza el doble grado en ADE y Derecho en la universidad española lleva a plantearse algunos problemas derivados de combinar dos titulaciones que, pese tener elementos en común, también presentan notables diferencias, especialmente en lo que se refiere a la carga cuantitativa.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es profundizar en la comprensión de los problemas relacionados con el aprendizaje matemático en dicha titulación. Se ha partido del resultado de Arroyo-Barrigüete et al. (en prensa), quienes concluyen que existe un colectivo de alumnos, cuyo rendimiento en las asignaturas de matemáticas es considerablemente anómalo, pues parecen emplear una aproximación memorística, lo que les lleva a alcanzar unos resultados muy inferiores a los que obtienen en el resto de materias. En este trabajo se pretende profundizar en las causas de este resultado, y más concretamente, determinar si se trata de un sesgo que procede de etapas más tempranas en su educación.

METODOLOGÍA

La muestra empleada en este trabajo está formada por todos los alumnos del doble grado en ADE y Derecho que accedieron a la Universidad Pontificia Comillas entre los cursos 2012-2013 y 2017-2018, eliminando únicamente aquellos para los que no estaba disponible toda la información requerida. La muestra final queda compuesta por 973 discentes, agrupados en tres clústers de acuerdo con el esquema propuesto por Arroyo-Barrigüete et al.: alumnos de rendimiento medio (C1), de rendimiento alto (C3) y alumnos con sesgo negativo a las matemáticas (C2).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se observan dos efectos anómalos, que parecen confirmar que los alumnos del cluster 2 no solo emplean una estrategia de estudio memorística, sino que dicha aproximación a las matemáticas proviene de su etapa de bachillerato.

En primer lugar, calculadas las diferencias entre la nota de acceso a la universidad en la prueba de matemáticas (pruebas de acceso de la Universidad de Comillas), y la nota total de EvAU, este colectivo presenta diferencias mucho mayores que los otros dos (significativas con un nivel de confianza de 99%). Es decir, no hay diferencias entre C1 y C3, pero si las hay entre ambos y C2. Podemos concluir, por tanto, que este colectivo presenta un anómalo desequilibrio en sus notas.

En segundo lugar, mientras que en C1 y C3 las notas obtenidas en matemáticas en el primer curso de bachillerato correlacionan positivamente con la nota obtenida en Matemáticas I y Matemáticas II en la Universidad, tal y como cabría esperar, en C2 sorprendentemente no existe correlación en ninguno de los dos casos. Es decir, parecería que la aproximación de estos alumnos a una materia de matemáticas es independiente de lo estudiado con anterioridad.

CONCLUSIONES

Nuestros resultados confirman que este peculiar sesgo negativo en el estudio de las matemáticas del colectivo C2, que en la muestra considerada supone aproximadamente el 30% de los discentes, proviene de etapas tempranas de su formación.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE, EDUCACIÓN MATEMÁTICA, EDUCACIÓN SUPERIOR, ESTRATEGIAS DE ESTUDIO

UNA INICIATIVA EDUCATIVA PARA REPENSAR LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE EN CLAVE DE SOSTENIBILIDAD

DONATELLA DONATO
Universitat de València
RAQUEL CONCHELL DIRANZO
Universidad de Valencia
MONICA VILLAR HERRERO

La sociedad se enfrenta a desafíos de orden globales, que necesitan un cambio en la dimensión sociocultural, medioambiental y económica (Riechmann, 2014). La educación puede ser una herramienta de transformación y las universidades actores fundamentales para generar aprendizajes activos, participativos y transdisciplinares. En esta línea, resulta imprescindible trabajar en el aula las problemáticas actuales y potenciar una implicación de toda la ciudadanía en la construcción de un futuro diferente. En este contexto, se reconocen los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como el camino a seguir para garantizar el bienestar de todas las personas, la equidad, el respeto del medio ambiente y de los recursos naturales.

La idea que subyace en la presente iniciativa docente, en el ámbito de la asignatura Complementos para la formación disciplinaria en las especialidades de servicios a la comunidad, del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria, es ofrecer una visión holística de los problemas y una formación transversal sobre la cuestión de la sostenibilidad que implique directamente el alumnado. Estimulando momentos de reflexión y promoviendo un debate crítico sobre las crisis globales.

Aunque la propuesta se basa en tres objetivos específicos; Instrucción de calidad (4) Igualdad entre los géneros (5), Reducción de las desigualdades (10) es fundamental recordar que los ODS están interrelacionados entre sí. Para eliminar la pobreza, la exclusión, la desigualdad es importante impulsar la justicia social mejorando la educación y las condiciones de vida en todos los niveles y para todos los grupos sociales. Es necesario prestar atención y generar apoyo especialmente a las personas más pobres y vulnerables, marginadas, excluidas, que viven en nuestra calle, en nuestros barrios, en nuestras ciudades. En este sentido la educación es una oportunidad para comprender la realidad y la condición de insostenibilidad generada por el orden capitalista actual, poniendo de manifiesto la necesidad de cogenerar otro tipo de conocimiento e impulsando la transformación de las realidades más próximas (de Sousa Santos, 2018).

La actividad propuesta se divide en tres partes. En la primera, se pidió al alumnado acceder a una página web, especialmente desarrollada para esta actividad, donde ha podido leer, escuchar y hacer algunos ejercicios interactivos sobre la Agenda 2030. En la segunda parte el alumnado tenía que estructurar una página web organizando lecturas, videos, recogiendo testimonios y actividades. En la tercera parte, las reflexiones y el conocimiento co-construido ha sido presentado en el programa Ràdiopedagogies. Un programa radiofónico dedicado a la pedagogía participativa, descolonizadora y transformadora, diseñado en el ámbito de la misma asignatura, realizado con la colaboración de la Asociación Alia, plataforma Àrremora y con el apoyo de la Universidad de Valencia.

Finalmente, se realizó una evaluación entre pares, por cada página web de los tres grupos de trabajo y también una evaluación del grupo clase hacia la iniciativa docente y el entorno de enseñanza digital estructurado, evaluando si el material producido ha proporcionado la motivación adecuada para conocer, reflexionar y sobre todo para actuar en la vida cotidiana una verdadera transformación en el sentido indicado por los ODS.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO, INNOVACIÓN DOCENTE, MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE., SOSTENIBILIDAD

EL FORO DEL AULA VIRTUAL: HERRAMIENTA PARA LA AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE Y LA EVALUACIÓN CONTINUA EN LAS Y LOS ESTUDIANTES DE EXPRESIÓN MUSICAL EN EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

MARIA ANTÒNIA PUJOL I SUBIRÀ
Universidad de Barcelona

INTRODUCCIÓN

El curso 2020-21 se caracteriza por la adaptación de las prácticas docentes a una realidad diferente. En la Universidad de Barcelona, como en el resto de universidades españolas y también mundiales, la comunidad educativa de docentes y discentes está cambiando su manera de relacionarse y comunicarse en el enseñar y el aprender, tanto con el alumnado como entre las y los docentes, provocado por el cambio de paradigma de la enseñanza: de la presencialidad a la virtualidad síncrona y asíncrona.

El aula moodle, aula virtual o campus virtual, es de uso extendido no sólo en la universidad sino en otros entornos docentes. Su característica de *Learning Management System* (LMS) ayuda tanto a la formación presencial como virtual, pidiendo a sus usuarios un avance técnico y pedagógico.

OBJETIVOS

- Describir la actividad realizada en el foro como actividad de evaluación continua y de autorregulación del aprendizaje.
- Categorizar y analizar las aportaciones del alumnado, hasta la fecha, para su posible utilización.
- Analizar los aspectos positivos y negativos en relación con la docencia.

MÉTODO

Expositivo analítico de la experiencia de la utilización del foro como herramienta para la autorregulación del aprendizaje y la evaluación continua.

RESULTADOS

Se observa:

- un aumento en la participación del alumnado semana a semana, motivado por la observación y empatía entre iguales.
- explicación musical reflexiva por parte del alumnado en relación a su aprendizaje musical.
- activación de los conocimientos previos.
- interrelación y significación de los aprendizajes con la vida real.

DISCUSIÓN / CONCLUSIONES

La utilización del foro en el aula virtual facilita la autorregulación del aprendizaje, pues cada discente puede redactar su intervención después de su estudio, no en un momento concreto como en la clase presencial, pudiendo leer los comentarios de sus iguales que le son útiles para el aprendizaje. Estos mismos comentarios hacen de termómetro personal para calibrar el aprendizaje personal con el del resto del grupo, facilitando tranquilidad al discente cuando ve que lo que le sucede en su aprendizaje es similar al del resto de la clase, o si tiene que estudiar más o de otra manera, pues constata que otras de la clase lo saben realizar satisfactoriamente: se genera una relación de aprendizaje colaborativo sin necesidad de proponerlo.

A nivel docente, gracias a las lecturas de las aportaciones del estudiantado a través del foro, se va observando cómo evoluciona el aprendizaje, pudiendo intervenir para aclarar conceptos y/o dar refuerzo positivo, además de ayudar a la preparación de la sesión o sesiones posteriores al saber qué se tiene que reforzar y qué no.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE, EVALUACIÓN CONTINUA, EVALUACIÓN FORMADORA, EVALUACIÓN FORMATIVA

THE MODERATING ROLE OF SELF-IDENTITY TO IMPROVE LINGUISTIC ATTITUDES TOWARDS A SECOND LANGUAGE IN RURAL SCHOOLS

ISABEL NÚÑEZ VÁZQUEZ
RAFAEL CRISMÁN PÉREZ

This paper reports on an experimental study about the improvement of English as a second language mediated by an instructional practice based on an international and educational e-Twinning project joined to self-identity. Taking into consideration identity development and sense of self is essential to achieve an inclusive education especially in rural schools. Many variables around self-identity such as self-esteem, self-concept, voluntary self-control and attention process influence on motivation and the improvement of Linguistic and Communicative Competence in second language. This experimental study recruited a convenience sample of 38 Spanish students from a rural area in southern Spain. Rural areas are usually characterized by specific attributes therefore studies in those areas arouse special interests for research. The eTwinning project is described in this study and their benefits according to the results given. Results showed foreign language learning improved grammar competence in L2 (second language). Finally, this study demonstrated the planning of instructional practices close to students through motivating topics stimulates the improvement of Linguistic and Communicative Competence in English in schools from rural areas and the participation of all the Educational Community.

What do you want to do ?

New mailCopy

PALABRAS CLAVE

IDENTITY DEVELOPMENT., LEARNING, LINGUISTIC AND COMMUNICATIVE COMPETENCE, LINGUISTIC ATTITUDES, SECOND LANGUAGE

UTILIZACIÓN DE CARTOGRAFÍA SONORA PARA TRABAJAR EL PAISAJE Y LA ESCUCHA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

ANA MARÍA BOTELLA NICOLÁS
Universitat de València
AMPARO HURTADO SOLER

Texto de investigación fruto del proyecto “El paisaje sonoro como contexto de aprendizaje interactivo, transversal e interdisciplinar” (UV-SFPIE_PID19-1096358) del Vicerrectorado de Políticas de Formación y Calidad Educativa de la Universitat de València

A partir de los paisajes sonoros y su distribución en el territorio se crean las cartografías sonoras surgiendo así el término cartografía emocional como generador de expresiones únicas de el entorno. El objetivo principal del estudio que se presenta consistió en utilizar la cartografía sonora para trabajar la escucha musical comprensiva a través del paisaje. A través de experiencias sensoriales profundizaremos en los elementos visuales y auditivos del paisaje analizando la relación entre los sonidos naturales, las emociones y las expresiones artístico musicales como base para promover la sensibilización medioambiental, mejorar la percepción auditiva y reflexionar sobre los problemas de salud derivados de la contaminación acústica. La muestra estuvo formada por un grupo de 100 estudiantes del Grado en Maestra/o en Educación Primaria de la Facultad de Magisterio de la Universitat de Valencia. A partir de la percepción auditiva podemos investigar la relación música-paisaje-emoción y generar materiales educativos que fomenten actitudes positivas y de valoración del paisaje incrementando la sensibilidad hacia su conservación, analizando los problemas de contaminación acústica y su influencia sobre la salud física y mental. Se han diseñan actividades relacionadas con las TIC, competencias lingüísticas y conexión con la investigación en innovación educativa, así como la implementación de materiales basados en TIC fortaleciendo los aspectos colaborativos y/o interactivos. Se ha utilizado una metodología activa, para que el alumno se encontrara atraído por las actividades que estaba realizando, pues el grado de interés en las tareas ha determinado su implicación en la presente experiencia; y cooperativa, a través de la inclusión de tutorías entre iguales potenciando la significación del aprendizaje en el grupo-clase. Los resultados apuntan a que la aproximación al paisaje sonoro es una oportunidad de entender y valorar el medio natural y reflexionar sobre los problemas de contaminación acústica y cómo afectan a la salud de las personas. A través de la percepción sensorial del sonido se pueden valorar las emociones y su relación con la sensibilidad artística.

PALABRAS CLAVE

CARTOGRAFÍA, ESCUCHA ACTIVA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, METODOLOGÍAS ACTIVAS, PAISAJE

LA TUTORÍA PIRAMIDAL COMO ESTRATEGIA DE ACOMPAÑAMIENTO AL ALUMNADO EN SUS TRABAJOS DE FIN DE GRADO Y DE MÁSTER

CINTA GALLENT TORRES
Universidad de Valencia (UV)

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre –modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio– regula la ordenación de las enseñanzas universitarias y su adaptación al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y establece modificaciones en los planes de estudios universitarios entre las que destacan la obligatoriedad de realizar un trabajo de fin de título (denominado *Trabajo de Fin de Grado* o *Trabajo de Fin de Máster*) como culminación del proceso formativo del estudiante. Dichos trabajos están orientados a la evaluación de competencias específicas y transversales de cada titulación y están supervisados por un profesor-tutor que guía al alumnado en las distintas fases de elaboración y defensa de sus proyectos.

Si bien la dinámica de estas materias es distinta al resto de asignaturas cursadas durante la titulación (lo cual resulta motivador para el alumnado), el rol del tutor sigue siendo un tanto estático, ya que permanece anclado a un modelo tradicionalista que opera de manera unidireccional (profesor-tutorando) en el ámbito de los estudios superiores. Por tanto, sus funciones deberían revisarse o, al menos, combinarse con otras modalidades de tutorización más innovadoras que respondan a las demandas formativas de este siglo. En este sentido, si la tutoría se considera un recurso excelente para mejorar la calidad de la enseñanza universitaria (Gezuraga y Malik, 2015; Gómez et al., 2018), merece ser, pues, analizada a la par que flexibilizada para que puedan implementarse mejoras en los procesos de apoyo al estudiante.

Una de las propuestas que debería valorarse en los programas de grado y posgrado es la tutoría piramidal (Serrano et al., 2017). Esta modalidad de tutorización no suele integrarse de manera habitual en estos niveles, a pesar de las numerosas experiencias positivas que se han publicado al respecto, pero sus beneficios no son nada desdeñables. Consiste en fomentar el intercambio de ideas y retroalimentación tanto a nivel vertical (entre el docente y el alumno) como horizontal (entre iguales) con el fin de mejorar sus proyectos finales de título y, por consiguiente, trabajar unas competencias que serían difíciles de alcanzar con otro tipo de acompañamiento (trabajo en equipo, capacidad de liderazgo, autonomía, etc.). En realidad, tanto el tutor como los compañeros, a través de una metodología basada en el aprendizaje colaborativo, trabajan en equipo por un objetivo común, por lo que cada una de las aportaciones de sus integrantes son indispensables para la consecución de dicho objetivo (Urpí, 2019).

Explorar nuevas propuestas metodológicas en el marco de la tutorización del alumnado universitario ayudará al profesorado a mejorar la calidad de su docencia y a implicar al estudiante en su proceso de formación.

PALABRAS CLAVE

ACCIÓN TUTORIAL, TRABAJO DE FIN DE GRADO, TRABAJO DE FIN DE MÁSTER, TUTORÍA PIRAMIDAL

PERCEPCIONES DE MAESTROS DE PRIMARIA EN FORMACIÓN SOBRE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DEL DOCENTE DE APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

MAITE AMONDARAIN GARRIDO

Universidad Internacional de La Rioja, UNIR

ITSASO LEUNDA GOÑI

Universidad de Deusto

Las metodologías innovadoras y las TIC cobran gran relevancia en la formación universitaria de docentes de primaria. No obstante, a menudo obviamos la importancia de la comunicación y la formación de futuros docentes en la manera de transmitir al interactuar con los discentes. La falta de una comunicación de calidad podría repercutir en un uso distorsionado de nuevas metodologías educativas o recursos tecnológicos.

El presente estudio pretende analizar la percepción de maestros de primaria en formación con respecto a las habilidades comunicativas del docente de AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas), también de primaria, en un contexto vasco, con la finalidad de estudiar su trascendencia en la calidad de la asignatura de Educación Física.

El carácter multimodal de la comunicación deja de manifiesto la cantidad de recursos semióticos utilizados por el docente al transmitir ideas, procedimientos o conceptos. Para la recogida de datos se diseña un formulario en el que docentes de primaria en formación son preguntados sobre la competencia comunicativa del docente y la relevancia que esta tiene en la calidad de la asignatura. Las preguntas planteadas surgen a partir de cinco extractos de vídeo incluidos en dicho cuestionario. Estos extractos son episodios de interacción extraídos de cinco sesiones de Educación Física implementadas en el primer ciclo de primaria en un contexto multilingüe (euskera, castellano e inglés) de AICLE en los que la docente utiliza más de una lengua. Los extractos además han sido analizados por las investigadoras con la utilización de un software libre llamado ELAN que permite la realización de transcripciones y la anotación de los recursos semióticos lingüísticos y no lingüísticos.

Un análisis apriorístico de las cinco sesiones en este software libre nos permite la selección de los episodios de interacción, estos constituyen un 8,5% de la totalidad de las sesiones. Sin embargo, los recursos no lingüísticos también forman parte de la capacidad comunicativa del sujeto. Estos se analizan a través del estudio del paralenguaje, la proxemia o los gestos y van ligados a una serie de funciones discursivas. Creemos que un uso consciente de todos estos recursos puede favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en este y otros contextos y es por ello que el cuestionario diseñado expone a estos docentes en formación asuntos de esta índole. Dentro de estas cinco sesiones, las funciones discursivas más frecuentes son las preguntas, la aclaración de los procedimientos en las tareas y las explicaciones. Los recursos semióticos no lingüísticos más utilizados son los gestos con las manos. Parece factible que los resultados esperados del análisis cualitativo de los ejemplos seleccionados concuerden con percepciones positivas por parte de los docentes universitarios en formación en cuanto al beneficio de una comunicación abundante y eficiente que redunde en la calidad de la asignatura.

Siendo conscientes de las limitaciones de una muestra tan reducida y específica como la nuestra, los resultados del estudio no pueden generalizarse. Creemos, igualmente, en la importancia de promover un uso más consciente de los diferentes recursos comunicativos de que disponemos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS (AICLE), COMPETENCIA COMUNICATIVA, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN PRIMARIA, MULTIMODALIDAD, PROFESORADO UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN

UNIFICACIÓN DE LA MALLA CURRICULAR EN LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN GUAYAQUIL ALINEADAS A LAS NUEVAS CORRIENTES ANDRAGÓGICAS DEL E-LEARNING

YAMIL DE HAZ CRUZ
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

En el presente trabajo de investigación se sugiere la creación de una Plataforma virtual de acuerdo a la realidad que está viviendo en estos momentos el mundo a través del estudio Home Schooling. Desarrollar y enfocar la Unificación de la Malla Curricular en la Carrera de Comunicación Social aplicada a la ciudad de Guayaquil-Ecuador, dentro de las Universidades públicas como privadas que promocionen esta carrera, las mismas que deberían ser alineadas a las nuevas corrientes andragógicas del E-learning. Debido a la necesidad institucional se recomienda unificar la carrera donde todos estén alineados a un solo Currículo Educativo. Al vivir cambios culturales, socio-económicos, salud, inter-relacionados en el entorno, encontrándonos con una novedad virtual antes no vivida a gran escala lo que nos lleva a generar cambios, desafíos educativos, por tal motivo sugiero implementar una plataforma virtual de aprendizaje a través del Home Schooling, de acuerdo a nuestra realidad. Para este trabajo se implementó una metodología cualitativa y cuantitativa de los aprendizajes y la evaluación integral e integradora, para su observación de campo y poder obtener como resultados ser crítico, analítico, y reflexionar sobre los nuevos paradigmas. Se analiza además cual es el estudio por competencias, que son los créditos educativos, hacia donde nos lleva el currículo, las nuevas corrientes filosóficas atraídas a los cambios mundiales como el proyecto Internacional Tunning, dando como resultado la unificación no solo de desarrollo académico sino más bien de progreso equitativo; de esta manera se supera una visión tradicional como único criterio emitido por las autoridades universitarias, reconociendo las nuevas tendencias educativas donde los aprendizajes son procesos complejos, con mallas interdependientes de fenómenos en los que interviene numerosos actores, cuyos criterios y opiniones aportan directamente e indirectamente en la potenciación de los aprendizajes y de sus procesos.

PALABRAS CLAVE

CARRERA, COMUNICACIÓN SOCIAL, CURRÍCULO, MALLA CURRICULAR, UNIFICACIÓN

EL PROYECTO UNILINGUA: TÁNDEM LINGÜÍSTICO INTERUNIVERSITARIO

FEDERICO SILVAGNI
Universidad Complutense de Madrid

El objetivo de esta ponencia es presentar a la comunidad educativa el proyecto de innovación docente UniLingua.

DESCRIPCIÓN

UniLingua es un proyecto de tándem lingüístico interuniversitario e internacional, impulsado desde la Universidad Complutense de Madrid y desarrollado integralmente en modalidad virtual, cuya misión es poner en contacto a alumnos de universidades extranjeras que quieran practicar un idioma extranjero para que desarrollen sesiones de intercambio lingüístico en línea.

UniLingua nace de una idea conjunta con la University of Cambridge y cuenta, a día de hoy, con la colaboración adicional de la Università degli Studi di Palermo y la University of Edinburgh. Asimismo, UniLingua está abierto a la colaboración de toda universidad extranjera interesada en la iniciativa.

OBJETIVOS

UniLingua pretende cumplir objetivos tanto de ámbito educativo como institucional, centrándose especialmente en los objetivos marcados por la política lingüística de la Unión Europea (TUE, TFUE, MCER, CEFR, COM/2018/272). En el ámbito educativo, se persiguen objetivos tales como, entre otros, impulsar el aprendizaje de idiomas, potenciar el diálogo intercultural, enriquecer la competencia plurilingüe y pluricultural, potenciar el aprendizaje cooperativo y autónomo, y promover métodos de enseñanza-aprendizaje innovadores, inclusivos y plurilingües mediante el uso de nuevas tecnologías. En el ámbito institucional, se persiguen objetivos como conectar al alumnado con las iniciativas que se impulsan en el seno de la universidad, favorecer la cooperación entre universidades, especialmente en modalidad virtual, y potenciar la adecuación institucional a la política lingüística europea.

DESARROLLO

La participación en UniLingua es voluntaria, flexible y gratuita. Esta se desarrolla en tres fases: inscripción, tándems y evaluación. En primer lugar, los alumnos interesados se inscriben a través de un formulario electrónico, indicando su lengua materna y la lengua que desean practicar. Con estos datos, el equipo de UniLingua crea parejas de intercambio. En la fase de desarrollo de los tándems, los alumnos participantes llevan a cabo sus reuniones en línea y cumplimentan un breve registro de sesiones al acabar cada reunión. Finalmente, cuando los alumnos decidan cerrar su relación tándem, cumplimentan un cuestionario en el que evalúan su experiencia, autoevalúan su aprendizaje y coevalúan a su compañero.

RESULTADOS

El proyecto se puso en marcha a principios de noviembre y actualmente podemos observar resultados parciales. Hasta la fecha, UniLingua cuenta ya con 25 inscripciones. La mayoría son estudiantes españoles (15) que piden practicar inglés (10), italiano (4) y alemán (1). Asimismo, se han registrado 4 estudiantes italianos que desean practicar español (3) y francés (1), 2 alemanes que piden alemán (1) e inglés (1), un búlgaro que pide italiano, un chino que pide inglés, un inglés que pide coreano y un ruso que pide español.

De momento, han sido puestas en marcha 3 parejas tándem español – italiano y una italiano – alemán. Estamos a la espera de las inscripciones desde la University of Cambridge para responder a la demanda de intercambio español – inglés y posteriormente iniciaremos la captación de otras universidades para responder a la demanda de los idiomas menos solicitados.

PALABRAS CLAVE

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, APRENDIZAJE COLABORATIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, LENGUAS EXTRANJERAS [3937]

DEFINICIÓN DEL MODELO VINCULAR EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA. PROCESOS EDUCATIVOS Y CREATIVOS BASADOS EN LOS VÍNCULOS

SOFÍA MARÍN-CEPEDA
Universidad de Valladolid

Introducción

Durante los cursos 2016/2017 y 2017/2018 dirigimos nuestra investigación hacia los procesos educativos en Educación Artística (Plástica y Visual) con los futuros maestros y maestras de educación infantil y primaria en la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid. Más allá de patrimonio y de los contenidos de Educación Plástica y Visual en contextos formales y no formales, propusimos un modelo didáctico centrado en el vínculo para el logro de los objetivos y competencias formativas. Por tanto, trasladamos nuestro interés en el contenido hacia la docencia en educación artística y orientamos nuestros objetivos en la comprensión de los procesos educativos basados en la construcción y visibilización del vínculo. Interpretamos, de este modo, la generación de vínculos emocionales e identitarios como motor clave de los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación artística.

Objetivos

Con ello buscamos definir y concretar una metodología teórico-práctica basada en la construcción de vínculos en los procesos de educación artística, plástica y visual, con los futuros maestros y maestras de infantil y primaria. La toma de conciencia y el trabajo educativo en torno a las relaciones y vínculos modifica la experiencia del alumnado sobre el objeto de valor artístico transformando, posteriormente, la comprensión sobre sus propias prácticas, situándolo desde una perspectiva nueva, más consciente y vivencial. Así, la visión que nos proporciona la educación patrimonial transforma los procesos de enseñanza/aprendizaje hacia una experiencia de carácter significativo en los alumnos participantes.

Metodología

Concretamos el modelo que denominamos *Modelo Vincular*, definimos sus principios y diseñamos dinámicas prácticas a corto plazo para construir y materializar vínculos efímeros, y dinámicas a largo plazo para consolidar en vínculos duraderos. Estos procesos se desarrollan en el aula y nos permiten definir el modelo, concretarlo y establecer su estructura de funcionamiento.

Resultados y discusión

Los modos y procesos de apego desarrollados en la infancia determinan los modos de relación en el adulto y el desarrollo de la personalidad. Esto imprime un carácter, del mismo modo, a las formas de relación con los objetos y con los contenidos, determinando los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto ha sido ya estudiado desde la perspectiva educativa y psicológica. La labor del docente es aprovechar su potencial para replicar los procesos generando así un aprendizaje consciente, individualizado, propio, que subraye la personalidad del discente y futuro maestro/a de infantil o primaria.

Nos interesa especialmente remarcar la importancia de las funciones del establecimiento de vínculos íntimos y emocionales entre las personas y los contenidos. Subrayamos también la poderosa influencia de las relaciones tempranas de apego en el desarrollo de la personalidad. Nos interesa la noción de “respuesta sensible”, que implica sentir como el otro, actuar o reaccionar como ser humano diferenciado. Esta es la base para la exploración y relación con el entorno a lo largo de la vida.

PALABRAS CLAVE

ARTE, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, MODELO EDUCATIVO, VÍNCULOS

LA SIMULACIÓN: UNA ELECCIÓN METODOLÓGICA PARA LA FORMACIÓN DE DOCENTES DE FRANCÉS, LENGUA EXTRANJERA

ASENSIO SOTO SOTO
Universidad de Murcia
ELISA GIL RUIZ
Universidad de Murcia

INTRODUCCIÓN

En este trabajo vamos a presentar una propuesta didáctica, basada en el uso de la simulación como modelo formativo a emplear, en la docencia universitaria, más concretamente, en una asignatura de Grado en Educación Primaria de la Universidad de Murcia, de Didáctica de Francés, así como en una asignatura del Máster de Formación del Profesorado (Francés). Este enfoque metodológico favorece el desarrollo de estrategias de aprendizaje, al mismo tiempo que estimulan las competencias comunicativas, lingüísticas y discursivas.

La simulación consiste en el desarrollo de secuencias didácticas en situación de clase. Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que fomenta las habilidades docentes de los futuros docentes, puesto que se encuentran en situaciones análogas a la realidad de los centros educativos.

Aunque se trate de unas prácticas realizadas en contextos “no reales”, existe un componente positivo fundamental; los estudiantes simulan, se evalúan y se autoevalúan entre sí, pues el público de alumnos a los que se dirigen son sus propios compañeros.

Tal como establece Andreu, García y Mollar (2005), la simulación se compone de tres fases: La primera es la de información, la segunda fase es la de simulación y la tercera es la de evaluación y el análisis de la resolución de la situación simulada.

OBJETIVO

En esta propuesta didáctica se pretende estimular el uso de la simulación didáctica como estrategia de formación empleada en la docencia universitaria, más concretamente en una asignatura de didáctica del francés, lengua extranjera, llamada *Comunicación Oral y Escrita en Francés para el Aula de Primaria* para estudiantes de primer curso de Grado en Educación Primaria y en otra materia del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria, especialidad francés, llamada *Programación, Secuencias didácticas y materiales para el aprendizaje y enseñanza del Francés como Lengua extranjera*.

METODOLOGÍA

La metodología de investigación a emplear, en esta propuesta didáctica, es la Investigación-Acción, que se caracteriza por la adopción de las funciones del investigador por parte del docente, que, al reflexionar sobre su práctica docente, detecta problemas reales a los que buscar soluciones.

Con el propósito de mejorar la formación de nuestros alumnos, futuros docentes de francés, lengua extranjera, se le va proponer que desarrollen una secuencia didáctica sobre un tema cultural, más concretamente se va a abordar el tema de la gastronomía francesa. Los alumnos deben preparar dicha secuencia e impartirla a sus compañeros, suponiendo que éstos son sus alumnos, por medio del uso de la simulación.

RESULTADOS ESPERADOS

Con el uso de la simulación se espera estimular un aprendizaje más constructivo y significativo de los futuros docentes, puesto que los alumnos se convierten en el protagonista del proceso de adquisición.

Otro de los resultados que esperamos obtener es que los alumnos pongan en práctica una serie de estrategias de aprendizaje, lo que permite que gocen de una mayor preparación para la práctica real de la profesión docente.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN DOCENTE, FRANCÉS., LENGUAS EXTRANJERAS, SIMULACIÓN

DEL CURSO CERO DE MATEMÁTICAS AL AULA TRANSVERSAL DE HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

LARA MATA MARTÍNEZ
CRISTINA AMORÓS CANET
Universidad Internacional de La Rioja

Para los alumnos y alumnas de la Facultad de Empresa y Comunicación las asignaturas más difíciles de superar son aquellas de carácter cuantitativo (matemáticas, estadística...) por considerarlas alejadas de los conocimientos con los que ingresan en nuestras titulaciones. En cambio, estas asignaturas son fundamentales para adquirir las competencias y destrezas necesarias en el tratamiento y análisis de datos que demanda el mercado laboral actual.

Hasta el curso 2019/2020, para afrontar la necesidad de resolver las carencias en competencias matemáticas y de análisis de datos de los alumnos, la Facultad de Empresa y Comunicación de la Universidad Internacional de La Rioja seguía la estrategia de cursos de nivelación o cursos cero, como otras entidades universitarias (Rodríguez-Muñiz y Díaz, 2015).

Estos cursos, específicos para las materias de Matemáticas y Estadística, se abrían exclusivamente para los alumnos matriculados en dichas asignaturas en los diferentes grados de la Facultad. Tenían una duración de 2 semanas, comenzando una semana antes del inicio del curso, por lo que toda la información se concentraba en un periodo corto de tiempo en el que el alumno no era capaz de asimilar y solventar las necesidades de partida. Incluso se veían abrumados y podían ahondar en la desmotivación hacia estas asignaturas.

Esto hizo reconsiderar esta estrategia, y se plantea como objetivo principal proporcionar al alumno que curse cualquier Grado de la Facultad de Empresa y Comunicación, independientemente del curso o las asignaturas en las que esté matriculado, el material de apoyo necesario para adquirir con garantías las competencias vinculadas al análisis cuantitativo de su titulación, mejorando su rendimiento académico.

Para ello se crea un espacio virtual, denominado Aula de Herramientas de Análisis, que sea de apoyo, refuerzo y consulta centrado en el análisis cuantitativo disponible para todos los alumnos de la Facultad de Empresa y Comunicación de la Universidad Internacional de La Rioja en cualquier momento de su titulación.

Las áreas implicadas en el desarrollo de los recursos de este Aula son Matemáticas, Estadística, Finanzas y Contabilidad, Teoría Económica y Econometría e Inteligencia de Negocio. Esto supone un trabajo multidisciplinar con el objetivo de promover un aprendizaje eficaz en el punto en común de todas ellas que son las competencias relacionadas con la toma de decisiones aplicando herramientas cuantitativas de análisis de datos.

Este aula virtual ha mostrado ser un soporte no solo para los alumnos, sino también un punto de apoyo para los docentes que han podido acudir a ella o invitar a los alumnos a que revisaran contenidos antes o después de sus imparticiones haciendo así más efectivo el tiempo de clases. De las impresiones recogidas del alumnado se observa que se siente más apoyado en estas materias en todo el recorrido de su titulación aumentando su motivación.

No es un proyecto acabado, ya que debe ser un aula en continua renovación que debe ir adecuándose en cada curso a las necesidades del alumnado y actualizando los contenidos y materiales a las nuevas tendencias.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DE DATOS, INNOVACIÓN DOCENTE, MATEMÁTICAS, RECURSOS ONLINE, UNIVERSIDAD

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO E INTELIGENCIAS COLECTIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO

ERLA M MORALES MORGADO

OLGA NAJAR SANCHEZ

Universidad de Salamanca y Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC

La gestión del conocimiento en el proceso educativo, ha tenido un gran interés, donde se evidencia que el conocimiento y la gestión están articulados al desarrollo de las personas, considerando que la gestión del conocimiento hace referencia a procesos o a situaciones que permiten generar y transferir los conocimientos o experiencias entre los profesores y estudiantes para el caso de este proyecto, y que la inteligencia colectiva, se considera como una inteligencia que está en todas partes, en las instituciones educativas, y en las organizaciones, valorizada siempre, la cual se trabaja en tiempo real, que promueve el desarrollo de competencias y esto solo se logra cuando se interactúa de manera grupal, de acuerdo a los intereses en común en el proceso educativo, el cual se basa en la transmisión de valores y saberes de manera conjunta entre el estudiante – profesor, por lo tanto hay un sujeto que enseña y otros que aprenden y desaprenden. La ponencia surge de un trabajo de investigación en donde la gestión del conocimiento a través del modelo en espiral del conocimiento de Nonaka y Takeuchi, permitió interactuar y comunicarse en el proceso de aprendizaje colectivo, relacionado en la forma en que compartimos el conocimiento con profesores y estudiantes a través de la cooperación y la colaboración. Y es así como surgió la pregunta de investigación ¿La Gestión del Conocimiento a través del modelo espiral del conocimiento Nonaka y Takeuchi, permite el desarrollo de inteligencias colectivas en la Licenciatura en Tecnología e Informática de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia?, con el siguiente objetivo: Establecer a través del modelo espiral del conocimiento Nonaka y Takeuchi el desarrollo de la inteligencia colectiva en los estudiantes de Licenciatura en Tecnología e Informática. La metodología de investigación que se trabaja es de tipo cualitativo el cual privilegia el análisis reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas, con enfoque exploratorio porque permitió explorar un entorno, un problema. El desarrollo de este proyecto permitió determinar que los estudiantes en el proceso educativo, potencializaron el desarrollo de las inteligencias colectivas de manera acertada y coherente. También se analizó que no todos los profesores y estudiantes al interactuar y comunicarse se generan experiencias significativas. Al igual que el modelo de gestión del conocimiento brindó posibilidad de suministrar conocimiento a través de herramientas tecnológicas. También permitió la adquisición y transformación de nuevo conocimiento obtenido de la interactividad entre profesores y estudiantes. El modelo de gestión del conocimiento se centró en los cuatro procesos de Socialización, externalización, combinación e interiorización (SECI) modelo espiral del conocimiento de Nonaka y Takeuchi. Propició la participación activa de los estudiantes, generando procesos de realimentación, motivando al estudiante y manteniéndolo activo, fortaleciendo el pensamiento crítico y la creatividad en la construcción de su propio conocimiento. Lo cual condujo al profesor a averiguar el nivel de comprensión de los contenidos establecidos en el proceso de aprendizaje y el poder contar con otros ambientes de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO, INTELIGENCIA COLECTIVA, PROCESO EDUCATIVO

PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SOBRE UN OBJETO DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS ONLINE DE ENSEÑANZA SUPERIOR

**MARÍA DE LOS ÁNGELES CASARES GARCÍA
VANESA MARTÍNEZ VALDERREY
ILDEFONSO ÁLVAREZ MARÍN
MARTA SEPÚLVEDA PALOMO**

Los objetos de aprendizaje (OA) que se incluyen en las aulas requieren de un análisis didáctico y del contenido. Si lo que se persigue es que resulten de utilidad en el proceso de aprendizaje, es imprescindible conocer las percepciones y valoraciones que los usuarios hacen de estos. Es por ello por lo que es fundamental disponer de instrumentos de evaluación fiables y válidos que permitan recoger la opinión del alumnado acerca de las dimensiones que configuran los OAs.

El objetivo del estudio fue analizar las propiedades psicométricas de un cuestionario elaborado *ad hoc* para conocer la opinión de los estudiantes sobre un objeto de aprendizaje lúdico en el que se analizaban aspectos como la idoneidad de su contenido, su valor pedagógico, así como, el atractivo y utilidad de su diseño gráfico. Previamente se han identificado las características de los elementos que lo configuraban y se han organizado en función de su varianza compartida. Tras comprobar la fiabilidad del test se ha llevado a cabo un análisis descriptivo de las variables que componen el cuestionario de opinión y, posteriormente, sobre los datos se ha realizado un Análisis Factorial Exploratorio de Componentes Principales con rotación ortogonal Varimax (con los 17 ítems métricos de del cuestionario).

Los resultados obtenidos permiten concluir que el cuestionario definitivo es apropiado para evaluar la opinión del alumnado sobre el objeto de aprendizaje. La fiabilidad del cuestionario es elevada y el análisis de su estructura interna muestra tres dimensiones (contenidos, pedagogía y diseño gráfico) que explican el 66,41% de la varianza, aspecto que evidencia una adecuada solución factorial.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN, FIABILIDAD, OBJETO DE APRENDIZAJE, PEDAGOGÍA, VALIDEZ

VIVIR EN SOCIEDAD CON LAS HERRAMIENTAS WEB PARA POTENCIALIZAR LA INTELIGENCIA COLECTIVA

OLGA NAJAR SANCHEZ

Universidad de Salamanca y Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC

ERLA M MORALES MORGADO

La percepción que tenemos los seres humanos como sujetos sociales dentro de una sociedad, la Sociedad del conocimiento ha generado cambios y ha modificado la apreciación que tenemos del entorno y los escenarios educativos y es así como en este año de la emergencia sanitaria ha surgido y crecido la posibilidad de estudiar utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que son las herramientas Web potencializando las inteligencias colectivas. Frente a esta problemática sanitaria propiciada por el COVID, las instituciones educativas tuvieron que contar con las herramientas Web como aliadas y mediadoras en el proceso educativo, lo que permitió corroborar una vez que las herramientas Web o TIC son importantes en el aprendizaje, generando nuevos espacios de aprendizaje. El proyecto de investigación, fue planteado con el fin atender la pregunta de investigación ¿Cómo las Herramientas Web, pueden potencializar el desarrollo de las inteligencias colectivas? La incorporación de estas herramientas han aportado en el desarrollo de las prácticas pedagógicas de los profesores y estudiantes, permitiendo generar otro tipo de reflexiones como herramientas mediadoras en el proceso educativo que permiten fortalecer las competencias, el aprendizaje colaborativo y cooperativo lo cual ha potencializado el trabajo en grupo, evolucionando de una manera vertiginosa para vivir en la sociedad del conocimiento que cada vez requiere de estudiantes y profesores más activos y competitivos en el manejo de herramientas web. Como objetivo se propuso Identificar las herramientas web que permitieron potencializan el desarrollo de las inteligencias colectivas, cuyo origen existe desde el tiempo en que los seres humanos poblaron la tierra y de alguna forma se organizaron. Sin embargo, en los últimos años el concepto ha tomado nuevo impulso a raíz del rápido desarrollo de las TIC, que permiten una colaboración más rápida, eficiente y horizontal. De igual manera el conocimiento que se ha generado ha actuado de manera colectiva con diversos grados de inteligencia, y desde algunas perspectivas. Entonces la Inteligencia Colectiva se constituyó en un campo donde prima la sabiduría, los pensamientos propios de cada sujeto social, las intencionalidades que se buscan con el fin de identificar, conocer y contribuir con las necesidades que se pueden presentar en la sociedad del conocimiento. Este proyecto se trabajó con el enfoque metodológico de tipo cualitativo, ya que se quiso conocer sobre la realidad que circunda a la comunidad educativa, mediante la observación realizada y los resultados obtenidos a través de los instrumentos implementados para la recolección de información. Como resultado se observó que las competencias, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes, valores, emociones y motivaciones que cada uno de los estudiantes y profesores colocó a disposición en los diversos escenarios y contextos educativos, fue importante para hacer frente a las particularidades de cada situación que se presentó en la institución educativa de educación superior la Uptc, con la aplicabilidad de herramientas web para potencializar el desarrollo de las inteligencias colectivas.

PALABRAS CLAVE

HERRAMIENTAS WEB, INTELIGENCIA COLECTIVA, TIC, VIVIR EN SOCIEDAD

PROYECTO VICTORIA

ISMAEL MONT MUÑOZ
Universidad de Salamanca
ROCÍO MARTEL PARDO

Introducción: Bajo el V centenario de la primera circunnavegación del mundo, el proyecto Victoria busca estudiar las identidades culturales y artísticas de diferentes regiones del mundo a través de la aproximación con migrantes llegados a la ciudad de Salamanca. El trabajo plantea una alternativa a la investigación basada en fuentes históricas, de modo que recopilará testimonios orales actuales.

Objetivos: De este modo, se pretende crear un nuevo espacio de trabajo para el investigador en el ámbito más social de la Historia del Arte; al mismo tiempo que dar voz a los migrantes, atender a sus reflexiones sobre su propio Arte y crear un puente para que llegue al resto de comunidades.

Metodología: Para ello se han desarrollado sesiones de trabajo de campo entre alumnos de la Universidad de Salamanca y beneficiarios de las asociaciones CEPAIM y Salamanca Acoge. Migrantes de lugares tan diversos como Turquía, Nicaragua, Marruecos, Ucrania o Guinea Conakry, entre otros, han trabajado junto a historiadores del arte a través de la conversación para explorar un cambio respecto a la tradicional visión eurocéntrica de estudios anteriores. Especialmente, se han buscado paralelos y puntos de unión entre las manifestaciones artísticas de los diferentes grupos, poniendo así de relieve las fuertes conexiones identitarias entre los pueblos debido a los continuos intercambios entre continentes.

Discusión: Todo ello se basa en que la lucha contra el racismo y la xenofobia es uno de los grandes retos sociales del siglo XXI, así como uno de los objetivos de la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. Por este motivo, el proyecto Victoria pretende aportar su grano de arena a esta lucha demostrando que la Historia del Arte puede ser una herramienta de gran utilidad para el cambio social, debido a que el arte no entiende de fronteras geográficas. Este avance no se puede producir sin llevar a cabo una concienciación, pues como afirmó Nelson Mandela: “la educación es el arma más poderosa que podemos usar para cambiar el mundo”.

Resultados: Gracias al esfuerzo y la colaboración de todos los que hemos formado parte de Proyecto Victoria, hemos conseguido hacer llegar los resultados de nuestro trabajo a muchas personas mediante las redes sociales. Por otra parte, hemos organizado una exposición de fotografía con imágenes tomadas durante las sesiones y materiales aportados por los migrantes con los resultados más relevantes de la investigación. Ésta ha tenido lugar en nuestra facultad, que se ha transformado por unos días en un espacio de creación, reflexión, divulgación cultural y concienciación social contra el racismo y la xenofobia.

Conclusiones: Los resultados de este proyecto nos animan a seguir trabajando en una innovación docente basada en la formación de humanistas en el ámbito social, mostrándoles la diversidad de aplicaciones que pueden tener sus conocimientos fuera de las aulas, así como nuevos horizontes para su futuro profesional.

PALABRAS CLAVE

APROXIMACIÓN, CULTURA, RACISMO, XENOFOBIA

ACTIVIDAD FÍSICA E IMAGEN CORPORAL EN ADOLESCENTES 1º Y 2º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO)

EVA MARÍA PELÁEZ BARRIOS

Universidad de Granada

ALICIA SALAS MORILLAS

Universidad de Vigo/ Granada

MERCEDES VERNETTA SANTANA

El objetivo principal fue conocer la adherencia a la práctica de actividad física (AF) fuera del horario escolar en adolescentes de 1º y 2º de educación secundaria obligatoria y su relación con la imagen corporal. Participaron 138 adolescentes (60 chicas y 78 chicos) entre 12 y 15 años ($M=13,60$, $DT=0,892$) Para conocer la insatisfacción corporal se utilizó el *Body Shape Questionnaire* (BSQ) y para la práctica de AF fuera del horario escolar un cuestionario. Se realizaron medidas antropométricas: peso y talla para hallar el IMC y perímetro de cintura. Los resultados indicaron que el 86,8% de los adolescentes practicantes de AF presentan no insatisfacción corporal, siendo este porcentaje prácticamente igual en las chicas que en los chicos (87 vs 86,8). Los no practicantes de AF presentaron porcentajes ligeramente más bajos (79%) de no insatisfacción corporal, siendo en este caso más elevado en los chicos. Más de la mitad de los adolescentes, tanto practicantes como no practicantes de AF, se encuentran en normopeso (59,2% vs 50% respectivamente). No se encontró asociación entre el BSQ y la práctica de AF, pero sí existió una relación positiva entre el peso, el IMC y el perímetro de cintura. Se concluye que la mayor parte de los adolescentes se encuentran satisfechos con su imagen corporal independientemente de su práctica de AF, sin existir diferencias significativas entre sexos.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ADOLESCENTES, IMAGEN CORPORAL

VALORACIÓN DE LA IMAGEN CORPORAL MEDIANTE EL BODY SHAPE QUESTIONNAIRE EN ADOLESCENTES: REVISIÓN SISTEMÁTICA

EVA MARÍA PELÁEZ BARRIOS

Universidad de Granada

ALICIA SALAS MORILLAS

Universidad de Vigo/ Granada

MERCEDES VERNETTA SANTANA

El objetivo de este artículo fue realizar una revisión sistemática de la Insatisfacción Corporal (IC) en la población adolescente con la utilización del cuestionario *Body Shape Questionnaire (BSQ)*. La búsqueda se realizó en las bases de datos WOS, Scopus y en el buscador académico Google Scholar, de artículos en inglés, español y portugués publicados desde 2000 hasta enero de 2020 utilizando los descriptores: body shape questionnaire, imagen corporal y adolescentes. De acuerdo con los criterios de inclusión y exclusión establecidos, se analizaron 39 artículos. Los resultados en la mayoría de los estudios muestran que la IC aumenta con la edad siendo mayor en mujeres y se relaciona positivamente con trastornos alimentarios, actividad física y autoestima. Muchos realizaron pruebas de validez. Como conclusión, en todos los artículos queda patente la IC en los adolescentes y se presenta el BSQ como herramienta válida para su medición. Se precisa estrategias preventivas multidisciplinarias en los centros educativos.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTE, BODY SHAPE QUESTIONNAIRE, IMAGEN CORPORAL

LA ESCRITURA CREATIVA COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA AFICIÓN LECTORA EN EL AULA

MIGUEL ÁNGEL JORDÁN ENAMORADO

La importancia de la habilidad lectora en el proceso de aprendizaje, en cualquier nivel educativo, es un hecho indiscutible y una de las mayores preocupaciones de gran parte del profesorado. Por esta razón, son muchos los centros educativos que procuran incentivar la afición lectora en sus alumnos desde los primeros años. Sin embargo, los resultados de este esfuerzo no son siempre satisfactorios ni permanentes.

Existen muchos estudios y propuestas sobre la promoción de la lectura en los jóvenes desde diversas perspectivas. En el presente trabajo, abordamos esta cuestión desde una perspectiva teórico-práctica, y proponemos una metodología de fomento de la lectura por medio de actividades de escritura creativa. El objetivo principal de esta metodología es despertar la curiosidad en los jóvenes, ya que, tal y como afirma el profesor Ken Robinson (2013), la curiosidad es la vitamina del aprendizaje. Al despertar la curiosidad, se facilitará la consecución de los otros objetivos de nuestra propuesta, es decir, se incentivará que los jóvenes se acerquen al proceso de escritura con una actitud abierta, que propicie el desarrollo de habilidades y actitudes que resultarán en un mayor interés por la lectura.

El primer paso de nuestra metodología consiste en un acercamiento a la figura del escritor creativo, para ello, el docente seleccionará un listado breve de autores y autoras que puedan resultar del interés del alumnado, y les ofrecerá algunos datos de interés de sus biografías. Aunque no es imprescindible, se recomienda vivamente la organización de encuentros con autores, ya que el testimonio personal tiene una gran fuerza en el proceso de aprendizaje, especialmente con jóvenes. En las siguientes etapas de la metodología, se realizarán diversas actividades de escritura creativa relacionadas con los dos niveles de la novela, el nivel de la historia y el nivel del discurso. De este modo, los participantes deberán afrontar algunos de los retos del proceso creativo que estimularán su imaginación y les proporcionarán una perspectiva diferente. El último paso de la metodología es la organización de un certamen de microrrelatos, cuyo alcance dependerá de las posibilidades de cada docente, pudiendo limitarse al ámbito de la clase.

Como resultado de esta metodología, se espera vencer las reticencias de aquella parte del alumnado que se muestra reacia a incluir la lectura entre sus actividades de ocio, incentivar el gusto por la lectura de aquellos participantes que tengan un hábito medio de lectura y aportar una visión más profunda del proceso creativo a los estudiantes con hábito lector alto. También se espera que haya un grupo de participantes que decidan continuar con las tareas de escritura creativa, aunque se trate tan solo de una afición sin pretensiones literarias.

Como conclusión, destacaremos que los beneficios de la lectura y la escritura no se limitan al desarrollo de habilidades o a la adquisición de destrezas, sino que contribuyen al bienestar personal de diversos modos. Proporcionan un tiempo de reflexión y entretenimiento, permiten sobrepasar la realidad que nos rodea y aumentan nuestra capacidad de abstracción.

PALABRAS CLAVE

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES, ESCRITURA CREATIVA, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

ANÁLISIS DE LOS USOS DE LA TECNOLOGÍA POR PARTE DEL PROFESORADO ESPAÑOL DE EDUCACIÓN FÍSICA

IRENE LÓPEZ SECANELL
JAIME FAURÉ NIÑOLES
GONZALO MONFORT TORRES

INTRODUCCIÓN: Tanto la sociedad como la educación han cambiado en los últimos años, en gran medida como consecuencia de la aparición y el desarrollo de la tecnología y su incorporación masiva a las prácticas sociales. En este sentido, la evidencia científica disponible permite sostener que durante los últimos años el profesorado ha ido incorporando progresiva y sistemáticamente la tecnología a sus prácticas educativas. Sin embargo, es menos concluyente sobre los usos efectivos que se hacen de éstas, especialmente en el campo de la educación física. De hecho, diferentes organismos nacionales e internacionales sugieren que no se habrían producido cambios importantes en las formas en que se utiliza la tecnología. Por este motivo, en la actualidad, más que nunca, parece indispensable contar con información relevante sobre los usos que hace el profesorado español de la tecnología que tiene a su disposición. Contar con información de este tipo puede ayudar a los organismos gubernamentales y a los centros educativos, entre otras cosas, a tomar decisiones basadas en la evidencia científica.

OBJETIVOS: El objetivo de la presente investigación consistió en explorar el uso de la tecnología que reportan profesoras y profesores de educación física.

METODOLOGÍA: Para conseguir el objetivo de la investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo que supuso un diseño *ex post facto* de alcance descriptivo. Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia para seleccionar a los participantes ($n = 267$), a quienes se les aplicó el cuestionario validado SABER-TIC. Se analizaron los usos reportados por el profesorado, tanto a nivel descriptivo como inferencial.

RESULTADOS: Se obtuvieron los siguientes resultados: (1) los profesores utilizan las herramientas tecnológicas principalmente para facilitar la comunicación con sus estudiantes y para hacer más atractivas sus clases; (2) no hay diferencias en los usos de tecnología entre el profesorado masculino y el profesorado femenino, ni tampoco entre diferentes grupos etarios; y (3) sí encontramos diferencias estadísticamente significativas en función del tipo de establecimiento, el nivel educativo y el nivel de experiencia profesional del profesorado.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES: En los últimos años, España muestra una incipiente tendencia a incorporar cada vez con más frecuencia la tecnología a las aulas, incluso en el área de la educación física (Barahona, 2012). Aunque el profesorado utiliza la tecnología para usos relevantes, éstos no alteran necesariamente las prácticas educativas en un sentido transformador. Otra conclusión interesante es que este resultado general no varía entre hombres y mujeres, pero sí con el tipo de centro educativo analizado.

PALABRAS CLAVE

DIGITALIZACIÓN, EDUCACIÓN, EDUCACIÓN FÍSICA, TECNOLOGÍA EDUCACIONAL

ESTADO DE LA BRECHA DIGITAL PEDAGÓGICA. UNA VISIÓN DESDE EL NORMALISMO RURAL Y SU PARTICIPACIÓN EN CONGRESOS

LAURA ALEJANDRA TRUJILLO MURILLO

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

RAQUEL PAULINA ARCE NEGRETE

ANGÉLICA SOLEDAD ESQUIVEL ELÍAS

ALEJANDRO GUADALUPE RINCON CASTILLO

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende reconstruir el escenario que se vive en las instituciones formadoras de docentes de carácter rural en México; con la intención de identificar sus carencias no solo en materia de recursos económicos o humanos sino formativos; punto en el que se sitúa la conocida brecha digital pedagógica; enfoque del presente estudio.

La brecha digital pedagógica se comprende en dos vertientes: la primera, la incapacidad del docente de emplear tecnologías a su alcance con fines educativos; la segunda, el limitado acceso del docente competente a dichas tecnologías.

El normalista rural oscila entre ambas a lo largo de su vida profesional; dando paso a un fenómeno de degradación del conocimiento que adquirió durante su formación lo que afecta la calidad con que brinda sus servicios.

En este sentido, la revisión de la participación de los normalistas rurales en congresos enfocados al uso de tecnologías demuestra el estado del saber, conservación o degradación de las competencias adquiridas.

OBJETIVOS

Identificar y recrear el medio en el que interviene el normalista rural, con el propósito de entender el impacto y permanencia de las habilidades tecnológicas desarrolladas en su formación; partiendo de la experiencia de alumnos, exalumnos y docentes de normales rurales.

METODOLOGÍA

Análisis mixto, de casos de docentes de normales rurales en relación a la inserción de TIC en su práctica docente: se factoriza la calidad y variedad de las contribuciones, las áreas de impacto y las de mejora del futuro docente y recién egresado; identificando las carencias del sistema de formación docente.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Revisadas las aportaciones, el escaso uso de TIC y TAC en sus clases prevalece como tendencia, derivada de la "necesaria" extinción de habilidades para adaptarse a un medio educativo limitado, esta paradójica respuesta de los docentes de escuelas rurales contribuye a la brecha digital pedagógica ya existente.

Se observa que las habilidades tecnológicas que más fácilmente decaen son aquellas relacionadas con la generación de materiales, interacción digital y generación de ambientes de aprendizaje. Lo que implica también una pérdida en el campo de la investigación educativa, al reducirse las herramientas para analizar críticamente coartando su visión.

Lo anterior ha sido, aún más evidenciado por la crisis sanitaria derivada del SARS-CoV-2; condición que ha puesto en entredicho la calidad de la educación en México.

CONCLUSIONES

El formador de docentes, hoy más que nunca se ve aquejado por la necesidad de fortalecer las competencias que le permitan integrar su experiencia y saber en enseñanzas significativas y alcanzables para sus alumnos; partiendo de la aplicación de estrategias como: creación de redes de colaboración (internas o externas), integración a cuerpos académicos, asistencia a congresos, diplomados y talleres, coadyuva a la disminución de la brecha digital y con ello de la brecha digital pedagógica.

PALABRAS CLAVE

BRECHA DIGITAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, MÉXICO, RURALIDAD, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

IDEAS PREVIAS QUE MANIFIESTA EL ALUMNADO DEL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL EN RELACIÓN AL SISTEMA SOLAR Y NUESTRO PLANETA

ALBERTO MEMBRILLO DEL POZO

Departamento de Didácticas Específicas, área de didáctica de las ciencias experimentales. Universidad de Córdoba

SEBASTIÁN RUBIO GARCÍA

Universidad de Córdoba

MANUEL MORA MÁRQUEZ

JOSÉ JOAQUÍN RAMOS MIRAS

La construcción del conocimiento, desde el proceso de enseñanza-aprendizaje pautado en el aula, se desarrolla muchas veces partir de las experiencias propias de cada individuo y tiende a no seguir los conceptos y teorías aceptadas desde el actual conocimiento científico. Estas ideas previas pueden resultar muy robustas y resistentes al cambio, manteniéndose a lo largo de toda la etapa educativa e incluso durante la vida adulta. Esto ocurre, entre otras razones, porque el profesorado no identifica realmente los conocimientos previos del estudiantado. De hecho, Shulman (1986) se preguntó qué conocimiento es necesario fijar en el profesorado para mejorar su proceso de enseñanza y qué conocimiento desarrollan estos docentes para ayudar al alumnado en su proceso de aprendizaje.

El objetivo de este trabajo es identificar las ideas previas del alumnado del Grado en Educación Infantil respecto a conceptos relacionados con el Sistema Solar y nuestro planeta. Una vez identificadas estas concepciones previas, es imperativo que el profesorado decida aplicar pedagogías apropiadas y efectivas para remediar las concepciones erróneas que presenta el alumnado, y en este caso, evitar así su transmisión a su futuro alumnado. La publicación de las ideas previas que presenta el alumnado supone un estímulo importante para la investigación educativa, aportando bastante información acerca de lo que aprenden y no aprenden los estudiantes, en la búsqueda de un aprendizaje más significativo.

Partiendo de esta idea, hemos realizado un cuestionario previo en el que se han analizado los errores conceptuales más comunes al alumnado de la asignatura de Didáctica Ciencias Naturales en el Grado en Educación Infantil. Las preguntas que se realizaron fueron: ¿Qué es el sol, de qué está formado?, ¿Qué es una estrella fugaz?, ¿Por qué sale el sol por el este?, ¿Por qué varía el tiempo de los días y las noches a lo largo del año?, ¿Qué superficie de la luna vemos?, ¿Por qué hay fases lunares?, ¿Se podría producir un eclipse de sol con la luna en fase de luna llena?, ¿Por qué se producen las mareas?

Los resultados indican que cerca de un 60 % del alumnado de esta titulación procede de un bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales y más de un 30% procede de grado Formativos de FP. Esto supone que un elevado porcentaje del alumnado hace tiempo que ha perdido el contacto con las Ciencias Naturales, lo que se manifiesta en el elevado porcentaje de errores conceptuales que se observan de hasta casi un 60% en el concepto de estrella fugaz, que es considerada como una estrella que muere y cae del cielo. Además, cerca de un 15% del alumnado dice desconocer la respuesta a las cuestiones previas planteadas.

El alumnado muestra ideas previas que resultan significativamente erróneas, que ponen en evidencia el hecho de que la enseñanza tradicional, en este sentido, no ha logrado superarlas y, por tanto, no produce ese cambio conceptual. Además, muchas de ellas se producen en el ciclo educativo de Educación Secundaria, un hecho que obligaría al cambio del paradigma educativo para lograr cambiarlas.

PALABRAS CLAVE

ASTRONOMÍA, FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO, IDEAS PREVIAS

LAS BIOGRAFÍAS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA: TEXTOS NARRATIVOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA LOCAL DE CÓRDOBA

RAFAEL GUERRERO ELECALDE

Departamento de Didácticas Específicas de la Universidad de Córdoba

MIGUEL JESÚS LÓPEZ SERRANO

La enseñanza de la historia se realiza de forma fraccionada y desconectada. Se aborda el pasado, en casi la totalidad de las ocasiones, a través de los manuales escolares, itinerarios didácticos o mediante el uso de las TIC. En cuanto a los contenidos, éstos aparecen estructurados en categorías temáticas, geográficas o temporales lo que inhabilita un aprendizaje complejo que favorezca conectar, de manera natural, los acontecimientos con quienes los protagonizan, las personas.

En el marco de una propuesta de innovación para la enseñanza de las Ciencias Sociales, cuyo fin último es buscar la mejora de la práctica educativa y fomentar el pensamiento histórico y crítico del alumnado del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Córdoba, se utilizaron como recursos didácticos a biografías de diferentes personalidades de la ciudad y provincia con el objetivo del aprendizaje de la historia local. Los acontecimientos pasados son siempre mucho más comprensibles si se asocian a un personaje real y, de este modo, se permite un proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más ameno. Igualmente, este hecho se refuerza con la orientación del esfuerzo en la didáctica de la historia local. Abordar el entorno permite interesantes posibilidades para la enseñanza, ya que su estudio favorece un diálogo entre dimensión local y general, lo concreto y lo abstracto y los fenómenos locales con fenómenos comunes, además de activar la curiosidad por la exploración de lo conocido, activando el interés por las ciencias sociales y su construcción.

Con el fin de impulsar un aprendizaje significativo, la innovación se programó básicamente en tres etapas diferenciadas, pero bien relacionadas. Como primer fundamento estuvo la previa selección de diferentes personajes relevantes (de diferentes épocas y variados en su condición y valor histórico o didáctico) relacionados con Córdoba. Por otra parte, se produjo la investigación y posterior escritura por parte del estudiantado de la vida de los personajes que se le asignaron (la narración de la biografía con la información recopilada). Finalmente, se compartieron los resultados conseguidos en la red social Facebook, en un grupo privado de clase habilitado para tal uso. Esta última fase tuvo por objetivo fomentar el trabajo colaborativo, mejorar las relaciones entre el estudiantado y el profesorado, además de predisponer al aprendizaje.

Tras el desarrollo de la innovación, se invitó a los participantes a través de un formulario de Google *Forms* a que reflexionaran y expresaran sus opiniones sobre los contenidos y el diseño de la docencia desarrollada. Según la información recogida, quedó evidenciado la importancia del uso de estas herramientas con el futuro profesorado, que ha favorecido el conocimiento de la historia y su interés por diseñar actividades de este estilo cuando se desarrolle como profesional en Educación Primaria.

PALABRAS CLAVE

BIOGRAFÍAS, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN SUPERIOR, HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS, INNOVACIÓN DOCENTE

VARIABLES ASOCIADAS AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

**MANUEL RAFAEL DE BESA GUTIÉRREZ
MAR LUGO MUÑOZ**

Los estudios de bachillerato se caracterizan por ser una etapa crítica y determinante del futuro académico de la mayoría de los estudiantes. Durante este periodo se genera diferentes niveles de estrés y ansiedad ante el desafío que supone alcanzar los objetivos propuestos para acceder a los estudios universitarios elegidos. El presente estudio tiene como objetivo conocer si existen relaciones significativas entre el rendimiento académico y las variables procrastinación académica, autoeficacia académica, autoconcepto como estudiante, planificación del tiempo, nivel educativo de los padres y la edad. A partir de estas relaciones, se pretende valorar en qué medida las diferentes variables contribuyen a explicar el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se investiga si existen diferencias entre estudiantes repetidores y no repetidores con respecto a estas variables. Para conseguir este propósito se ha optado por un estudio descriptivo, correlacional-predictivo y comparativo. Para abordar el cuerpo metodológico se propone el método de encuesta a 264 estudiantes de 1º y 2º de bachillerato correspondientes a dos centros de secundaria en la provincia de Sevilla. Las técnicas de análisis empleadas han sido correlación de Spearman, prueba *U* de Mann-Whitney y regresión múltiple. Los resultados muestran asociaciones significativas con respecto al rendimiento académico, siendo las más acusadas las dadas con el autoconcepto y la autoeficacia académica. Además, se extraen dos modelos predictivos sobre el rendimiento académico, siendo relevantes las variables autoeficacia académica, autoconcepto como estudiante y ser estudiante repetidor. Se encontraron diferencias significativas, siendo los estudiantes no repetidores los que poseían una mayor autoeficacia académica, un mayor autoconcepto como estudiante y procrastinaban menos, así como un rendimiento académico mayor. Finalmente, se proponen recomendaciones para mejorar el rendimiento académico, entre las que se destacan, el feedback positivo, la inteligencia emocional y la mentoría entre iguales.

PALABRAS CLAVE

AUTOCONCEPTO, AUTOEFICACIA ACADÉMICA, ESTUDIANTES DE BACHILLERATO, PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA, RENDIMIENTO ACADÉMICO

EXPECTATIVAS PREVIAS Y RENDIMIENTO ACADÉMICOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE NUEVO INGRESO

MANUEL RAFAEL DE BESA GUTIÉRREZ

El proceso de transición y adaptación del estudiante al contexto universitario ha sido definido como un periodo complejo donde influyen diferentes factores personales y académicos. Las expectativas previas y el rendimiento académico han sido considerados aspectos relevantes a tener en cuenta en la trayectoria académica del estudiante en este entorno. El presente estudio tiene como objetivo analizar la relación del rendimiento académico previo de los estudiantes universitarios de nuevo ingreso con sus expectativas académicas. Asimismo, pretende conocer si existen relaciones significativas entre las expectativas académicas y el nivel de expectativas de rendimiento académico al finalizar el primer año universitario. Para abordar los objetivos propuesto se ha optado por utilizar una metodología cuantitativa a través de un estudio descriptivo y correlacional. La muestra utilizada está compuesta por 940 estudiantes de nuevo ingreso de la Universidad de Sevilla. Para la recogida de datos, se ha utilizado el Cuestionario de Percepciones Académicas: Versión Expectativas (CPA-E). Además, se recoge información relativa al rendimiento académico de los estudiantes. Las técnicas de análisis empleadas han sido los estadísticos descriptivos básicos y correlaciones. Los resultados muestran una ligera tendencia a que, mientras más elevadas sean las notas de acceso a la universidad, sea mayor la tendencia a poseer expectativas académicas más altas entre el alumnado. Por otro lado, aquellos estudiantes que posean expectativas de profundizar y ampliar conocimientos a través de diferentes actividades académicas y científicas, y proyectan su entrada en la universidad como una oportunidad de crecer y mejorar a nivel personal, tienden a mostrar una mayor confianza en su rendimiento académico al finalizar el primer año. Finalmente, se proponen recomendaciones para favorecer el rendimiento académico del estudiante.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, ESTUDIANTES DE NUEVO INGRESO, EXPECTATIVAS ACADÉMICAS, RENDIMIENTO ACADÉMICO

ANÁLISIS SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LA DOCENCIA ONLINE EN MATEMÁTICAS EN FUTUROS MAESTROS

MARTA CURTO PRIETO
LARA ORCOS PALMA
ÁNGEL ALBERTO MAGREÑÁN RUIZ

Las características propias de la sociedad actual, con un elevado grado de tecnificación, hacen más patente la necesidad de formar ciudadanos capaces de utilizar los conocimientos matemáticos en contextos propios de su vida diaria, para de esta manera poder conocer su realidad e interpretarla de forma crítica (NCTM, 2002; OECD, 2007; Alsina, 2019). Por ello es importante el trabajo correcto de las matemáticas desde las primeras edades para lograr un adecuado razonamiento matemático (NAEYC y NCTM, 2002; Alsina, 2015). Los maestros de Educación Infantil y de Educación Primaria juegan, por tanto, un papel fundamental, por lo que es necesario que se produzca un cambio tanto a nivel personal, relacionado con el sentimiento hacia esta materia que puede producir efectos negativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Kayan, 2007; Peker y Ulu, 2018; Arteaga y Macías, 2016); como a nivel de las administraciones, promoviendo las modificaciones necesarias en el currículo, que traigan consigo un trabajo de los contenidos matemáticos de forma conjunta con otras áreas de conocimiento en situaciones propias de la vida diaria del alumnado (Alsina 2012). Este acercamiento de las matemáticas a contextos propios de la realidad del alumno se ve favorecido por el uso de materiales manipulativos en el aula (Alsina, 2015; Hodgen, Foster, Marks y Brown, 2018), de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Villareal, 2012; Mattar, 2018) y de metodologías activas como el Aprendizaje cooperativo, el Aprendizaje basado en proyectos o el Aula invertida (López-Morales y Martínez-Ibáñez, 2017; Iglesias-Muñiz, López-Miranda, y Fernández-Río, 2017; Santiago y Bergmann, 2018; Balongo y Mérida, 2016). En especial, estas dos últimas, tienen una gran relevancia teniendo en cuenta la situación actual de pandemia mundial en la que nos hallamos, de manera que se pone de manifiesto la importancia de abogar por estos recursos, que permiten el acercamiento al conocimiento de forma virtual. Este trabajo tiene como finalidad valorar las apreciaciones de una muestra de alumnos de la asignatura Didáctica de las Matemáticas de los Grados de Maestro en Educación Infantil y Primaria sobre el uso de este tipo de metodologías de aula en un entorno *online*. La valoración de los ítems de satisfacción se ha hecho a través de una escala tipo Likert de 1 a 4 (totalmente en desacuerdo- totalmente de acuerdo) y se han analizado los estadísticos descriptivos. Los resultados de esta investigación permitirán otorgar un valor añadido a la docencia *online*, que tanta importancia está adquiriendo en la situación de pandemia mundial por la COVID-19. Bajo este paradigma, resultan cruciales todas aquellas estrategias de aula que permitan abogar por una educación de calidad bajo un paradigma *online*.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS, ENTORNO VIRTUAL, METODOLOGÍAS ACTIVAS

¿CONOCEN LOS FUTUROS DOCENTES QUÉ SON Y QUÉ IMPORTANCIA TIENEN LAS AGUAS SUBTERRÁNEAS?

JOSÉ JOAQUIN RAMOS MIRAS

SEBASTIÁN RUBIO GARCÍA

Universidad de Córdoba

MANUEL MORA MÁRQUEZ

ALBERTO MEMBRILLO DEL POZO

Departamento de Didácticas Específicas, área de didáctica de las ciencias experimentales. Universidad de Córdoba

Conocer qué son las aguas subterráneas es de suma importancia para un uso sostenible de este recurso natural tan valioso, y supone un pilar fundamental para la sostenibilidad a todos los niveles, incluido el nivel curricular en la formación del profesorado (Reinfried y col., 2012; Jiménez-Fontana y col., 2015; Unterbruner y col., 2016). Frente a estas certezas, destaca el hecho de que para los futuros docentes en Educación Primaria se desarrolla un programa muy denso de contenidos curriculares relacionados con la Geología en un corto intervalo de tiempo (Delgado Iglesias, 2012), accediendo muchos de ellos a la Universidad desde un Bachillerato de Ciencias Sociales, lo que supone una dificultad añadida con respecto a los conocimientos previos en este ámbito (Ramos Miras y col., 2019). Estos hechos fomentan una deficiente formación de dichos profesionales educativos en este campo de conocimiento y en todos los niveles educativos (Pardo y Rebollo 2008). Teniendo en cuenta todo lo anterior, la idea del presente trabajo es detectar e intentar modificar en lo posible las ideas previas de los futuros docentes en Educación Primaria con relación a conceptos relacionados con las aguas subterráneas. Para lograr dicho objetivo se han programado tres fases, dentro de la dinámica de trabajo de la asignatura de Didáctica de las Ciencias Experimentales, del tercer curso del Grado en Educación Primaria: 1) realización de un test previo para conocer y evaluar las ideas del alumnado en relación al concepto de agua subterránea que incluía su representación gráfica, 2) intervención didáctica planificando varias sesiones para trabajar y clarificar estos conceptos, y 3) evaluación de la persistencia de estos errores conceptuales en el alumnado. Los resultados indican que hasta un 81% del alumnado presenta inicialmente ideas erróneas frente al concepto de aguas subterráneas, considerándolas como ríos o lagos subterráneos, resultados que se han visto confirmados por las representaciones gráficas realizadas por este alumnado en la primera fase de la intervención didáctica. Los resultados indicarían que el alumnado presenta ideas previas que no se adaptan al concepto de aguas subterráneas, con la posibilidad de transmitir dichas ideas erróneas a su futuro alumnado. Por otro lado, la intervención didáctica propuesta no ha conseguido los resultados esperados, ya que, en la tercera fase del trabajo, la evaluación, no se produjo una disminución significativa del alumnado que seguía presentados errores conceptuales. Esto reafirmaría la fortaleza de las ideas previas del alumnado respecto al concepto de agua subterránea, teniéndose que insistir en estrategias didácticas que permitan resultados significativos en este campo de estudio.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, IDEAS PREVIAS, PROFESORADO EN FORMACIÓN

DISEÑO E IMPARTICIÓN DE UNA ASIGNATURA ONLINE EN DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO (PARTE ESPECIAL)

MARTA GONZÁLEZ APARICIO

INTRODUCCIÓN

La previsión de métodos que permitan efectuar la docencia de manera online o semipresencial viene siendo una necesidad cada vez más demandada por estudiantes de distintos niveles académicos y perfiles. Esta creciente demanda se ha convertido en necesidad acuciante tras la crisis sanitaria provocada por la COVID-19, obligando a una adaptación acelerada en los planes docentes y en la impartición de asignaturas previstas para su docencia presencial.

OBJETIVOS

Elaborar un plan docente para la impartición online de una asignatura concreta, “Derecho Financiero y Tributario: parte especial”, que permita mantener la calidad de la docencia y los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente aprobada para la docencia presencial.

DISCUSIÓN

La discusión se centra en el análisis posibilidades que ofrece la docencia online para la impartición de la asignatura descrita y, particularmente, en la elección de aquellos métodos que mejor se adapten a los resultados de aprendizaje pretendidos.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En un mundo como el actual, en el que las TIC han transformado todos los ámbitos de la sociedad, resulta necesaria la adaptación de los tradicionales métodos de enseñanza universitaria, a través de la sustitución o complementación de las tradicionales sesiones magistrales, en la que prima la transmisión del conocimiento de manera unidireccional, por nuevos mecanismos para el aprendizaje, que otorguen al alumno un papel activo y faciliten una comunicación bidireccional entre alumno y profesor. Para ello, es necesario adaptar los tradicionales métodos de enseñanza, buscando las mejores opciones, dentro de las muy variadas posibilidades que ofrece el desarrollo tecnológico y, atendiendo muy en particular a las características de las materias a impartir. Concretamente, en la asignatura a examinar, Derecho Financiero y Tributario, parte especial, se estudia el funcionamiento y la aplicación de distintos impuestos que conforman nuestro sistema impositivo, a fin de, a grandes rasgos, lograr que el alumno conozca y sepa liquidar estos tributos tras haberla cursado. El método tradicional empleado consiste en la combinación de sesiones magistrales por parte del profesor, con la realización de clases prácticas destinadas a la resolución de distintos supuestos. La adaptación de este método de impartición de la docencia requiere no solo una importante labor del profesorado, a través del diseño y elaboración de materiales académicos adaptados, sino también la necesidad de acudir a otro tipo de actividades, tanto síncronas como asíncronas, que posibiliten la participación activa del alumno, tales como la realización de debates, la discusión en foros u otras actividades colaborativas en red.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO, DOCENCIA ONLINE, RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y ODS: EL CASO DE LA VICTORIA DE LAS MUJERES PALENTINAS FRENTE AL CONDE DE LANCASTER

Rocío DOMENE-BENITO

El horizonte de la Agenda 2030 atisba un compendio de 17 objetivos de desarrollo sostenible. Entre los más vinculados con la educación destacaremos el número 1 en torno al fin de la pobreza entendida no como un término económico sino también cultural, el número 4 que aboga por una educación de calidad y el número 5 que persigue la igualdad de género. A tal respecto, el principal objetivo de esta investigación será la imbricación de tales objetivos en el aprendizaje de una lengua extranjera en educación primaria a través de una hazaña de las mujeres palentinas que se remonta al siglo XIV.

Por lo que respecta a la estructura de nuestra presentación, tal y como acabamos de mencionar, se enfatizará el hecho de la inclusión de los ODS en la práctica educativa. En esta línea, comprobaremos la vigencia y relevancia de incorporarlas en el aprendizaje de una lengua extranjera en educación primaria, en este caso, el inglés. Seguidamente, podemos establecer que nuestro marco teórico versará sobre tres ejes diferenciados pero que al mismo tiempo se nutren mutuamente: los citados ODS (1, 4 y 5), la didáctica de una lengua extranjera en educación primaria y el feminismo.

Tras este marco teórico híbrido, se examina el recurso fundamental que utilizaremos en nuestra propuesta didáctica: la historia de las mujeres palentinas frente al Conde de Lancaster. Tal y como podemos observar, se visualiza una sugerente e interesante conglomeración entre enseñanza/aprendizaje de lengua, cultura, literatura e historia de mujeres.

Finalmente, como ya habíamos avanzado, se diseña una propuesta didáctica para educación primaria con las mujeres palentinas como protagonistas. En este sentido, a través de dicha historia el alumnado será capaz de desarrollar competencias clave como la comunicación lingüística, las competencias sociales y cívicas y el desarrollo de la conciencia y expresiones culturales. Asimismo, mediante este tipo de iniciativas escolares, se fomenta la recuperación y revalorización del patrimonio cultural palentino en clave femenina y el auge del pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación entre el alumnado.

Como conclusión, podemos subrayar que la importancia de nuestra propuesta estriba no solamente en la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera sino también en la necesidad de dar visibilidad a la mujer como parte fundamental del cumplimiento del ODS número 5 sobre la igualdad de género, del número 1 sobre la pobreza intelectual de aquellos que no conocen su propia historia y del número 4 ya que una educación de calidad debe ser inclusiva y englobar a todos aquellos miembros de la sociedad.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA, MUJERES PALENTINAS, ODS

EXPLORING THE PEDAGOGICAL BELIEFS OF LEGAL TRANSLATION LECTURERS IN SPAIN: OBSERVATIONS ON CLASSROOM METHODOLOGY AND TEACHING PHILOSOPHY

ROBERT MARTÍNEZ CARRASCO
Universitat Jaume I

This paper presents the results of a study on the teaching philosophy and classroom practices of legal translation lecturers in Spain at undergraduate level. While it has been suggested that, in general terms, adapting the Spanish higher education scenario to the requirements of the EHEA was a complex endeavour, the Spanish degrees in Translation and Interpreting (TI) had an advantage: being a younger, more practice-oriented discipline that already matched most of the pedagogical tenets of the EHEA. Even before the European harmonisation process took place, many TI lecturers were intuitively implementing task- and project-based modules, for example, and the debate on competences as a tool to conceptualise the education of TI students had been present for some time in forums on translation education for their ability to draw together conceptual, behavioural and, especially, procedural knowledge.

Today, nearly twenty years after the signing of the Bologna Declaration, different degrees in Translation and Interpreting are offered in 31 Spanish universities (20 public, 11 private), and as is evident from the recent proliferation of institutions where the degree can be taken, there is a growing interest in translation as an academic discipline. Yet, although the 2018 Paris Communiqué speaks of the “full” implementation of student-centred learning, the extent to which this applies in everyday translation classrooms remains unknown.

The study we present aims to analyse to what extent legal translation lecturers have successfully transformed their teaching in their legal translation course units (if at all) in order to adjust to the requirements by the EHEA. As opposed to general translation, legal translation is deeply marked by the asymmetries between the legal systems involved, hence the heavy conceptual weight of this field of translation. Legal translation students, who tend to be unfamiliar with legal discourses and legal texts, are confronted for the first time in their lives with these asymmetries and the problems they entail, ranging from the need to resort to ad-hoc functional equivalence to the debate on legal universals and the ongoing globalisation of legal concepts.

Following an exploratory analysis of the syllabuses of the 94 legal translation modules currently offered at undergraduate level in Spain, a questionnaire comprising three scales (student- and teacher-centred models and teaching skills) structured according to the Likert scale was distributed among all legal translations lecturers in the country with a view to mapping their teaching philosophy and practices. The study included the whole population of legal translation lecturers in Spain, as this population was countable, well-defined and relatively accessible. The results show, among others, that although lecturers acknowledge the need to foster student-centered learning environments eclectic models coexist.

PALABRAS CLAVE

CLASSROOM METHODOLOGY, LEGAL TRANSLATION, TEACHING - LEARNING, TRANSLATION EDUCATION

CÓMO ABORDAR DE FORMA INTEGRADA LA GESTIÓN AMBIENTAL Y LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN UN CENTRO EDUCATIVO: PROPUESTA DIDÁCTICA EN TORNO AL COMPOSTAJE PARA LA GESTIÓN DE RESIDUOS ORGÁNICOS

ROCÍO PÉREZ MÁRQUEZ

La Educación Ambiental (EA en adelante) debe considerarse indispensable en la formación de las personas; a lo largo de los últimos años, el cuidado y el respeto hacia nuestro entorno ha ido creciendo, quizá y una de las más importantes consideraciones a nivel social, sea las alertas que nos ha ido dando nuestro planeta en relación al calentamiento global, pérdida de biodiversidad...entre otras. En relación a esto, la escuela también ha ido aportando su granito de arena; tal y como afirma Mejías (2010), es necesario contemplar la EA como parte de la formación integral del alumnado y sus contenidos conceptuales, así como los valores y actitudes que se transmiten, pues son esenciales en ese proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, la escuela como institución, debe asumir la responsabilidad de promover la introducción de prácticas ambientales sostenibles entre los estudiantes. (Baeza, 2019).

En relación con lo anterior, una de las problemáticas que nos encontramos en la actualidad es la generación de residuos, que afecta negativamente al medio ambiente y por ende a todos los seres vivos que nos encontramos en el mismo. Por ello, la adecuada gestión de los residuos se considera esencial (Mota Freitas et al., 2016). Un ejemplo cuantitativo de la problemática que supone la generación de residuos orgánicos y su tratamiento se encuentra en las estadísticas sobre residuos publicadas por la Oficina Europea de Estadística (Eurostat), donde se encuentra que en 2016 se generaron 5,0 toneladas de residuos por habitante de la Unión Europea, y de los cuales el 45,7 % se depositaron en vertederos y el 37,8% se reciclaron. En el caso de España, se generaron 2.774 kg por habitante. Conforme estos datos, y centrándose en la gestión de residuos a nivel orgánico, una estrategia fundamental sería su aprovechamiento mediante opciones de tratamiento biológico, como el compostaje, el cual permite cerrar el ciclo de materia, disminuir el impacto ocasionado por su manejo y contribuir a la sostenibilidad de la producción de los agroecosistemas (Castaño et al., 2013).

El presente trabajo propone la práctica del compostaje de residuos orgánicos, en particular alimentarios, en un centro escolar, con dos líneas de objetivos fundamentales: educativos y de gestión. De este modo, pretende ponerse en valor el principio de la gestión ambiental, consagrado en nuestro ordenamiento jurídico, como uno de los aspectos a contemplar en la Educación Ambiental. En primer lugar, se expone la justificación jurídica y educativa sobre este aspecto, para después continuar con un análisis comparativo del papel que se atribuye a la gestión ambiental de los centros educativos en diferentes Comunidades Autónomas Españolas. Finalmente, se presenta la propuesta pedagógica que pretende involucrar a toda la etapa de Educación Primaria en materia de gestión medioambiental, sobre el núcleo temático del compostaje, introduciendo así desde la Educación Primaria perspectivas de economía circular.

PALABRAS CLAVE

CONCIENCIA COLECTIVA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PRIMARIA, MEDIOAMBIENTE

PROMOVER LA INCORPORACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS DE LA ECONOMÍA SOCIAL EN LOS PROGRAMAS ACADÉMICOS DE LA UPIICSA – IPN

**GABRIELA REGALADO BAEZA
SILVIA MARTÍNEZ VÁSQUEZ**

PROMOVER LA INCORPORACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS DE LA ECONOMÍA SOCIAL EN LOS PROGRAMAS ACADÉMICOS DE LA UPIICSA – IPN

El modelo económico de diferentes países en Latinoamérica, muestran ineficiencia y abandono para un gran número de personas que se encuentran en pobreza, sin empleo, sin protección social, sin una vivienda digna y en general sin el acceso a los mínimos de bienestar, situación que se agrava en comunidades alejadas de las grandes ciudades; lo que se suma a la problemática ambiental que se está viviendo a nivel mundial y los éxodos migratorios, en búsqueda de la sobrevivencia.

La Economía Social se presenta como una alternativa que propone el planteamiento de proyectos que tengan como meta alcanzar el bienestar económico de la comunidad donde se ejecutan, además de promover el cuidado y la preservación del medio ambiente, aunque el porcentaje de su contribución en el PIB es muy pequeño; se caracteriza por tener un enfoque multidisciplinario, que analiza como un todo a los procesos de producción, distribución y consumo de una comunidad, es inclusivo y está revestido por una construcción histórico cultural de los pueblos, se basa en la economía popular de los trabajadores y no en el predominio de la lógica del capital.

Por otro lado, las universidades juegan un papel fundamental en la formación de ciudadanos capaces de transformar el mundo y contribuir al desarrollo económico y social de un país. La educación superior significa formar y dignificar al ser humano de manera integral, lo cual implica contribuir al aprendizaje con lo mejor del conocimiento, por ello se identificó la necesidad de incorporar en los planes de estudio, los fundamentos de la Economía Social, específicamente en los Programas Académicos de la Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas (UPIICSA) del Instituto Politécnico Nacional (IPN), con el propósito de dar a conocer a los jóvenes una forma alterna de producción, que contribuye a la generación de progreso y bienestar y desarrollo sustentable en la sociedad.

El objetivo de este documento es presentar la relevancia de la Economía Social, su importancia en el desarrollo de proyectos que contribuyan al bienestar económico y el desarrollo sustentable; así como proponer la incorporación de los conceptos y elementos de la Economía Social en los programas académicos de la Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas del IPN, que actualmente solo contemplan el enfoque neoclásico.

PALABRAS CLAVE

ECONOMÍA SOCIAL, PLANES Y PROGRAMAS., UNIVERSIDADES

REPENSANDO LAS RELACIONES UNIVERSIDAD-ESCUELA A TRAVÉS DE UN ESTUDIO COLECTIVO DE CASOS

DIEGO MARTÍN-ALONSO
EVA GUZMÁN CALLE

Venimos viendo en la última década una suerte de desencanto por parte de un sector de la comunidad escolar con la formación docente y la investigación educativa realizada desde la universidad. Al mismo tiempo se observa que enfoques pedagógicos desarrollados desde entidades privadas y organismos para la financiación y la cooperación internacional se sitúan en el centro de los proyectos educativos de los centros. Por ejemplo, Saura (2020) señala cómo Google o Facebook introducen sus recursos digitales en las escuelas, que los acogen como relevantes innovaciones pedagógicas. Por su parte, Romero (2019) expone cómo los organismos para la financiación y la cooperación internacional desarrollan políticas educativas que llegan a estructurar las programaciones y prácticas docentes.

Desde este marco teórico, y dentro de dos proyectos de investigación desarrollados desde el grupo “Evaluación e investigación educativa en Andalucía”, nos preguntamos: ¿Por qué ha perdido autoridad el discurso científico emanado de las universidades? ¿A qué se debe esta fractura entre la universidad y la escuela? ¿Cómo lo vive el profesorado y qué consecuencias tiene en sus prácticas? Estas preguntas se concretan en un propósito de investigación: *ahondar en (1) la construcción de las relaciones entre universidad y escuela, (2) las condiciones en que estas tienen lugar y (3) las consecuencias que estas relaciones tienen en la práctica docente.*

Para estudiar estas cuestiones hemos desarrollado un estudio colectivo de casos (Stake, 2010) a través de la investigación en dos institutos y la facultad de Ciencias de la Educación de una universidad de Andalucía oriental. Los procedimientos de investigación han sido el análisis documental y la entrevista semi-estructurada (se han realizado 9 entrevistas con profesorado de los institutos y 6 con docentes universitarios).

El análisis de los resultados se estructura en dos partes. En primer lugar, nos centramos en la experiencia del profesorado de los institutos, donde encontramos, en línea con estudios previos, que el profesorado cuestiona la calidad de la formación recibida. Al mismo tiempo, las prácticas docentes se articulan en torno a los discursos propios de la agenda global educativa. Esto es, desde un discurso de las competencias vinculado a una concepción técnica del oficio docente (Solé, 2020) y desde una perspectiva de la innovación y la calidad educativa asociada con el uso de las TIC (Pardo-Baldoví et al., 2019).

En segundo lugar, a través de las entrevistas realizadas con el profesorado universitario observamos que el nuevo sistema de financiación y la nueva gestión pública como formas de gobierno de las universidades impele al profesorado universitario a una carrera profesional basada en la competición; de manera que este termina centrando su tarea investigadora no en aquellos asuntos con valor pedagógico para la escuela, sino en aquellas producciones académicas que le permitirán promocionar o acceder a incentivos económicos. Desvirtuando así el sentido de la investigación educativa.

Finalmente, la ruptura con los discursos pedagógicos universitarios abre una brecha que permite que los discursos de la agenda global educativa, a través de la tecnología de la performatividad, terminen siendo asumidos en las prácticas y experiencias de los docentes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN DOCENTE, INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, PARTICIPACIÓN, UNIVERSIDAD

ON THE ELABORATION OF DATA COLLECTION INSTRUMENTS TO COMMUNICATE SCIENTIFIC KNOWLEDGE

IRENE GARCÍA GARCÍA

Universidad Camilo José Cela

MARIAN DE LA MORENA TABOADA

Universidad Camilo José Cela

INTRODUCTION

Educational research is a social science that has greatly developed over the past years. However, it does not enjoy the high reputation the natural sciences or other social sciences such as economy have traditionally enjoyed. This presentation is the answer to Lagemann's call for action (2002) to strengthen educational research and to historian Carl Kaestle's recommendations (1993) to increase the reputation of educational research. We believe that one of the problems in our field is the lack of valid scientific instruments which help us obtain reliable scientific data. It is critical that educational researchers can count on these instruments. However, these instruments are not always available for all the different educational areas to study. In this presentation we argue in favour of designing and conducting our own scientific instruments.

OBJECTIVES

The main objective of this presentation is to offer a model for the creation and the validation of instruments to obtain scientific knowledge in the educational field. In order to do so, we will describe the endeavors of creating a quantitative instrument that helps researchers build qualitative data. We will also explain the process of getting the instrument validated.

METHOD

The instrument we have designed is a Likert scale questionnaire, one of the most commonly used instruments in social and educational science research (Croasmun and Ostrom, 2011; Echaury et al, 2014). If we want to link research and practice, we need a method that collects quantitative data and that can help researchers draw qualitative findings and conclusions. Likert scales take into account the human aspect of education – the educators' opinions and views- and they are excellent tools to measure parameters for groups of people.

We have validated our questionnaire by two procedures: statistical analysis and experts' judgment. The former assesses our instrument's overall coherence by calculating its internal reliability; the latter assesses the instrument's content by having a group of experts analyze each of the items of the questionnaire individually.

RESULTS AND DISCUSSION

In the results section of this presentation we explain the measures obtained in the validations and how they helped us build the final version of our questionnaire. This final version of our instrument has been tested on two groups of teachers from the USA and from Spain, as part of a doctoral dissertation. Through the process of creating a solid questionnaire, getting it validated, and testing it on two international groups of teachers, we have gained invaluable insight into the steps that need to be taken in such a complex process.

CONCLUSION

Being involved in this process has made us come to the conclusion that, while educational research needs to use scientific methods that ensure reliability, researchers cannot forget the complexity of the educational science, which is larger than quantifiable data. We believe that quantification needs to be a tool that helps educational researchers understand our complex field of study, and not the other way around.

PALABRAS CLAVE

DATA ANALYSIS, DESIGN, EDUCATIONAL RESEARCH, INSTRUMENT, VALIDATION

LAS POLÍTICAS EDUCATIVAS Y SU INFLUENCIA EN LA SEGREGACIÓN ESCOLAR. UN ESTUDIO DE CASO SOBRE LAS PERSPECTIVAS DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA.

EVA GUZMÁN CALLE
DIEGO MARTÍN-ALONSO

Numerosas investigaciones (Barrios-Gaxiola & Frías-Armenta, 2016; Murillo, 2010; Touron, 1985) señalan que el rendimiento del alumnado se encuentra condicionado por factores externos: el nivel cultural de la familia, sobre todo de la madre; el nivel socioeconómico familiar; y el esfuerzo y la motivación del propio estudiante.

Los resultados académicos son directamente proporcionales a las expectativas que el entorno genera sobre cada estudiante. Es decir, la obtención de altos resultados provoca altas expectativas que se traducen en curiosidad por aprender, tendencia por los desafíos académicos y un trabajo con menor ansiedad, mientras que la obtención de bajos resultados da lugar a bajas expectativas, algo que se traduce en la falta de interés por aprender (Núñez, 2009). De esta manera, lo que realmente medimos es el capital cultural del alumnado y sus familias, condicionando su trayectoria académica según la cultura y contexto en los que nace (Angulo, 2011).

Llegados a este punto, cabe preguntarse ¿cómo se determina la trayectoria académica del alumnado desde las políticas educativas y los planes curriculares?, ¿cuál es la influencia que realizan las políticas educativas en la práctica educativa?, ¿cuál es la influencia de dichas políticas en la promoción de la equidad?

Para ahondar en ello hemos realizado (dentro del proyecto de investigación “Nuevas políticas educativas y su impacto en la equidad: gestión de las escuelas y desarrollo profesional docente”, [Ref.: PGC2018-095238-B-I00]) un estudio colectivo de casos (Stake, 2010) en dos centros de educación secundaria. La estrategia principal de la recogida de la información ha sido la entrevista semi-estructurada (realizando 10 en total) y el análisis documental (de documentos de los centros y de la normativa).

Nos detenemos en el análisis en tres lugares que deben ser repensados desde las políticas educativas para no constituirse en factores de segregación: 1) la creación de ránquines informales, o encubiertos, que promueven la competición entre centros, y la consecuente segregación que aparece cuando se crean listas jerárquicas; 2) la elección de optativas de matemáticas en ESO se convierte en una anticipación del itinerario académico y, por tanto, en la elección entre formación profesional y bachillerato; 3) la inclusión del alumnado NEAE, cuyas medidas se reducen a la distribución del alumnado en espacios y tiempos concretos.

Estas formas de segregación nos presentan tanto las carencias de las políticas educativas como la incapacidad de actuación de los centros educativos para abordar la desigualdad social desde un trabajo aislado de los demás servicios sociales y administraciones públicas. Por lo que, tras realizar esta investigación, es necesario reconocer la necesidad de políticas educativas que apoyen a cada centro en la unión con su entorno y no como instrumento del crecimiento económico, donde solo se fomenta la segregación social y la perpetuación de injusticias sociales legitimadas por la competitividad y la meritocracia en un contexto de desigualdades.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO, ELECCIÓN DE ITINERARIOS, POLÍTICAS EDUCATIVAS, RANKINGS, SEGREGACIÓN

PERCUSIÓN CORPORAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA. SATISFACCIÓN Y/O FRUSTRACIÓN DE LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.

SILVIA GARCÍAS DE VES

Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (Centre de Lleida)

INTRODUCCIÓN

La Percusión Corporal es un contenido que está presente en algunas guías docentes del Grado de Educación Física y del Deporte de diferentes facultades de España. Al mismo tiempo, algunos/as docentes de EF la están poniendo en práctica en sus clases a pesar de expresar que sienten tener pocos conocimientos al respecto. Es por esta razón que desde la formación inicial se quiere fomentar esta práctica dentro de la materia de Expresión Corporal (EC) y Danza con la idea de ofrecer más recursos a ese futuro cuerpo de profesorado, sabiendo que el profesorado de EF está impartiendo en menor medida este contenido debido a su sensación de poco tiempo y poca experiencia dedicada a esta asignatura (en la Formación Inicial) y una escasa formación continuada vinculada con la EC. El objetivo de este estudio fue implementar una aplicación práctica de actividades rítmicas con Percusión Corporal (PC) y analizar si ésta satisface o frustra las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

METODOLOGÍA

Se diseñó e implementó una sesión práctica de 90 minutos específica de PC. Al finalizar la clase se distribuyó el cuestionario validado Basic Psychological Needs Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS-EF) para una sesión de Educación Física. La muestra final fue de 110 estudiantes del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (CCAFyD) del INEFC (centro de Lleida) con un rango de edad de 18 a 34 años.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Las respuestas de satisfacción en relación a la autonomía, relación y competencia adquirieron valores por encima de 3.5 sobre 5 ($M=3.72, SD=.628$; $M=4.38, SD=.500$ y $M=3.96, SD=.720$). Respecto a la frustración destacar que en las tres dimensiones (autonomía, relación y competencia) los valores obtenidos fueron ≤ 2 sobre 5 ($M=1.64, SD=.569$; $M=1.38, SD=.481$ y $M=2.09, SD=.735$). También expresaron no haber realizado nada de PC en educación secundaria (73.63%) aunque sí la conocieron en primaria o bien en formación no formal como en actividades extra-académicas de música (45.45%). Confirman que puede ser un contenido para proponer en expresión corporal (92.72%) y que quieren saber más al respecto (87.27%). Todo ello fomentaría la práctica de la PC en la FI de los/las futuros/as profesores/as de EF interpretándose que al sentir bienestar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la EC, cubriendo algunas de sus necesidades psicológicas básicas como la habilidad social de relación, podrían sentirse motivados/as para proponerlo en mayor medida y calidad en sus prácticas físicas.

LIMITACIONES DEL ESTUDIO

El cuestionario aplicado está validado en una muestra de educación secundaria mientras que la muestra de esta investigación son estudiantes universitarios. La implementación de una sola sesión esbozaría una idea aproximada de lo que puede generar una propuesta pedagógica específica de PC o más bien tan sólo nos da una aproximación de lo que piensan y sienten los estudiantes de CCAFyD respecto a la PC.

LÍNEAS DE FUTURO

Diseñar, implementar y analizar una unidad didáctica específica de PC en la Formación Inicial y Continuada de CCAYD.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN INICIAL, NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS, PERCUSIÓN CORPORAL

DESDE LA VISIÓN SOCIAL DESEADA (2030) Y LA CATÁSTROFE A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN UNA FORMACIÓN PROFESIONAL PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE. UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN EN PENSAMIENTO PROSPECTIVO CON LOS DOCENTES DEL FUTURO

MANUEL FERNÁNDEZ LÓPEZ

Cada día cobra más fuerza la propuesta de promover a nivel social e institucional lo que en inglés se ha llamado *literacy* en pensamiento de futuro y anticipación. A pesar de esta tendencia, la integración del pensamiento prospectivo a largo plazo en la educación superior es aún incipiente. Una de las áreas de especial relevancia que requiere de atención desde este planteamiento es la de la formación del profesorado. Concretamente, el área de la Formación de profesores en Formación Profesional (FP) en el área tecnológica e industrial permite acercarnos a un contexto que es fundamental en definir la intersección entre sociedad, desarrollo tecnológico, desarrollo sostenible y comunidad.

Con este estudio se sitúa en el 2030 a estudiantes del máster en formación del profesorado de formación profesional. Se ha diseñado e implementado un bloque de formación en pensamiento prospectivo sobre el futuro de la educación de FP. Además, se han identificado elementos conformadores del pensamiento de futuro de los participantes, concretamente cuando se sitúan en la idea de una visión de futuro deseado social y de educación. Finalmente, se ha perseguido mostrar una vinculación entre la visión deseada de futuro y el escenario prospectivo, y la descripción de medidas de innovación educativa relacionadas con una sociedad futura basada en el desarrollo sostenible.

La muestra la formaron 33 alumnos del máster de educación de secundaria en la especialidad de FP semipresencial de la UPC (curso 2019-2020). Después de una introducción a la prospectiva, se aplicó la actividad para el desarrollo de una visión y escenarios de futuro al 2030 por los participantes, con un espacio final para la propuesta de innovación educativa. Se han analizado las visiones deseadas de futuro social y de la FP y de escenarios posibles desfavorables, y se han identificado las medidas de innovación educativa propuestas. Finalmente, se ha complementado la experiencia mediante un cuestionario sobre prospectividad.

En los resultados se ha presentado la descripción de los escenarios desarrollados, que van desde una visión de futuro deseada hasta una situación desfavorable. Cada escenario se vinculó a un plan de innovación educativa. Los resultados muestran la intersección entre la visión social y la respuesta de la educación de FP. Se han identificado vectores vinculados a una visión de futuro donde prevalecen valores de igualdad social, protección del planeta, e innovación tecnológica.

Con esta contribución conseguimos una propuesta de pensamiento prospectivo en el contexto de la formación del profesorado de secundaria. Este pensamiento prospectivo ha facilitado una aproximación a la innovación basada en la creación de visiones de futuro y escenarios adversos a largo plazo. Es por lo tanto importante desarrollar propuestas que nos permitan identificar cómo los alumnos se aproximan al pensamiento prospectivo, cómo se estructura y cómo se vincula con una profesión docente que integra la mirada prospectiva y reflexiva al largo plazo. Se ha conseguido la integración del pensamiento de futuro en el máster de secundaria y seguir desarrollando un grupo de trabajo de pensamiento prospectivo.

PALABRAS CLAVE

DESARROLLO SOSTENIBLE, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, FUTURE STUDIES, PROSPECTIVA, SOCIEDAD FUTURA

EDUCAR EN FELICIDAD CON TIC DESDE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

OLGA NAJAR SANCHEZ

Universidad de Salamanca y Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC

ERLA M MORALES MORGADO

La ponencia que se presenta es el resultado de un proyecto de investigación, que busca generar estrategias didácticas que permitan educar en felicidad con TIC, contribuyendo de manera significativa en los procesos de formación de los estudiantes, desde la gestión del conocimiento como un proceso que genera ambientes de socialización entre estudiantes y profesores. Lo cual busca mejorar el trabajo en equipo, aportando a la perspectiva de bienestar y felicidad en la comunidad académica de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia para lo cual se trabajó con la pregunta de investigación ¿Cómo Educar en felicidad desde las TIC para vivir en la sociedad del conocimiento?, La convivencia y el fortalecimiento de las condiciones sociales en la sociedad del conocimiento permiten la consolidación de una cultura de paz en la que se requiere de la felicidad como un objetivo común a diversas culturas, lo cual se logra desde el reconocimiento individual de las necesidades, anhelos, fortalezas y también de las limitaciones de los sujetos, así como de la aceptación de la existencia de otras sensibilidades en los demás, y es lo que hace posible la convivencia pacífica y de la ciudadanía global. En razón a esto se ve necesario educar en felicidad con TIC, en donde la Gestión del conocimiento ha teniendo en cuenta que el conocimiento como lo manifiesta Castells, lo importante es la aplicación del conocimiento al desarrollo de las tecnologías de procesamiento de información y comunicación y generación de nuevo conocimiento, que a su vez impulsa la innovación y sus usos en un ciclo de realimentación acumulativo. La Felicidad debe ser considerada como un derecho para vivir en sociedad. El proyecto propone educar en felicidad apoyada desde las TIC con Gestión de conocimiento, y como objetivo se propuso contribuir con el propósito de “Educar en felicidad con TIC, desde la gestión del conocimiento, con el fin de aportar al proceso de formación de la comunidad estudiantil de la UPTC. El proyecto se trabajó con el diseño metodológico fundamentado bajo una metodología descriptiva, que busca conocer, de modo sistemático las características de la población objeto de estudio. El enfoque metodológico de la propuesta es de tipo cualitativo, ya que se desea conocer sobre la realidad que circunda a la comunidad educativa, mediante la observación realizada y los resultados obtenidos a través de entrevistas realizadas. El diseñar y aplicar estrategias didácticas que permitió educar en el proceso de afectividad, al tiempo que promovió la adquisición de competencias que motivaron y permitieron una toma de decisiones acertada, redundante en una convivencia pacífica. Para esto hubo que desarrollar tres talleres donde se identificaron a través de un metagrama las metas que se propusieron algunos estudiantes para poder llegar a ser felices desde un proceso educativo.

PALABRAS CLAVE

EDUCAR EN FELICIDAD, GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO, TIC

EXPERIENCIAS SENSITIVAS Y TERAPÉUTICAS COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORA DEL BIENESTAR EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

INÉS LÓPEZ MANRIQUE

INTRODUCCIÓN. La situación generada por la pandemia (COVID-19) ha creado cambios en la educación, potenciando el uso de las nuevas tecnologías. La cuarentena obligatoria impuesta en muchos países durante los primeros meses de 2020, trajo una enseñanza telemática improvisada que causó elevados niveles de estrés en profesorado y alumnado (Anderson, Heesterbeek, Klinkenberg y Hollingsworth, 2020). Esta situación se ha mantenido parcialmente en los diferentes niveles educativos (Oña-Simbaña, 2020; Torrecillas, 2020).

La enseñanza de la Educación Artística al igual que las de otras materias que incluyen laboratorios y talleres ha visto “amputada” la posibilidad de trabajo en espacios físicos comunes. Es importante destacar que el taller permite crear vínculos y establecer también una disposición mental hacia el trabajo artístico a desarrollar.

El profesorado está destinando sus fuerzas a adaptar los programas de las asignaturas y diseñar actividades que ayuden al proceso de aprendizaje en estas condiciones. Pero, se encuentra con barreras respecto a los estudiantes como son los límites de la comunicación a través “de las pantallas”, la no disposición de espacios y materiales adecuados para el trabajo y la actitud psicológica. Respecto a esta última, el alumnado ha manifestado que el hecho de estar hiperconectados les provoca mayor nivel de estrés.

OBJETIVOS. Utilizar la asignatura para que, al menos por unos momentos, alumnos hiperconectados puedan conectarse con una realidad más sensitiva y tangible que les ayude a conectar consigo mismos.

METODOLOGÍA. La metodología, de corte cualitativo, pretende integrar de forma opcional actividades individuales y colectivas en estudiantes universitarios, vinculadas al mindfulness, la relajación, la musicoterapia y la arte-terapia conformando un programa de intervención mixto previo a las clases de Educación Artística. Como instrumento de medida se evaluarán los procesos a través de un cuestionario diseñado ad hoc, tipo escala Likert y entrevistas semiestructuradas.

RESULTADOS. Los primeros resultados han sido positivos observándose un incremento en la motivación hacia las asignaturas de Educación Artística.

DISCUSIÓN. En la Educación Superior de diferentes universidades españolas se continúa con la modalidad a distancia, lo cual está suponiendo un reto (Oña-Simbaña, 2020; Serey y Zúñiga, 2020; Torrecillas, 2020). Y continuará durante meses por lo que también son necesarias estrategias para facilitar la concentración mental y disposición de los estudiantes, así como disminuir sus niveles de estrés. Dado que el arte y los terapeutas artísticos consideran que existen estrategias artísticas para afrontar la pandemia con menos estrés (Potash, Kalmanowitz, Fung, Anand y Miller, 2020) es importante utilizar también esta posibilidad de trabajo.

CONCLUSIONES. Integrar nociones de arte-terapia, musicoterapia y mindfulness consigue descargar a los estudiantes de los momentos de estrés en que se encuentran y mejoran la motivación hacia las asignaturas de Educación Artística. Estas experiencias pueden propiciar en el alumnado el interés a la utilización de estas herramientas e integrarlas como hábitos cotidianos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ENSEÑANZA INFORMATIZADA, ESTRÉS MENTAL, MOTIVACIÓN, TERAPIA

Enseñanza y aprendizaje con tecnologías emergentes (plataformas- herramientas TIC)

ABSTRACT

En los últimos años estamos viendo un cambio sustancial en todos los centros y aulas de educación, desde educación infantil hasta la universidad, consistente en la incorporación de diferentes tecnologías emergentes que ofrecen la posibilidad de una educación más personalizada. La utilización de estas tecnologías pretende tener un impacto no solo en los procesos de enseñanza-aprendizaje sino también en la investigación creativa en educación.

Si queremos estar acorde a la nueva sociedad digital tendremos que reconocer el potencial que tienen estas tecnologías emergentes para promover cambios reales en educación, sobre todo en el desarrollo de nuevas pedagogías y estrategias de aprendizaje, en la organización docente, en la creación de contenidos y en los procesos de investigación educativa.

Bajo este paraguas se plantea este simposio en el que se espera recibir experiencias, análisis y/o propuestas vinculadas a las siguientes temáticas:

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Entornos colaborativos mediados por las TIC y TAC
- Aprendizaje móvil
- laboratorios virtuales,
- Apps lúdico-educativos,
- Videojuegos,
- Contenidos digitales y multimedia,
- Simuladores
- Libros digitales y e-books.
- Tecnologías para la investigación educativa
- El papel de las bibliotecas en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación: Los CRAI (Centros de recursos para el aprendizaje y la investigación)
- La alfabetización digital y brecha digital
- Aprendizaje en línea y entornos virtuales de aprendizaje

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So2-A-02.** MOTIVATIONAL VIDEO PRODUCTION IN THE EFL/ESL CLASSROOM: DEVELOPING ORAL SKILLS IN DIGITAL ENVIRONMENTS
Elena Domínguez Romero. Jelena Bobkina
2. **PONENCIA No1-So2-A-05.** PARTICULARIDADES A LAS QUE SE ENFRENTAN LOS DOCENTES EN EL USO Y APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA MOODLE
Rubi Estela Morales Salas. Jennifer Yared Frias Estrada
3. **PONENCIA No1-So2-A-06.** EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE CON LA HERRAMIENTA SCRATCH EN FUTUROS DOCENTES
Carmen Romero García. Ingrid Mosquera Gende. Javier Sánchez-Prieto. Manuel Tizón Díaz
4. **PONENCIA No1-So2-A-08.** DRIVE COMO ESPACIO INVESTIGATIVO PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS EN ESTUDIANTES DE PREGRADO
Juan Martin Ceballos Almeraya
5. **PONENCIA No1-So2-A-14.** TECNOLOGÍA PARA MEDIR LA COMPLEJIDAD DE PROBLEMAS DE MATEMÁTICAS A TRAVÉS DE LA COMPRESIÓN LECTORA
Emilia López Iñesta. Maria T. Sanz
6. **PONENCIA No1-So2-A-15.** LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL CECYT N° 13.
Rosalía Cecilia Velázquez Pérez
7. **PONENCIA No1-So2-A-16.** LA POTENCIACIÓN DEL USO DE UNIDADES FRASEOLÓGICAS Y LA PRODUCCIÓN ESCRITA EN IFE MEDIANTE EL BLOGGING Y EL AULA INVERTIDA.
Nicolás Montalbán Martínez. Salvador Montaner-Villalba
8. **PONENCIA No1-So2-A-17.** PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN Y MODELACIÓN PRESENTES EN EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
Angel Pretelín-Ricárdez
9. **PONENCIA No1-So2-A-18.** EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO EN TUS MANOS. RÉPLICAS 3D PARA PROFUNDIZAR EN EL CONOCIMIENTO DE LA PREHISTORIA
Sonia Díaz-Navarro. Santiago Sánchez De La Parra-Pérez. Cristina Tejedor Rodriguez. Manuel Á. Rojo Guerra
10. **PONENCIA No1-So2-A-20.** METODOLOGÍA SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS Y CIENCIAS SOCIALES
Mario Corrales Serrano
11. **PONENCIA No1-So2-A-22.** APLICACIÓN DE UN LABORATORIO VIRTUAL EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA
Alfonso Pontes Pedrajas
12. **PONENCIA No1-So2-A-24.** SOFTWARE EDUCATIVO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA PROFESIONAL DE EVALUACIÓN SOBRE LA CARGA DEL CUIDADOR INFORMAL
María Del Pilar Roque Hernández. Paola Jazmín Tirado Lara
13. **PONENCIA No1-So2-A-29.** LA VISUALIZACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA DEL ARTE: USOS Y POSIBILIDADES DEL DISEÑO ESPECÍFICO DE MATERIALES DOCENTES EN SKETCHFAB
Sergio Román Aliste
14. **PONENCIA No1-So2-A-32.** ACCESO Y EMPLEO DE PLATAFORMAS DIGITALES EN LAS AULAS PREUNIVERSITARIAS: COMPARATIVA ENTRE COMUNIDADES AUTÓNOMAS. EL CASO DE SM EDUCAMOS.
Angel Bartolome. Maria Henar Alonso-Mosquera. Álvaro Varona González

15. **PONENCIA No1-So2-A-34.** USO DEL MAPA CONCEPTUAL PARA LA ESTRUCTURACIÓN GLOBAL DE TEXTOS GRUPALES REALIZADOS EN UN ENTORNO DIGITAL
Gabriel Herrada Valverde
16. **PONENCIA No1-So2-A-35.** NORMAS TIPOGRÁFICAS BÁSICAS PARA TEXTOS Y PRESENTACIONES MULTIMEDIA
José María Menéndez Jambrina
17. **PONENCIA No1-So2-A-36.** ESTRATEGIAS PARA LA CREACIÓN ARTÍSTICA AUDIOVISUAL DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS SOBRE LA DISCAPACIDAD COGNITIVA
Jorge Mario Hernández Perilla. Félix Eduardo Franco Pinzón
18. **PONENCIA No1-So2-A-37.** “MUNDO CONTEMPORÁNEO”: SOFTWARE PARA UN PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DESARROLLADOR DE LA HISTORIA UNIVERSAL.
Xavier Lasso León. Yiliannis Martínez Almarales. Alina Cuadréns Villalón

MOTIVATIONAL VIDEO PRODUCTION IN THE EFL/ESL CLASSROOM: DEVELOPING ORAL SKILLS IN DIGITAL ENVIRONMENTS

ELENA DOMÍNGUEZ ROMERO

JELENA BOBKINA

Universidad Politécnica de Madrid

Teachers of the 21st century need to develop high order cognitive skills to have a significant impact on their students' outcomes. Video production comprises the use of technological tools and contributes to developing their high order cognitive skills by giving "the language learner a choice not only about what to say, but also how to say it and how to present a point of view" (Dal 2010, 5). The present paper aims at exploring our 21st century students' view of their own digital oral skills. To achieve our aim, we asked 40 students from our English for Specific and Academic Communication Course (EPAC) at the Computer Engineering School of the Universidad Politécnica de Madrid (UPM) to produce 2-minute motivational videos. The idea was to present their research in computer engineering and to upload their videos to the EPAC Facebook account. A short written description of their research topic was also to be provided. Then, the students were involved in self-assessment processes by watching and self-evaluating their videos with the help of a rubric.

Results revealed that the acquisition of the digital oracy skills that are required for video presentations is still a must for a good number of students nowadays, especially when it comes to technical aspects of video editing.

Findings revealed that 60% perceived their level of digital oral skills as average, whilst the other 40% did so as moderately high. None of the students rated their command of digital oracy as either low or high. When describing their major weakness, special emphasis was given to aspects such as body language (lack of eye contact, rigidity, excessive movement), speech delivery (nervousness, lack of fluency, bad pronunciation), video editing (sound, music, special effects), language use (lack of technical vocabulary, wrong grammar), and storytelling (cohesive and coherent discourse).

In the light of the above results, conclusions reveal that the acquisition of digital oral skills is still a must for our ESP university students. Results also show that digital oracy is a new area of communication whose complexity is often underestimated by university teachers, who seem to overlook the fact that a considerable number of students still feel intimidated or threatened by cameras. Digital oracy skills must be further developed in the classroom because the acquisition of digital oracy contributes to our 21st century university students' acquisition of oracy skills.

PALABRAS CLAVE

DIGITAL ENVIRONMENTS, EFL/ESL, ORAL SKILLS, VIDEO PRODUCTION

PARTICULARIDADES A LAS QUE SE ENFRENTAN LOS DOCENTES EN EL USO Y APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA MOODLE

RUBI ESTELA MORALES SALAS
Universidad de Guadalajara
JENNIFER YARED FRIAS ESTRADA

Las Tecnologías de Información y Comunicación siguen ganando espacio en la vida cotidiana y las organizaciones de cualquier índole. Así, el sector educativo en diálogo interminable acerca de diversos puntos de vista a nivel internacional, sobre si la educación debe continuar su modalidad presencial o debe migrar a una modalidad híbrida, los docentes en todos los niveles, demandan de forma apremiante, capacitación en competencias digitales.

En esta comunicación se trata el uso y manejo de la plataforma Moodle por parte de los docentes en una universidad que imparten educación superior, las particularidades a las que se enfrentan en su operación, para comprender sus necesidades tecnológicas y pedagógicas.

Bajo el método cualitativo, se realizó un diagnóstico participativo en una de las academias de la universidad, aplicando además una entrevista a profundidad semiestructurada a los docentes participantes en la misma.

Los resultados fueron tan reveladores al conocer que existe un rezago considerable por parte de los docentes en el uso y aplicación de Moodle para fines académicos, partiendo de distintas opiniones que van desde el desconocimiento de las competencias tecnológicas, hasta las distintas interpretaciones que los docentes tienen sobre los criterios pedagógicos que deben aplicar en su proceso de enseñanza aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

DOCENTES, MOODLE, PEDAGÓGICAS, TECNOLÓGICAS, USO Y APLICACIÓN

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE CON LA HERRAMIENTA SCRATCH EN FUTUROS DOCENTES

CARMEN ROMERO GARCÍA

INGRID MOSQUERA GENDE

JAVIER SÁNCHEZ-PRIETO

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

MANUEL TIZÓN DÍAZ

El aprendizaje de estrategias y herramientas de programación en entornos educativos contribuye al desarrollo del pensamiento computacional, el pensamiento lógico-matemático y la resolución de problemas. Además, se trata de una disciplina que será necesaria para desempeñar algunas de las profesiones tecnológicas surgidas en los últimos años. Actualmente, la enseñanza de programación se contempla en algunos cursos de Educación Secundaria y, en menor medida, de Educación Primaria e Infantil. A pesar de ello, no existen muchos itinerarios de formación específica en programación para docentes, y la mayor parte de ellos están pensados únicamente para perfiles técnicos, principalmente para docentes de asignaturas de los departamentos de Tecnología. Sin embargo, son herramientas que pueden utilizarse en otras áreas con importantes beneficios.

Un número creciente de escuelas, e incluso algunas universidades, contemplan Scratch como un primer paso en la programación. Un recurso que, además, permite que estudiantes y docentes puedan explorar y manifestar sus ideas de una forma creativa e ilimitada mediante el desarrollo de actividades interactivas, juegos o vídeos animados, entre muchas otras posibilidades.

Así, en este trabajo se presentan actividades interactivas de enseñanza y aprendizaje orientadas a la realización de repases de los contenidos de las asignaturas. Dichas actividades se han diseñado utilizando la herramienta Scratch y se han implementado en el aula virtual de una universidad *online*. Tras su implementación se ha evaluado la satisfacción del alumnado.

En la experiencia han participado 70 estudiantes que cursaban las asignaturas de Didáctica de la Lengua Inglesa del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria y Teoría y Práctica de la Investigación Educativa del Grado en Maestro en Educación Primaria de la Facultad de Educación en la Universidad Internacional de La Rioja, durante el curso académico 2019/2020. El instrumento utilizado ha sido un cuestionario diseñado *ad hoc*, formado por ítems que permiten obtener información sobre la utilidad de la herramienta. Se incluye una pregunta de respuesta abierta para que los estudiantes aporten su opinión sobre las actividades realizadas con Scratch. El cuestionario se comparte con los estudiantes *vía online*.

La mayoría del alumnado que ha participado en la experiencia no conocía la herramienta Scratch antes de comenzar la actividad y considera que ha sido útil para realizar repases de los contenidos de la asignatura. Manifiestan que la actividad ha sido entretenida, amena y motivadora, de manejo sencillo y que les gustaría aprender a utilizarla.

Será positivo seguir profundizando en el uso de la herramienta Scratch y en sus posibilidades en el aula para poder transmitírselo a nuestros alumnos, futuros docentes, en un contexto educativo en el que cada vez está adquiriendo más protagonismo el diseño de actividades como las presentadas en este trabajo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE, FORMACIÓN DOCENTE, SCRATCH

DRIVE COMO ESPACIO INVESTIGATIVO PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS EN ESTUDIANTES DE PREGRADO

JUAN MARTIN CEBALLOS ALMERAYA

La necesidad de desarrollar habilidades investigativas para la producción de textos académicos conllevó a establecer a Drive como espacio virtual investigativo donde, a partir de estrategias didácticas investigativas (UVE socioformativa, análisis documental, encuadre de la investigación, realimentación) y la aplicación del formato APA, se desarrollaron proyectos de investigación que dieron como resultado un trabajo académico en estudiantes de pregrado. Para la evaluación del impacto de las estrategias y metodología, se aplicó una escala tipo Liker, en este sentido, se llevó a cabo una investigación exploratoria. Los resultados arrojaron que tanto las estrategias como la metodología son pertinentes para la producción de textos académicos.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS, ESPACIO VIRTUAL INVESTIGATIVO, TEXTO ACADÉMICO

TECNOLOGÍA PARA MEDIR LA COMPLEJIDAD DE PROBLEMAS DE MATEMÁTICAS A TRAVÉS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

EMILIA LÓPEZ IÑESTA
Universitat de València
MARIA T. SANZ

El uso de entornos tecnológicos de aprendizaje ofrece muchas más posibilidades que el empleo de textos impresos en términos de presentación de la información y registro de las acciones realizadas por el estudiantado con los materiales disponibles. El presente trabajo presenta un entorno tecnológico para la investigación con la que se pueden realizar experimentos para analizar las estrategias del estudiantado cuando se enfrenta a situaciones de lectura de un enunciado y debe contestar una serie de preguntas en un contexto digital. En este escenario, se plantea como pregunta de investigación si es posible utilizar los datos de las interacciones del alumnado registrados en este entorno tecnológico para estudiar la comprensión lectora en problemas de matemáticas escolares y emplearla como una medida de la complejidad que suponen los enunciados de dichos problemas. Los principales resultados indican que el tiempo de lectura de un estudiante es una excelente aproximación para determinar la complejidad de los problemas matemáticos a través de la comprensión lectora del estudiante.

PALABRAS CLAVE

COMPRENSIÓN, LECTURA, MATEMÁTICAS, TECNOLOGÍA

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL CECYT N° 13

ROSALÍA CECILIA VELÁZQUEZ PÉREZ

Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos N° 13 "Ricardo Flores Magón"

Introducción

El Instituto Politécnico Nacional desde el 2008 integra un Modelo por Competencias con enfoque constructivista centrado en el aprendizaje, desde este enfoque, el estudiante no es un receptor pasivo de la información, sino que construye activamente su conocimiento en interacción con el medio ambiente a través de la reorganización de sus estructuras mentales. Por otro lado este modelo ubica al estudiante en el centro del proceso académico y el docente tiene un papel de guía o facilitador del aprendizaje, con base en esta concepción es necesario que el estudiante tenga acceso a información en todo momento y lugar, así como la capacidad de trabajar en equipos no solamente de manera presencial, sino también a distancia, de manera sincrónica y asincrónica, por lo que nuevamente las TIC's (tecnologías de la información y la comunicación) juegan un papel importante en el proceso enseñanza – aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

Determinar si el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes del CECyT N° 13 y en qué medida las utilizan para actividades académicas.

METODOLOGÍA

El presente trabajo es una investigación de campo realizada en el Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos N° 13. Es cuantitativa, ya que se realizaron mediciones que permitieron obtener frecuencias de respuesta, con lo que se realizó un análisis estadístico para la construcción e interpretación de gráficas a partir de las cuales se elaboraron las conclusiones.

RESULTADOS

- Se observó que un 39.1% de los encuestados utilizan las TIC's de 2 a 4 horas por día, seguidos de un 34.8% de alumnos que hacen uso de ellas de 4 a 6 horas diarias, un 16.8% de 6 a 8 horas por día y solo el 9.3% las usan de 1 a 2 horas diariamente.
- Se detectó que poco más del 50% de los encuestados utiliza las TIC's de 2 a 4 horas diariamente para actividades escolares.
- El 87% de los encuestados manifestó que el uso de las tecnologías de la información y comunicación motiva su aprendizaje.
- El 88.2% de los encuestados manifestó que mejoró su rendimiento académico con el uso de las TIC's.
- Se observó que ya es muy bajo el porcentaje de profesores que no utilizan las TIC's para la enseñanza.
- Los encuestados manifiestan que un 66.5% de los docentes hacen uso de plataformas educativas.
- La encuesta arroja que cada vez más docentes están utilizando las nuevas tecnologías (68.3%) y están usando las redes sociales para la enseñanza.

CONCLUSIONES

Se observó que el 100% de los encuestados utilizan las TIC's todos los días, siendo el número de horas la diferencia.

Se concluye que más del 50% de los encuestados utiliza las TIC's más de 4 horas diarias, lo que es excesivo considerando que el programa escolar es presencial y consta de 7 horas diarias.

Por otro lado, casi el 90% de los encuestados manifiesta que las TIC's los motivan a aprender, que utilizan más de un dispositivo para sus actividades y que esto les ha permitido mejorar su rendimiento académico.

También se concluye que cada vez son más docentes los que se involucran en el manejo de estas herramientas, cada vez es más frecuente que los docentes incluyan el uso de plataformas educativas como apoyo a su labor, así como el uso de redes sociales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, DOCENTES, ESTUDIANTES, MODELO EDUCATIVO, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

LA POTENCIACIÓN DEL USO DE UNIDADES FRASEOLÓGICAS Y LA PRODUCCIÓN ESCRITA EN IFE MEDIANTE EL BLOGGING Y EL AULA INVERTIDA

NICOLÁS MONTALBÁN MARTÍNEZ

Profesor Ayudante Doctor del Centro Universitario de la Defensa de San Javier, España.

SALVADOR MONTANER-VILLALBA

Universitat Politècnica de València

En el presente trabajo se pretende analizar si el uso del Blogging y el aula invertida en el empleo de unidades fraseológicas y la producción escrita en el área de lengua inglesa en alumnos universitarios. Para tal fin, se implementó una experiencia didáctica con el alumnado de la asignatura Traducción Especializada (en Lengua Inglesa) en la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia, del cuarto curso del grado de Traducción e Interpretación en el curso académico 2019/2020.

Entre las similitudes del experimento cabe destacar, además de la creación de un blog por parte de los alumnos y del aula invertida: una encuesta inicial y otra final a los alumnos con el objetivo de conocer su grado de conocimiento en torno al tema y el estudio de métricas de evaluación como la Precisión, la Exhaustividad, Índice de Error de las Palabras (en inglés, *Wer Error Right*, conocido por sus siglas WER), y Evaluación Bilingüe de la Calidad de las Traducciones (en inglés, *Bilingual Evaluation Understudy*, conocido por sus siglas BLEU).

En cuanto a las diferencias, en el caso del estudio de las unidades fraseológicas, se tuvo en cuenta también la evaluación final llevada a cabo en los alumnos, y en el análisis de la producción escrita el análisis de los textos producidos por medio de una herramienta denominada Coh-Metrix y una coevaluación de los alumnos para analizar la calidad de los textos en inglés.

En el caso del uso de unidades fraseológicas, la combinación de Blogging y Aula Invertida fueron instrumentos muy válidos para el desarrollo y consolidación de la competencia fraseológica y, por ende, de la traductológica, pues no sólo se pretende que los alumnos empleen más y distintas unidades fraseológicas, sino que éstas se adecuen a la lengua meta y al mensaje del texto. Por otro lado, la combinación de Blogging y Aula Invertida en la producción de textos escritos fueron también herramientas muy positivas para el desarrollo y consolidación de la composición de textos en inglés.

A tenor de los resultados, cabe plantearse la posibilidad de que la inclusión de la coevaluación entre alumnos nos hubiera aportado una mayor cantidad de datos en torno al punto de vista del consumidor final del blog que se ha creado con diversos textos especializados.

Además de ello, cabría plantearse una posible rúbrica de evaluación que incluyera todos los elementos mencionados anteriormente: las métricas de evaluación, el estudio de los índices aportados por la herramienta Coh-Metrix, la evaluación final del curso y la coevaluación de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, BLOGGING, COMPETENCIA ESCRITA, INGLÉS PARA FINES ESPECÍFICOS, UNIDADES FRASEOLÓGICAS

PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN Y MODELACIÓN PRESENTES EN EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

ANGEL PRETELÍN-RICARDEZ

Instituto Politécnico Nacional, UPIITA, México

Introducción. Esta ponencia presenta una secuencia didáctica basada en un enfoque constructorista, la cual se llevó a cabo con estudiantes del nivel superior (universitarios) del Instituto Politécnico Nacional, en México, quienes atendieron el llamado a participar en talleres de creación de videojuegos a partir de modelación matemática y principalmente modelación computacional de sistemas o fenómenos físicos. En estos talleres se realizaron actividades de larga duración (uno a seis meses) orientadas al aprendizaje a través de la creación de productos interdisciplinarios, en este caso videojuegos. De manera más específica, la secuencia didáctica que se aborda aquí está orientada a que los estudiantes ganen experiencia en la resolución de problemas bajo un enfoque *STEAM* a través de la utilización de motores de videojuegos (*game engines*) como *Unreal Engine*, *Game Maker Studio* o *Unity*.

Objetivos. Los objetivos de este estudio son: (1) que los estudiantes aprendan y experimenten que la matemática en la vida real no está aislada o fragmentada de otras disciplinas, (2) que ganen experiencia y habilidad en resolver problemas interdisciplinarios (enfoque *STEAM*), (3) favorecer su entendimiento acerca de la relación que guardan las distintas disciplinas en la resolución de un problema: Implementación de modelos computacionales en la narrativa y mecánicas de un videojuego. Para dar un seguimiento de lo realizado, (4) se documentaron y analizaron los procesos de experimentación, modelación (matemática y computacional) y construcción que realizaron los estudiantes.

Metodología. Se diseñó e implementó un taller en dónde los estudiantes tomaron el papel de creadores, asumiendo el rol de ingenieros, a los que se les pidió diseñar y programar modelos computacionales de sistemas o fenómenos físicos que pudieran ser implementados en la narrativa y mecánicas de un videojuego. Para llevar a cabo lo anterior se utilizó la metodología Experimenta – Modela – Construye (EMC), la cual, establece una secuencia de tres actividades, en donde se espera que los estudiantes lleven a cabo ciertos ciclos de construcción para resolver uno o varios problemas de modelación matemática y computacional, que posteriormente son implementados en un videojuego.

Resultados. Se llevó un registro de las sesiones a través de grabaciones, además se hicieron entrevistas y cuestionarios en línea para poder definir cómo se llevaron a cabo los procesos recursivos de experimentación, modelación (matemática y computacional) y de construcción. A través de lo anterior, se pudo observar cómo a través de la construcción y manipulación de los objetos virtuales y la observación de su comportamiento, los estudiantes construyeron relaciones abstractas entre los parámetros y comandos de programación dentro del motor de videojuegos y las fórmulas físicas o ecuaciones relacionadas con dichos comportamientos, lo cual los llevó a generar una relación sinérgica entre varias disciplinas (matemáticas, física, ingeniería e inclusive diseño gráfico) para la construcción concreta de un videojuego.

Discusión y conclusiones. A través de los resultados se pudo observar que la matemática se relacionó con las otras disciplinas transitando en varios niveles de abstracción hacia lo concreto (el videojuego): de manera implícita y explícita, así como de manera empírica y formal. También se observó que la primera restricción que se presentó en la construcción de los videojuegos fue el uso del software. Se logró que el tiempo no fuera una limitación para la creación, el taller duró seis meses.

PALABRAS CLAVE

CONSTRUCCIONISMO, MODELACIÓN COMPUTACIONAL, MODELACIÓN MATEMÁTICA, STEAM, VIDEOJUEGOS

EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO EN TUS MANOS. RÉPLICAS 3D PARA PROFUNDIZAR EN EL CONOCIMIENTO DE LA PREHISTORIA

SONIA DÍAZ-NAVARRO
SANTIAGO SÁNCHEZ DE LA PARRA-PÉREZ
CRISTINA TEJEDOR RODRIGUEZ
Universidad de Valladolid
MANUEL Á. ROJO GUERRA

Introducción:

En las asignaturas vinculadas al área de Prehistoria, los alumnos aprenden cómo vivían unas sociedades que no dejaron huella escrita, por lo que el estudio del patrimonio arqueológico y de la cultura material es un pilar fundamental para entenderlas. A menudo, los alumnos reciben una explicación sobre esta cultura material acompañada de material gráfico en 2D, como fotografías, vídeos o diapositivas. Aunque este tipo de material es válido, varios estudios han demostrado que la explicación apoyada por réplicas en 3D refuerza un ambiente educativo más motivador y atractivo que las copias en 2D en general. En este contexto surge el proyecto de innovación docente “El patrimonio arqueológico en tus manos. Réplicas 3D para profundizar en el conocimiento de la Prehistoria” cuyo objetivo principal es la creación de colecciones de referencia del patrimonio arqueológico prehistórico por el alumnado mediante el uso de las nuevas tecnologías. La impresión 3D FDM/FFF se caracteriza por ser la más sencilla de aprender y la menos costosa, permitiendo así actualizar colecciones de referencia casi al mismo ritmo que avanza la investigación.

Objetivos:

Las principales motivaciones de este proyecto han sido promover un aprendizaje activo y óptimo de la cultura material prehistórica europea, actualizando a su vez la colección de referencia del Departamento a partir de réplicas impresas en 3D escogidas y elaboradas de principio a fin por el alumnado.

Metodología:

La metodología empleada ha sido la impartición de un seminario formativo para los alumnos de las asignaturas Prehistoria I y II en el que se explica detalladamente el funcionamiento de la tecnología de impresión 3D, gracias al cual han aprendido a descargarse los modelos digitales en 3D de repositorios online; a prepararlos con un software especializado como Cura Ultimaker; y a postprocesar aquellas piezas que lo requieran: fases de lijado y pintura de cada réplica. Cada alumno ha elegido una pieza o yacimiento arqueológico presente en el temario de la asignatura, ha buscado el modelo digital en 3D, lo ha preparado para su impresión y ha llevado a cabo el postprocesado. Con el fin de evaluar la utilidad del proyecto, cada alumno debe preparar una pequeña exposición evaluable para el resto de la clase en la que explique las principales características y el contexto de la réplica realizada.

Resultados:

La principal innovación de este proyecto es la divulgación de las Nuevas Tecnologías y su aplicación a disciplinas vinculadas con las Humanidades, de manera que el alumnado adquiera un papel activo en el desarrollo de la asignatura, se familiarice con las nuevas tecnologías y asimile más fácilmente los conocimientos de la asignatura. El proyecto está resultando especialmente útil en la comprensión de la evolución humana, dado que generalmente a partir de imágenes los alumnos no comprenden los cambios morfológicos que suceden en la anatomía de los diferentes fósiles de homínidos y, por tanto, presentan grandes dificultades para distinguir unas de otras especies.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, IMPRESIÓN 3D, NUEVAS TECNOLOGÍAS, PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO

METODOLOGÍA SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS Y CIENCIAS SOCIALES

MARIO CORRALES SERRANO
Universidad de Extremadura

SOLE (Self Organized Learning Environments) o Entornos de aprendizaje auto-organizados es una metodología que consiste en la creación de espacios auto-organizados de aprendizaje mediante el uso de internet. Esta metodología ha sido desarrollada por el profesor Sugata Mitra, docente de origen hindú, y profesor en el Educational Technology en la School of Education, Communication and Language Sciences de la Universidad de Newcastle.

Esta metodología se inició cuando en 1999, Mitra puso en marcha el experimento “The Hole in the Wall” (el hueco en la pared), consistente en analizar el efecto que tendría sobre el aprendizaje de los estudiantes el uso de un ordenador conectado a internet, situado en la calle.

En la aplicación actual de esta metodología, un SOLE es un espacio virtual en el que un grupo de entre 20 y 30 estudiantes pueden trabajar, formando grupos de 4 o 5 habitualmente, con un ordenador y una conexión a internet por grupo. En este espacio se plantea una gran pregunta de aprendizaje, y se da un tiempo y unos materiales para que cada grupo pueda buscar la respuesta a esta pregunta. Los participantes pueden cambiarse de grupo si lo desean, elaborar sus propias preguntas o debatir con sus compañeros de grupo acerca de la respuesta a la pregunta planteada. (socialización de la pregunta) En el final de la sesión, los participantes de cada grupo comparten la respuesta a la pregunta planteada con el resto de los grupos.

La presente comunicación analiza una experiencia didáctica de aplicación de la metodología SOLE en la asignatura de Geografía e Historia, con 287 estudiantes de los cuatro cursos de Enseñanza Secundaria Obligatoria. El objetivo principal es incentivar la motivación de los estudiantes mediante el protagonismo que les otorga esta metodología.

El modo en que se ha aplicado ha consistido en el lanzamiento de una pregunta inicial, sobre la que los estudiantes han tenido que investigar por grupos, mediante el uso de un ordenador con internet. Posteriormente, cada grupo de estudiantes ha presentado los resultados de su investigación al resto de compañeros del aula. Esta secuencia ha servido como introducción al tema que se estaba trabajando.

Para valorar la experiencia, se ha aplicado sobre los estudiantes participantes un cuestionario elaborado *ad hoc*, en el que se ha podido medir la motivación de los estudiantes en relación con el aprendizaje de la asignatura, incidiendo especialmente en los temas trabajados con la metodología SOLE.

Los resultados señalan un incremento de la motivación de un 27% de media en todos los cursos en los que se ha trabajado con la metodología SOLE. Además, se aprecia un mayor incremento de motivación en los cursos

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, INNOVACIÓN EDUCATIVA, MOTIVACIÓN, TIC EN EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE UN LABORATORIO VIRTUAL EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA

ALFONSO PONTES PEDRAJAS

Profesor Titular de la UNiversidad de Córdoba

Introducción y finalidad: Desde hace tiempo estamos desarrollando un proyecto educativo orientado a fomentar el aprendizaje reflexivo de la Física y a desarrollar competencias transversales relacionadas con el uso interactivo de las TIC en las aulas universitarias, tratando de integrar diversos recursos informáticos en la formación de estudiantes de primer curso de ingeniería. En este trabajo se pretende evaluar la influencia de un laboratorio virtual en el aprendizaje de conceptos básicos del tema de circuitos eléctricos.

Metodología: En primer lugar se evaluaron los conocimientos previos de una muestra de 94 estudiantes de 1º curso del grado de ingeniería eléctrica, al iniciar el tema de circuitos eléctricos, en la asignatura de Fundamentos Físicos de la Ingeniería II. Para realizar la evaluación inicial se ha utilizado un cuestionario de 10 preguntas de opción múltiple, que nos ha permitido explorar las concepciones previas y dificultades de aprendizaje de los participantes sobre el funcionamiento de los circuitos eléctricos de corriente continua. Para tratar de superar tales dificultades se aplicó una estrategia de aprendizaje por indagación en las clases prácticas de la asignatura, usando como recurso un laboratorio virtual de circuitos de corriente continua (Project Phet Simulations). Tras evaluar el conocimiento inicial y final con el mismo cuestionario se ha aplicado una metodología de análisis cuantitativo de los datos obtenidos, realizando un análisis de frecuencias para conocer la extensión de las diferentes ideas del alumnado y un estudio de contraste para evaluar el grado de cambio conceptual producido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Resultados: Al aplicar el mismo cuestionario, como pre-test y pos-test, hemos podido evaluar la progresión de las ideas y conocimientos del alumnado sobre el tema de circuitos eléctricos durante esta experiencia. Los resultados obtenidos muestran un avance notable en la progresión de las ideas de los alumnos y en la mejora de la comprensión del modelo científico de corriente eléctrica, aunque también se aprecian dificultades de aprendizaje relacionadas con la persistencia de modelos alternativos en algunos estudiantes.

Conclusiones: Tras el desarrollo de esta investigación observamos que las actividades realizadas con el laboratorio virtual permiten poner en práctica el modelo de aprendizaje por indagación y ayudan al alumnado universitario a visualizar los cambios que se producen en los circuitos eléctricos cuando se modifica alguna variable del sistema. La experiencia ha mostrado que el recurso TIC utilizado y las actividades realizadas favorecen la comprensión del modelo básico de corriente eléctrica y la progresión de las ideas previas de los estudiantes, aunque todavía quedan aspectos que podrían mejorar en el futuro.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR INDAGACIÓN, EVOLUCIÓN CONCEPTUAL, LABORATORIO VIRTUAL, MODELO DE CORRIENTE ELÉCTRICA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

SOFTWARE EDUCATIVO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA PROFESIONAL DE EVALUACIÓN SOBRE LA CARGA DEL CUIDADOR INFORMAL

MARÍA DEL PILAR ROQUE HERNÁNDEZ

Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Zaragoza

PAOLA JAZMÍN TIRADO LARA

Universidad Insurgentes

La evaluación es una competencia fundamental para el psicólogo educativo y crucial para la atención del desarrollo humano, máxime ante dificultades contextuales como la carga del cuidador, constructo que refiere a la dificultad persistente por cuidar de otros y que puede acompañarse de dificultades físicas, socioemocionales y/o cognitivas. A partir de las estadísticas oficiales existentes en México sobre los grupos que necesitan cuidados (e.g. personas con discapacidad o adultos mayores) y las posibles consecuencias en sus cuidadores (formales o informales), se precisa de profesionales competentes. En Educación Superior es fundamental el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ya que contribuyen a promover competencias profesionales, otorgando al estudiante, un papel activo al aprender; sin embargo, en México las TIC han tenido una paulatina integración debido a factores como la falta de recursos en las instalaciones educativas y/o el acceso insuficiente a las tecnologías y/o los recursos básicos los cuales generan condiciones desfavorables para aprender. Los tutoriales interactivos multimedia (TIM) son hipermedias relacionados con el aprendizaje, que a través de la interactividad, buscan desarrollar competencias relacionadas a contenidos específicos. El objetivo del presente trabajo fue evaluar de forma interna el prototipo de un tutorial interactivo multimedia para la evaluación psicológica sobre carga del cuidador informal, con la finalidad de contribuir a la formación profesional del psicólogo educativo. El diseño fue mixto y longitudinal en dos etapas. Participaron de forma voluntaria alumnos y docentes de una licenciatura en Psicología, de una universidad pública ubicada en una zona de alta marginación en la Ciudad de México (México); el muestreo fue no probabilístico intencional. A partir del consentimiento informado, se empleó el registro de observación, la entrevista informal y un cuestionario para evaluar software educativo; se realizaron de forma continua adecuaciones al TIM, a partir de evaluaciones individuales analíticas, expertas y por observación. Los resultados apuntan a: 1) la obtención del guion/guía para el desarrollo del tutorial, estructurado a partir de las fases: presentación, definición de aspectos pedagógicos y esquemas de programación. 2) La producción de la primera versión del tutorial, así como del prototipo de éste, ambos programados en lenguaje markup (HTML5) y basados en un modelo jerárquico. Entre sus características, se destaca que integran diversos recursos multimedia, otorgan realimentación a las respuestas y reducen las ayudas conforme el usuario avanza. El prototipo incluye, por un lado, contenidos teóricos, estadísticas y actividades lúdicas que contribuyen a reelaborar los contenidos revisados; y por otro, facilita aprender cómo aplicar, calificar e interpretar un instrumento de evaluación sobre carga del cuidador informal, validado con población mexicana ($\alpha = .90$). Se concluye que, la producción de este tutorial multimedia, que conjunta aspectos técnicos y pedagógicos desde un enfoque constructivista, representa una herramienta alternativa para propiciar el conocimiento activo y la reconstrucción de éste en la interacción usuario-interfaz-ambiente. A partir de los hallazgos se precisa continuar con la validación externa del presente recurso, en pro del desarrollo de competencias para evaluar de forma oportuna y adecuada, la carga del cuidador. Este trabajo forma parte del Proyecto UNAM, FESZ/PSIC/569/19.

PALABRAS CLAVE

CUIDADORES, EVALUACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL SUPERIOR, PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN, SOFTWARE DIDÁCTICO

LA VISUALIZACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA DEL ARTE: USOS Y POSIBILIDADES DEL DISEÑO ESPECÍFICO DE MATERIALES DOCENTES EN SKETCHFAB

SERGIO ROMÁN ALISTE
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción

La metodología docente de Historia del arte, así como de aquellas disciplinas en la que la imagen es un vehículo fundamental, suele recaer en la explicación a partir de referentes visuales bidimensionales. Las proyecciones o imágenes impresas constituyen, en esencia, el referente del aprendizaje, introduciendo con ello un sesgo particularmente llamativo: la configuración de la mirada se establece en base a puntos de vista dominantes y jerarquiza la aproximación a las obras tridimensionales, tanto la escultura y arquitectura como las artes decorativas. Esta propuesta explora las posibilidades de una plataforma web y también nativa en dispositivos táctiles (Sketchfab, fundada en 2011), que aporta recursos para la enseñanza y visualización tridimensional de las obras artísticas y del patrimonio cultural, permitiendo nuevas estrategias en el aula.

Objetivos

- Exponer y analizar las posibilidades de Sketchfab como plataforma de visualización 3D aplicada a la enseñanza de Historia del arte y disciplinas afines.
- Aportar bases metodológicas para el desarrollo de materiales docentes específicos en 3D, para ser visualizados y utilizados activamente en el aula desde la plataforma Sketchfab.
- Apuntar un rango de escenarios prácticos específicos a partir de las bases expuestas.

Metodología

La parte central de esta propuesta se centra en los usos potenciales que tiene la plataforma Sketchfab cuando son utilizados por el docente con diversos fines: explicación, uso ilustrativo o como herramienta en diverso rango de prácticas. Sin embargo, y más allá del uso libre del amplísimo catálogo de piezas artísticas y culturales virtuales que atesora Sketchfab, esta ponencia se centra en la capacidad de esta plataforma para generar materiales docentes interactivos y aplicables fácilmente a Realidad Aumentada e incluso a Realidad Virtual. El diseño específico de modelos digitales con fines ilustrativos o prácticos abre enormemente el rango de acción, permitiendo integrar animaciones, enlaces, fotos, recorridos secuenciales por diferentes puntos tridimensionales de la pieza, y, en definitiva, una plena interacción entre el alumno y el bien artístico. Para la obtención y diseño del modelo es necesaria la aplicación de procedimientos fotogramétricos (escaneado 3D de piezas a partir de una documentación fotográfica exhaustiva) o de modelado y texturizado digital 3D. Sin embargo, una vez superado ese proceso técnico se obtiene un recurso o material docente abierto y público, disponible desde la web y aplicaciones móviles, y aplicable en cualquier contexto docente.

Discusión

El desarrollo de esta propuesta va acompañado de una revisión bibliográfica de la utilización tanto de recursos 3D así como de Realidad Aumentada en contextos de enseñanza de la Historia del arte, con el fin de definir un marco de actuación del docente en el diseño de materiales tridimensionales e interactivos.

PALABRAS CLAVE: 3D, DIGITALIZACIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, NUEVAS TECNOLOGÍAS, SKETCHFAB

ACCESO Y EMPLEO DE PLATAFORMAS DIGITALES EN LAS AULAS PREUNIVERSITARIAS: COMPARATIVA ENTRE COMUNIDADES AUTÓNOMAS. EL CASO DE SM EDUCAMOS.

**ANGEL BARTOLOME
MARIA HENAR ALONSO-MOSQUERA
ÁLVARO VARONA GONZÁLEZ**

El 96,8% de las aulas españolas de centros no universitarios disponían de conexión a Internet en el curso 2018/2019 (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2020). El acceso a Internet en las escuelas está altamente correlacionado con la riqueza de un país, si bien existe la preocupación por que la inversión en Internet e infraestructuras tecnológicas para las aulas no se aproveche completamente si no se integrada correctamente en la pedagogía y los maestros reciben la capacitación adecuada. En este sentido, las plataformas digitales escolares son el principal servicio por el que los miembros de las comunidades educativas se comunican y gestionan procesos.

Esta plena conectividad permite plantear diversas utilidades de las TIC como canales de métodos de aprendizaje sustitutivos o complementarios de los ya implantados con anterioridad. Existen diversos tipos de plataformas educativas, también en relación con el tipo de uso al que se orientan (educación online, apoyo a la docencia presencial o la mezcla de ambos sistemas), pero en todo caso, la mayor parte de dichos sistemas incluyen herramientas para la difusión de contenidos, la comunicación y colaboración síncrona y asíncrona entre los participantes y la evaluación y seguimiento de los estudiantes (Sánchez, 2009), siendo un gran recurso didáctico que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje y facilita la evaluación continua del estudiante (Viñas, 2017).

Así, la tecnología actúa como facilitador en los procesos escolares entre los colectivos participantes: padres, estudiantes y docentes. En la presente investigación se exponen los resultados de la interacción real de los más de setecientos mil usuarios de la plataforma digital SM Educamos, en más de 1200 colegios españoles, durante el curso 2018/2019. Conocer el dispositivo de acceso preferido, el número de veces que accede cada perfil, el tiempo de conexión, o las tareas que se realizan durante la misma, permite establecer recomendaciones para la mejora de las plataformas y el incremento de su utilidad para cada uno de los perfiles analizados.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, EDUCACIÓN ONLINE, EVALUACIÓN, PLATAFORMA, SEGUIMIENTO., SM, TECNOLOGÍA

USO DEL MAPA CONCEPTUAL PARA LA ESTRUCTURACIÓN GLOBAL DE TEXTOS GRUPALES REALIZADOS EN UN ENTORNO DIGITAL

GABRIEL HERRADA VALVERDE
Universidad de Almería

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo recoge un estudio realizado en la Universidad de Almería durante los meses de confinamiento, que tenía como propósito, por una parte, identificar las estrategias de trabajo grupal del alumnado universitario a la hora de elaborar un mapa conceptual y un texto escrito; y por otra parte, analizar la influencia de dichas estrategias en la estructuración global del texto escrito.

OBJETIVOS

Tomando esto como referencia, se plantearon los siguientes objetivos:

- Comparar las estrategias de trabajo en equipo de los alumnos matriculados y egresados en las titulaciones de maestro a la hora de desarrollar el mapa conceptual y el texto escrito.
- Comprobar la influencia que tiene el momento formativo en la elaboración del mapa conceptual y en la estructuración global del texto escrito.

METODOLOGÍA

Atendiendo a esos objetivos, se estableció un diseño de carácter transversal y corte pre-experimental con medidas pre y post tratamiento y variables de control.

En función de esto, se definió una muestra de 42 grupos de trabajo constituidos por alumnos que acababan de entrar en la Universidad de Almería durante el curso 2019/2020 (14 de Educación Primaria (en adelante EDpr) y 14 de Educación infantil (en adelante EDinf)) o que habían egresado el curso anterior en Educación Primaria o Infantil en dicha universidad (14 que cursaban un Máster).

Los datos se trataron estadísticamente a través de tablas de contingencia y pruebas **C2**.

RESULTADOS

En cuanto a la estrategia de trabajo grupal utilizada, los grupos EDpr y EDinf dividían en partes tanto el mapa conceptual como el texto (78,6% y 92,9%). Los grupos de Máster, por su parte, utilizaban de forma mayoritaria la estrategia de trabajo individual en el texto y la colaborativa en el mapa conceptual.

En lo que se refiere al grado de estructuración del mapa conceptual, los grupos de EDinf y EDpr elaboraban mapas conceptuales que no tenían una estructura lógica clara (78,6% y 71,4%). Los grupos de máster, sin embargo, eran capaces de estructurarlos en mayor o menor medida (100%).

En lo que respecta a la estructuración global del texto escrito, los grupos de máster, mayoritariamente elaboraban textos que no tenían estructura global pero sí estructura dentro de apartados; mientras que los grupos de EDpr y EDinf elaboraban textos que no tenían una estructura global definida.

CONCLUSIONES

El momento formativo supuso, por tanto, diferencias intergrupales asociadas a la utilización de estrategias colaborativas por parte de los grupos de Máster a la hora de realizar el mapa conceptual pero no a la hora de estructurar el texto globalmente. Teniendo esto en cuenta, los resultados indican que los mapas conceptuales grupales no son útiles como referentes para redacción de texto grupales en equipo si estos últimos no se elaboran de forma colaborativa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, ESTRATEGIAS, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

NORMAS TIPOGRÁFICAS BÁSICAS PARA TEXTOS Y PRESENTACIONES MULTIMEDIA

JOSÉ MARÍA MENÉNDEZ JAMBRINA

Resumen

La tipografía es el concepto clave de la comunicación visual, ya que es la pieza fundamental para trabajos impresos, autoedición, páginas web, multimedia, edición electrónica, diseño y publicidad.

Del griego tipos, sello, marchamo, y de graphein, escribir, Stanley Morrison la definió como el arte de disponer correctamente el material de imprimir, con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto y máxima comodidad para que el mensaje que se quiere comunicar sea recibido correctamente.

No es lo mismo maquetar un libro que crear una página web. Debemos diferenciar entre tipografía de edición donde la legibilidad debe ser el primer objetivo, y tipografía creativa u ornamental, que responde a otros usos con menor funcionalidad lingüística.

Gutenberg, ensambló los pasos para una tecnología de reproducción vigente durante quinientos años: la fundición de caracteres, con ella los libros dejaron de ser únicos, algo esencial para la difusión y evolución del pensamiento y la cultura.

La tipografía ha vivido tres épocas claras: la escritura a mano sobre piedra o papel, la tipografía de plomo, y la electrónica – digital de la actualidad

El uso que se hace de la tipografía desde ordenadores personales produce ingentes cantidades de textos idénticos, anodinos, sin personalidad y reproducen textos inadecuados, poco legibles o aberrantes, por la ignorancia de las normas básicas de composición.

Del mismo modo que estudiamos ortografía y caligrafía, debemos plantear el conocimiento de algunas normas tipográficas básicas -campo de estudio en desarrollo desde la aparición de la imprenta- encaminado a proporcionar a lectores y redactores una correcta legibilidad de los textos impresos o de pantalla.

La facilidad con la que hoy procesamos textos no ha ido acompañada de un conocimiento mínimo de las normas tipográficas, antes en el ámbito de las imprentas y gestionada por profesionales. Conocimiento exigible a aquellos que producen textos y los editan reproduciéndolos para terceros, quienes sufren o padecen las deficiencias técnicas.

Esta ponencia proporcionará sencillas orientaciones para mejorar la calidad y legibilidad de los textos e imágenes, su reproducción, así como las narrativas y el diseño de presentaciones multimedia en su redacción y elaboración.

PALABRAS CLAVE

PRESENTACIONES MULTIMEDIA, TEXTOS, HIPERTEXTOS, NARRACIONES, NORMAS TIPOGRÁFICAS, IMPRENTA.

ESTRATEGIAS PARA LA CREACIÓN ARTÍSTICA AUDIOVISUAL DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS SOBRE LA DISCAPACIDAD COGNITIVA

JORGE MARIO HERNÁNDEZ PERILLA

Los Libertadores

FÉLIX EDUARDO FRANCO PINZÓN

Fundación Universitaria Los Libertadores.

En este artículo se analiza el impacto de las metodologías activas utilizadas como estrategias de inclusión de personas con discapacidad cognitiva y como caso de estudio concreto los Premios Soñarte al Cine Inclusivo. Asimismo, se examinan aspectos caracterización de los objetivos, actividades, talleres, estrategias transmediales de comunicación, proyectos de los premios Soñarte y la importancia de la inclusión social en ámbitos educativos, entre otros; se examina el aporte de las estrategias de creación artística e investigativa en diferentes trabajos realizados por estudiantes de colegios y universidades para fomentar la inclusión de personas con discapacidad cognitiva en la creación y producción de productos audiovisuales.

Para dicho fin, se aplica un enfoque descriptivo bajo un modelo de encuesta, grupos focales y se utilizó el modelo estadístico como herramienta para medir la participación de los estudiantes. Se trabajó una muestra de 120 personas de 8 colegios y una 1 universidad de Bogotá Colombia estos participaron en la creación de proyectos audiovisuales o participaron de las actividades. El objetivo del proyecto busca establecer puentes entre las estrategias para la creación de narrativas audiovisuales, la inclusión social y su aporte en las estrategias de enseñanza.

Los resultados arrojaron datos significativos en torno a los objetivos y participación de los estudiantes, se destacan la creación de 3 conversatorios con temáticas al cine y la inclusión, 3 productos audiovisuales con personas con discapacidad, 4 infografías sobre la representación social de la discapacidad en narrativas audiovisuales y finalmente la observación realizadas en los cines foros. También se evidencia las oportunidades que a largo plazo necesitan ser implementadas dentro del los premios Soñarte para aumentar su impacto social. Finalmente se describen las actividades realizadas los objetivos y su importancia dentro de las instituciones organizadoras

PALABRAS CLAVE

AUDIOVISUAL, CINE, DISCAPACIDAD COGNITIVA, GESTIÓN CULTURAL, INCLUSIÓN, INNOVACIÓN, NARRATIVAS

“MUNDO CONTEMPORÁNEO”: SOFTWARE PARA UN PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DESARROLLADOR DE LA HISTORIA UNIVERSAL.

XAVIER LASSO LEÓN
Universidad de Oriente
YILIANNIS MARTÍNEZ ALMARALES
ALINA CUADRÉNS VILLALÓN

El trabajo que se presenta es resultado de la práctica pedagógica desarrollada en la educación superior, en la carrera de Licenciatura en Educación en Historia. Las problemáticas observadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Universal relacionadas con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) precisan de la búsqueda de alternativas para solucionar las insuficiencias y carencias que se presentan en el proceso. De ahí que la investigación aborde como objetivo: la elaboración del software educativo “Mundo Contemporáneo” para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Universal con enfoque desarrollador en el nivel superior. Con esta investigación, se realiza un aporte a la enseñanza de la Historia, pues el uso del software educativo para la apropiación de los contenidos históricos, contribuye al pensamiento lógico y creativo como premisa para la gestión de la formación de un pensamiento científico y el logro de una cultura general integral en los estudiantes. Los métodos empleados fueron: el análisis-síntesis, el histórico-lógico, la modelación, enfoque de sistema, la observación científica, las encuestas, entrevistas, taller con especialistas y metodológicos, el análisis porcentual y la triangulación de fuentes, los que posibilitaron constatar y validar los resultados de la investigación en la Universidad de Oriente, en la Facultad de Ciencias Sociales en la carrera antes mencionada. La propuesta de software educativo “Mundo Contemporáneo” permite a través de sus fundamentos didáctico-metodológicos y su diseño, atendiendo a la plataforma interactiva, que el docente conduzca el dominio de los contenidos y el alumno adecue sus estrategias de aprendizaje, en la educación en que se ejecuta. A pesar de esto, los especialistas precisan que resulta necesaria la generalización del contenido de dicha propuesta, por cuanto se convierte en una plataforma sólida y conceptual para abordar los contenidos de la época contemporánea y la consolidación de los mismos. En criterio unánime los especialistas evalúan la propuesta como adecuada, al significar que esta permite guiar al docente y al estudiante, con lógica y de forma sistémica, a utilizar el software educativo “Mundo Contemporáneo” para el tratamiento, sistematización, profundización y generalización de los contenidos que se imparten en la asignatura, de manera que el alumno se apropie de ellos de forma consciente y desarrolle las habilidades del pensamiento lógico, además de las habilidades informáticas. Plantean además que es factible de aplicarse, por cuanto constituye una alternativa viable para la potenciación de un proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Universal que motive, enseñe y conduzca al alumno a ser constructor de su conocimiento y evaluar las estrategias que utiliza para la apropiación del contenido de la Historia que recibe. La valoración de la aplicación de la propuesta elaborada contribuye a transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Universal con enfoque desarrollador, utilizando las potencialidades de la informática educativa para elevar la motivación, reconocer la importancia de los contenidos de la asignatura y proporcionar un mayor dominio al respecto por parte de docentes y estudiantes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, HISTORIA UNIVERSAL, NUEVAS TECNOLOGÍAS, PENSAMIENTO CRÍTICO, PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DESARROLLADOR, SOFTWARE EDUCATIVO, TIC

Enseñanza y aprendizaje con tecnologías emergentes (robótica- realidad aumentada-videojuegos)

ABSTRACT

En los últimos años estamos viendo un cambio sustancial en todos los centros y aulas de educación, desde educación infantil hasta la universidad, consistente en la incorporación de diferentes tecnologías emergentes que ofrecen la posibilidad de una educación más personalizada. La utilización de estas tecnologías pretende tener un impacto no solo en los procesos de enseñanza-aprendizaje sino también en la investigación creativa en educación.

Si queremos estar acorde a la nueva sociedad digital tendremos que reconocer el potencial que tienen estas tecnologías emergentes para promover cambios reales en educación, sobre todo en el desarrollo de nuevas pedagogías y estrategias de aprendizaje, en la organización docente, en la creación de contenidos y en los procesos de investigación educativa.

Bajo este paraguas se plantea este simposio en el que se espera recibir experiencias, análisis y/o propuestas vinculadas a las siguientes temáticas:

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Entornos colaborativos mediados por las TIC y TAC
- Aprendizaje móvil
- laboratorios virtuales,
- Apps lúdico-educativos,
- Videojuegos,
- Contenidos digitales y multimedia,
- Simuladores
- Libros digitales y e-books.
- Tecnologías para la investigación educativa
- El papel de las bibliotecas en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación: Los CRAI (Centros de recursos para el aprendizaje y la investigación)
- La alfabetización digital y brecha digital
- Aprendizaje en línea y entornos virtuales de aprendizaje

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So2-B-09.** APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA Y DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ALUMNADO A TRAVÉS DE SOCRATIVE
Pablo Usán Supervía. Victor Murillo Lorente
2. **PONENCIA No1-So2-B-10.** VIDEOJUEGOS, METANARRATIVA Y ADAPTACIÓN DE CLÁSICOS LITERARIOS: PROPUESTAS Y EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS EN LA FORMACIÓN DE DOCENTES
Jerónimo Méndez Cabrera. Noelia Ibarra Rius
3. **PONENCIA No1-So2-B-13.** LA ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Ana María Pinto Llorente. Vanessa Izquierdo Álvarez
4. **PONENCIA No1-So2-B-15.** LA REALIDAD AUMENTADA COMO RECURSO PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Olga Buzón-García. Luisa Vega Caro
5. **PONENCIA No1-So2-B-17.** COMO MEDIR EL ENGAGEMENT DE NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS DURANTE EL JUEGO CON APPS. UNA PROPUESTA METODOLÓGICA
Francisco José Ruiz Rey. Lucrezia Crescenzi-Lanna. Eulàlia Massana Molera
6. **PONENCIA No1-So2-B-23.** IBEACON PARA EL GUIADO EN TAREAS ACADÉMICAS DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD
Antonio Perez Manzano. Adrián Bonache Ibañez. Javier Almela-Baeza
7. **PONENCIA No1-So2-B-26.** EXPERIENCIA DE USUARIO DE UN OBJETO DE APRENDIZAJE (OA): UN ESTUDIO PILOTO CON ESTUDIANTES DE TERCER CICLO
María De Los Ángeles Casares García. Vanesa Martínez Valderrey. Ildefonso Álvarez Marín. Marta Sepúlveda Palomo
8. **PONENCIA No1-So2-B-28.** APLICACIÓN PRÁCTICA Y ACTIVA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE TEÓRICO DE DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA
Israel Villarrasa Sapiña. Gonzalo Monfort Torres. Adrià Marco Ahulló
9. **PONENCIA No1-So2-B-31.** MÁS ALLÁ DEL AULA: EL USO DE TWITTER EN LA FORMACIÓN DE ESTUDIANTES DE PERIODISMO
Clara Sanz Hernando
10. **PONENCIA No1-So2-B-35.** MAGAZINE-STYLE LIVE STREAMING AS A NEW TOOL TO DISSEMINATE SCIENCE IN (POST)PANDEMIC TIMES
Fernando Blasco. Miquel Duran Portas. Miquel Solà Puig. Sílvia Simon

APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA Y DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ALUMNADO A TRAVÉS DE SOCRATIVE

PABLO USÁN SUPERVÍA
VICTOR MURILLO LORENTE
Universidad de Zaragoza

INTRODUCCIÓN

La implementación de la gamificación educativa en el aula resulta una de las innovaciones actuales en la enseñanza cuya implementación puede conllevar numerosos beneficios para el alumnado transformando el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier etapa educativa y posibilitando al estudiante, de este modo, desarrollar una nueva metodología en su propio proceso de aprendizaje promoviendo aprendizajes constructivos en la asimilación de contenidos curriculares.

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN

La gamificación educativa en las aulas responde a la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos con el fin de modificar los comportamientos de los individuos y actuando sobre su motivación (Teixes, 2015).

APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA

El aprendizaje constructivista se fundamenta en la construcción personal de los aprendizajes por parte del alumnado para construir sus propios procedimientos de resolución en las tareas que desempeña. De este modo, la asunción de que sus ideas pueden verse modificadas y reorganizadas adquiere sentido en la medida en que el alumnado siga aprendiendo de manera autónoma. Así, en el constructivismo el proceso de aprendizaje resulta dinámico e interactivo del sujeto en la medida en la que construye sus conocimientos (Tigse, 2019).

MÉTODO

Este recurso de innovación docente se fundamenta en la utilización de la App Socrative (www.socrative.com).

Socrative responde a una aplicación educativa nacida en EEUU caracterizada por la utilización de los dispositivos móviles como complemento a la hora de la impartición de la clase haciendo partícipe al alumnado de todo cuanto ocurre a través de ella.

Destinatarios

Alumnado de diferentes cursos del Grado en Magisterio de Educación Primaria y Magisterio de Educación Infantil de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Huesca) y de la Facultad de la Educación (Zaragoza). Ambos centros pertenecen a la Universidad de Zaragoza (UZ).

RESULTADOS Y PRINCIPALES CONCLUSIONES

Cabe mencionar que el planteamiento de esta práctica educativa no experimentalmente evaluada no adquiere resultados rigurosamente científicos al tratarse de un recurso de aula.

A través de la observación directa por parte del profesorado, podemos realizar varias apreciaciones a modo de resultados:

- Desarrollo de estrategias didácticas individuales y grupales en la asunción de conceptos
- Mejora de la atención y concentración durante el transcurso de la clase
- Potenciación del feedback y retroalimentación de los contenidos impartidos
- Aumento del engagement hacia las tareas propuestas en clase
- Exploración de nuevas formas jugadas
- Progresos en el manejo de la App

Por otra parte, a través del feedback del alumnado, podemos destacar:

- Ayuda al seguimiento de la asignatura
- Anima la asistencia a clases teóricas
- Potencia la atención ante las explicaciones
- Involucra al alumnado en la asignatura
- Motivación del alumnado

Como conclusiones finales, mencionamos:

- Práctica sencilla de asimilación de conocimientos durante las clases teóricas
- Descubrimiento de Apps por parte del alumnado que pueden servirle en su tarea como maestros
- Participación y motivación del alumnado

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE

VIDEOJUEGOS, METANARRATIVA Y ADAPTACIÓN DE CLÁSICOS LITERARIOS: PROPUESTAS Y EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS EN LA FORMACIÓN DE DOCENTES

JERÓNIMO MÉNDEZ CABRERA
Universitat de València
NOELIA IBARRA RIUS

INTRODUCCIÓN

Desde la pedagogía de la multialfabetización y la educación literaria, una de las estrategias formativas más sugestivas que ofrecen algunos videojuegos en el aula de lengua y literatura es que este medio, además de proporcionar una experiencia lúdica de aprendizaje (en la que el jugador-lector se identifica con su propio personaje, resuelve problemas y toma decisiones), requiere de un alto nivel de participación lectora, lo que supone nuevos caminos para el fomento de la lectura de relatos, instrucciones, enunciados, incógnitas complejas, y también de referentes intertextuales.

OBJETIVOS

Analizar si se pueden utilizar los videojuegos no sólo como instrumento de ludificación de procesos de aprendizaje sino como herramienta de reflexión pedagógica y transposición didáctica por parte del alumnado de Magisterio. Valorar si sirven para la planificación de aprendizajes lingüísticos, conocimientos textuales y discursivos, saberes literarios y destrezas metatextuales, en aras de un incremento competencial de estrategias de lectura y una repercusión positiva en el fomento lector, mediante propuestas de trabajo en las aulas escolares. Estudiar si sirven, en definitiva, como recurso significativo en el marco de la formación didáctica de futuros docentes.

METODOLOGÍA

Nuestro marco teórico y metodológico se fundamenta en ciertas premisas que la educación literaria plantea para un aprendizaje significativo de la literatura en base al criterio esencial de la promoción del placer lector: pluralismo metodológico (con especial énfasis en metodologías activas); la ampliación del canon de lecturas escolar (asumiendo para ello las nuevas prácticas letradas que los niños y adolescentes de hoy en día incluyen entre las opciones de ocio digital); la consecuente importancia del lector en la recepción, comprensión e interpretación de textos literarios en un sentido amplio, multimodal e intermedial. Asimismo, hemos tenido esto en cuenta para la dirección de Trabajos Fin de Grado como trabajos de investigación educativa en los que los estudiantes de Magisterio aplican los conocimientos y aptitudes desarrollados a lo largo de sus estudios universitarios considerando los videojuegos como instrumento didáctico tanto en actividades que priorizan la comprensión lectora, como para la producción textual y el acceso a la tradición literaria.

RESULTADOS

Presentamos en este trabajo el análisis cualitativo de tres casos de estudio en los que podemos observar cómo los videojuegos pueden servir para vertebrar la reflexión pedagógica, la planificación de aprendizajes para la comprensión lectora (*Pokemon Edición Platino*), el conocimiento creativo de los clásicos literarios (*El sabueso de los Baskerville*), la reflexión metadiscursiva y la conciencia ciudadana (*The Stanley Parable*), así como la pericia didáctica de futuros maestros.

CONCLUSIONES

Existen posibilidades realmente interesantes para la formación lectora y literaria que, en el marco significativo —por su nivel de afán pedagógico y de transferibilidad— de la fase final del docente en formación, permiten el diseño y aplicación de propuestas didácticas a partir de los videojuegos como medio que admite la lectura multimodal y la integración de aprendizajes lingüísticos, literarios y culturales. Algunas de estas opciones relacionan su narrativa con las propias vivencias e ideas del alumnado, convirtiéndose así en verdaderas experiencias estéticas de lectura, proyectadas por la figura del profesor de lengua y literatura, que asume nuevas funciones en su rol de investigador e innovador.

PALABRAS CLAVE

CLÁSICOS, EDUCACIÓN, LECTURA, LITERATURA, VIDEOJUEGOS

LA ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ANA MARÍA PINTO LLORENTE
VANESSA IZQUIERDO ÁLVAREZ
Universidad de Salamanca

En la actual sociedad del conocimiento, la tecnología ocupa un lugar relevante y ha dado lugar a diversos cambios en las diferentes áreas de nuestra vidas y, por supuesto, en el ámbito educativo. Las tecnologías emergentes juegan un papel fundamental en la manera en la que se implementan y enseñan los currículos, y proporcionan los recursos que permiten desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma diferente. Todo ello nos lleva a la necesidad de formar a los estudiantes en las competencias necesarias para ser parte del mundo digital actual y desenvolverse eficientemente en él. Estas competencias incluyen la capacidad de programar como una forma de resolver problemas y el pensamiento computacional como paradigma de trabajo. El presente estudio busca ampliar la investigación existente sobre el uso de robots y entornos de programación visual con el propósito de trabajar y desarrollar habilidades del pensamiento computacional en las primeras etapas educativas. Desarrollamos para ello un estudio de caso cuantitativo de naturaleza descriptiva, centrándonos en los participantes que representaban el fenómeno de nuestro interés en un contexto natural acotado tanto en el tiempo como en el espacio. La finalidad es conocer sus opiniones sobre la experiencia desarrollada y la efectividad de la misma para ayudarles a familiarizarse con diversos conceptos y prácticas computacionales. En concreto, el estudio se centra en los estudiantes de las dos clases de cuarto curso de Educación Primaria que cursan la asignatura de Ciencias Sociales, conformando la muestra final un total de 48 alumnos. Los estudiantes participan en la experiencia en grupos de trabajo en los que utilizan el kit y software de LEGO Education WeDo 2.0 para construir los diferentes modelos proporcionados por LEGO, siguiendo las instrucciones facilitadas para ello, y programar las construcciones diseñadas para controlar su comportamiento con la finalidad de conseguir el objetivo de cada una de estas. El instrumento utilizado para la recogida de datos es un cuestionario conformado por preguntas de diversa tipología como abiertas, cerradas y de escala Likert. Según el análisis de datos, encontramos que la mayoría de los estudiantes valoran de forma efectiva la experiencia desarrollada. Responden positivamente a las cuestiones que se refieren al aumento de su interés tanto por la asignatura en la que se desarrolla la experiencia como por el uso de robots y conceptos de programación en las actividades desarrolladas. Consideran que la experiencia ha sido muy eficaz para ayudarles a familiarizarse con conceptos como codificación, secuencia, bucle y condicional. La experiencia desarrollada ha demostrado el potencial del material y software de LEGO Education WeDo 2.0 para abordar contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales y promover e involucrar a los estudiantes de Educación Primaria en la programación y la resolución de problemas.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN PRIMARIA, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN, ROBÓTICA EDUCATIVA

LA REALIDAD AUMENTADA COMO RECURSO PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OLGA BUZÓN-GARCÍA
Universidad de Sevilla
LUISA VEGA CARO

Una de las seis tecnologías que según el Informe Horizon 2017 está cobrando más auge dentro de las denominadas emergentes, y que tendrá un impacto significativo a corto plazo en la educación primaria y secundaria, es la realidad aumentada (RA). Gracias a esta tecnología los estudiantes pueden aprender de una manera más interactiva y con mayor grado de motivación, pudiendo atender a una educación más personalizada; aspecto fundamental para el alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo.

En esta ponencia presentamos los resultados de una experiencia de innovación educativa en la que se pretende fomentar el uso de tecnologías emergentes, como es la realidad aumentada, como recurso para el diseño de actividades que puedan ayudar a atender a la diversidad del alumnado de educación primaria.

Utilizamos una metodología cuantitativa-cualitativa con un diseño cuasi-experimental con medidas antes y después de la innovación realizada.

La muestra la componen 101 estudiantes, de dos asignaturas diferentes, pero que están relacionadas con la atención a la diversidad, dentro del grado de Educación Primaria de la Universidad de Sevilla (España).

Se diseña y aplica un cuestionario *ad hoc* al comienzo de la experiencia (pretest) para conocer el grado de conocimiento que tiene el alumnado respecto a la RA. Este mismo cuestionario será el que utilizaremos al finalizar la innovación (postest) con el objetivo de ver si los estudiantes aumentan su grado de conocimiento tras las actividades realizadas. Al finalizar la experiencia se aplica otro cuestionario para conocer el grado de satisfacción del alumnado tras la innovación desarrollada.

Los resultados obtenidos muestran que los estudiantes han tenido algún contacto con herramientas y aplicaciones sobre RA, pero con bajo nivel de uso a nivel educativo. De hecho el 91% del alumnado afirma no conocer experiencias de aplicación de RA en el ámbito educativo. Por otro lado, la participación de estos estudiantes en la innovación les ha provocado un aumento en la motivación por conocer y diseñar actividades con RA para atender a la diversidad, sobre todo para poder desempeñar mejor su futura labor como docentes de educación especial.

Consideramos que la realización de la experiencia desarrollada ha sido exitosa, puesto que el alumnado se ha sentido bastante satisfecho con el diseño de las actividades y les ha resultado fácil la utilización de las distintas aplicaciones sobre RA. Además, las actividades que han tenido que diseñar les han servido para poner en marcha diferentes competencias clave como las de aprender a aprender, la lingüística, la competencia social y cívica y, como no, la competencia digital.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, EDUCACIÓN PRIMARIA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, REALIDAD AUMENTADA, TECNOLOGÍAS EMERGENTES

COMO MEDIR EL ENGAGEMENT DE NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS DURANTE EL JUEGO CON APPS. UNA PROPUESTA METODOLÓGICA

FRANCISCO JOSÉ RUIZ REY

Universidad de Málaga

LUCREZIA CRESCENZI-LANNA

EULÀLIA MASSANA MOLERA

Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya

El concepto de *engagement* se puede definir como la implicación activa o el compromiso del niño durante una actividad o juego. Se trata de un constructo multidimensional (D’Mello, Dieterle y Duckworth, 2017), un estado interior complejo que se externaliza y manifiesta a través de la implicación que se tiene a la hora de realizar una actividad: las ganas de iniciar la actividad y pasar tiempo haciéndola, el nivel de atracción (motivación) hacia esta actividad y el sentirse más o menos cómodo a la hora de realizarla (Gupta, Bone, Lee y Narayanan, 2016).

En esta propuesta abordamos el *engagement* de niños menores de 5 años como la implicación activa mientras juegan con apps educativas. En palabras de D’Mello et al (2017, pp.16) “a student who is engaged is primed to learn” (un alumno comprometido está listo para aprender, n.d.t.), en otras palabras, para que se produzca un aprendizaje, el niño tiene que implicarse en la tarea que está realizando. Muchos autores centran su investigación en el *engagement* del menor durante una interacción social del niño con el otro, que puede ser un adulto, otro niño o un robot (Hernandez, Riobo, Rozga, Abowd y Picard, 2014; Rajagopalan, Murthy, Goecke y Rozga, 2015; Kim, Azzi, Jeon, Howard y Park, 2017; Gupta, Bone, Lee y Narayanan, 2016; Rajagopalan, Murthy, Goecke y Rozga, 2015; Strawhacker y Bers, 2018), esta propuesta se centra en como evaluar el *engagement* durante una actividad de juego individual del niño.

En literatura se emplearon como indicadores, o “*proxy*”, del *engagement* distintos aspectos del comportamiento observable en el transcurso de una actividad; en este sentido, se habla a menudo de “*perceived engagement*” y no de *engagement*, por ser éste un elemento interno del sujeto que no puede observarse directamente. En algunos casos, también se ha clarificado la diferencia entre motivación, un constructo más abstracto e interno (Finn y Zimmer, 2012) y *engagement*, concluyendo que la motivación es necesaria pero no suficiente para que el *engagement* tenga lugar (Appleton et al., 2008).

Sinatra et al. (2015) distingue entre las metodologías de análisis del *engagement* que se realizan a un nivel macro, más centradas en el contexto que en el sujeto (estudio de la clase y su interacción con el profesor), y las que se realizan a un nivel micro, desde una perspectiva más centrada en el sujeto y sus respuestas comportamentales y fisiológicas (ej. *eye tracking*, medidas fisiológicas, técnicas de imágenes cerebrales). D’Mello et al. (2017) añaden una tercera perspectiva, una opción intermedia, que permitiría conceptualizar el *engagement* centrándose en las interacciones del niño con el contexto de aprendizaje (por ejemplo, analizando su interacción con la tecnología).

Esta propuesta se acerca a la propuesta de D’Mello y se enmarca en el proyecto de I+D de Generación de Conocimiento “App2five. Rediseñando Apps educativas de calidad dirigidas a la primera infancia”. Su objetivo es presentar una propuesta metodológica observacional no invasiva para la investigación en entornos naturales, mediante un protocolo basado en la medida de los comportamientos de niños menores de 5 años que interactúan con Apps educativas.

PALABRAS CLAVE

APPS EDUCATIVAS, EDUCACIÓN INFANTIL., ENGAGEMENT, TICS

IBEACON PARA EL GUIADO EN TAREAS ACADÉMICAS DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD

ANTONIO PEREZ MANZANO
ADRIÁN BONACHE IBAÑEZ
JAVIER ALMELA-BAEZA

Introducción: La presencia de estudiantes con discapacidad en entornos educativos puede llegar a suponer la presencia de personal especializado para su guiado u orientación. Guiado tanto para sus desplazamientos por el centro como en la realización de tareas académicas en igualdad de condiciones con sus compañeros. Este personal de apoyo supone un coste elevado para las administraciones educativas siendo, la mayoría de las veces, un obstáculo para la presencia de los estudiantes con discapacidad en el ámbito educativo, quedando a expensas de la buena voluntad de profesorado o compañeros. Sin embargo, la utilización de sistemas basados en iBeacon, de bajo coste puede llegar a suponer un recurso de guiado y seguimiento en las tareas académicas fácilmente utilizable, capaz de sustituir la presencia del personal de apoyo y beneficiando al conjunto de la clase.

Objetivo: Valorar la eficacia de un sistema de guiado y tutorización en tareas académicas habituales con estudiantes universitarios con discapacidad basado en balizas.

Método: Puesta en práctica de un sistema de guiado y tutorización de tareas mediante balizas diseñado a medida, probado por diferentes discapacidades y valorando su usabilidad y eficacia.

Resultados y Conclusiones: Se contrastan las valoraciones obtenidas en las evaluaciones de las diferentes discapacidades en la realización de itinerarios y tareas académicas. Se obtienen excelentes resultados y valoraciones muy elevadas de la usabilidad percibida por los participantes, contrastando con su experiencia con sistemas basados en posicionamiento GPS o personal de apoyo presencial.

PALABRAS CLAVE

BALIZAS, DISCAPACIDAD, GUIADO, IBEACON, TICS

EXPERIENCIA DE USUARIO DE UN OBJETO DE APRENDIZAJE (OA): UN ESTUDIO PILOTO CON ESTUDIANTES DE TERCER CICLO

**MARÍA DE LOS ÁNGELES CASARES GARCÍA
VANESA MARTÍNEZ VALDERREY
ILDEFONSO ÁLVAREZ MARÍN
MARTA SEPÚLVEDA PALOMO**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y sus usos dentro del ámbito académico ofrecen numerosas posibilidades que promueven una adaptación de las usuales actividades a las emergentes necesidades formativas de los estudiantes. La importancia en el diseño e inclusión de objetos de aprendizaje (OA) innovadores radica en fomentar la motivación para la adquisición de las competencias propias de una titulación.

El objetivo del estudio fue analizar la percepción de los estudiantes universitarios sobre el diseño (*ad hoc*) de un objeto de aprendizaje lúdico, así como, su valor pedagógico dentro del espacio de enseñanza superior (EES). Para ello se empleó un cuestionario de valoración compuesto por 17 ítems tipo Likert, del que previamente se habían analizado sus propiedades psicométricas, comprobándose que alcanzaba valores satisfactorios en la fiabilidad global y en la de cada una de sus dimensiones y que presentaba evidencias de su validez de constructo.

Los resultados del estudio refuerzan la necesidad del cambio de paradigma educativo y la modificación de las tradicionales metodologías hacia otras activas, participativas y estimuladoras del pensamiento creativo. La introducción de nuevas herramientas formativas con carácter lúdico y visualmente activas motivan el interés de los estudiantes por los contenidos y competencias de la titulación.

Las valoraciones positivas realizadas por el alumnado, permiten concluir que el objeto de aprendizaje presenta utilidad pedagógica y contribuye a incrementar su motivación.

PALABRAS CLAVE

EES, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA, MOTIVACIÓN, OBJETO DE APRENDIZAJE

APLICACIÓN PRÁCTICA Y ACTIVA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE TEÓRICO DE DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

ISRAEL VILLARRASA SAPIÑA
GONZALO MONFORT TORRES
ADRIÀ MARCO AHULLÓ
Vall d'Hebrón Research Institute

En la actualidad, la tecnología está constantemente presente en la vida cotidiana de las personas. Esto tiene sus ventajas y desventajas, puesto que son herramientas que facilitan las tareas pero que, en gran medida, promueven indirectamente el sedentarismo. Por ello, todavía existe un gran debate en el ámbito educativo sobre si las nuevas tecnologías deben formar parte del aprendizaje y desarrollo del alumnado y, si estas se emplean, cómo debería utilizarse.

OBJETIVO

El objetivo de este trabajo fue comprobar la influencia sobre el aprendizaje de dos grupos de estudiantes universitarios mediante una clase teórico-práctica con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

METODOLOGÍA

De un total de 47 estudiantes del grado de maestro en educación primaria (mención de educación física), 36 participaron en el estudio. Se realizó un pre-test y un post-test con preguntas teóricas sobre tipos de feedback y focos de atención mediante el software *Plicker*, antes y después de una sesión teórico-práctica de la asignatura “Didáctica de las habilidades perceptivo-motrices y básicas”. La respuesta de estas preguntas se informó a los participantes tras finalizar la sesión y el post-test.

La sesión tuvo una primera parte teórica de unos 20 minutos y una segunda parte práctica de 1 hora y 30 minutos. En toda ella se trabajaron conceptos de la asignatura. Los materiales empleados fueron: a) Wii Balance Board, b) mandos Wii Mote, c) Ordenadores portátiles, d) patines overboard, e) cascos auriculares, f) plataformas inestables y g) una cámara de vídeo. A través de estos materiales se pudieron utilizar exergames y otras herramientas TIC.

Una vez descargadas las respuestas de ambos test, se realizó un análisis estadístico con el software SPSS versión 21 (SPSS Inc., Chicago, IL, USA). En este, se utilizó una prueba de rango con signo de Wilcoxon. El nivel de significación se fijó en $p = 0.05$.

RESULTADOS

El análisis mostró un aumento significativo de las respuestas correctas en el post-test respecto al pre-test ($z=4,5$; $p<0,01$; $r=0,75$).

DISCUSIÓN

Mediante el uso de nuevas tecnologías de una forma práctica y activa, el alumnado mejoró sus conocimientos de forma significativa sobre los conceptos teóricos de feedback y focos de atención.

Esto puede ser debido a que las TIC generan un aumento de la motivación del alumnado. Aún así, puesto que estas podrían promover el sedentarismo, se deberían emplear de forma práctica y activa, como se ha observado en este y otros estudios previos, de modo que se fomente la práctica de actividad física y que se desarrollen adecuadamente las competencias motrices, aportando beneficios para la salud.

CONCLUSIONES

Las TIC, empleadas por los estudiantes universitarios de una forma práctica y activa, son una herramienta adecuada para mejorar los conocimientos teóricos y fomentar la práctica de actividad física.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, APRENDIZAJE, DESARROLLO DE LAS HABILIDADES, NUEVAS TECNOLOGÍAS

MÁS ALLÁ DEL AULA: EL USO DE TWITTER EN LA FORMACIÓN DE ESTUDIANTES DE PERIODISMO

CLARA SANZ HERNANDO
Universidad de Extremadura

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el entorno digital forman parte imprescindible de la educación del siglo XXI, que apuesta por herramientas facilitadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde los estudiantes y el trabajo colaborativo ocupan una posición central. La evolución de las TIC y los vertiginosos cambios sociales que están provocando exigen también nuevos planteamientos metodológicos, pedagógicos y comunicativos. En este sentido, los objetivos que persigue el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) en cuanto a una enseñanza bidireccional y el aprendizaje por competencias se amoldan bien al uso de las Redes Sociales, en concreto *Twitter*, que ya forma parte de las rutinas periodísticas.

La experiencia que se muestra, con el fin de plasmar las potencialidades de las Redes Sociales como recurso educativo y sus beneficios tanto para el alumnado como para el docente, se llevó a cabo en el primer semestre del curso académico 2020-2021, en la asignatura de Contenidos Digitales I, de tercer curso del Grado de Periodismo que se imparte en la Universidad de Extremadura. Se pidió la realización de un hilo en *Twitter* -compuesto por entre 15 y 20 *tweets*-, donde se contara una historia de temática libre. Esta práctica evaluable pretendía medir la originalidad, creatividad y capacidad expresiva; la síntesis y concreción en el uso de términos adecuados y frases cortas; la utilización de material audiovisual o el empleo de *hashtag* para seguir los temas.

Los alumnos y alumnas publicaron su hilo, la mayoría de forma individual, por lo que las historias que libremente decidieron narrar salieron del aula para formar parte del universo *Twitter*. Gran parte de los estudiantes interactuó retuiteando o comentando los mensajes de sus compañeros, y la profesora, en el deseo de fomentar la bidireccionalidad, citó cada uno de los hilos al tiempo que los retuiteaba. Uno de los trabajos realizado por una alumna, donde contaba el acoso escolar que había sufrido su hermano de 8 años por manifestar su deseo de ser costurero, se hizo viral. La historia saltó de *Twitter* a numerosos medios de comunicación nacionales y regionales de prensa, radio, televisión e Internet. El hilo de otro alumno, que relataba con mucho humor su acceso al Grado de Periodismo, llamó también la atención de una productora de televisión, que se puso en contacto con él para emprender una colaboración.

Además de una práctica motivadora para quienes serán futuros profesionales de los medios de comunicación, el uso del *microblogging* les permitió adquirir competencias y habilidades para su futuro profesional. La experiencia resultó muy gratificante, pues los estudiantes de Periodismo pudieron conocer de primera mano cómo contar historias de interés, bien elaboradas, y narradas de forma clara y sencilla pueden prender en las redes y dar el salto a los medios tradicionales, provocando una mayor difusión.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN DOCENTE, PERIODISMO, REDES SOCIALES, TWITTER

MAGAZINE-STYLE LIVE STREAMING AS A NEW TOOL TO DISSEMINATE SCIENCE IN (POST)PANDEMIC TIMES

FERNANDO BLASCO
MIQUEL DURAN PORTAS
Universitat de Girona
MIQUEL SOLÀ PUIG
SÍLVIA SIMON
Universitat de Girona

The Covid-19 pandemic has brought about a massive cancellation of face-to-face activities, from academic meetings and congresses to high-school workshops and street science fairs. After a short period of hesitation, many of these activities have turned their attention to online tools that may mimic them best. However, this transition has led to the discovery of great advantages of online tools: time being better spent, increase of oral, online communication possibilities, and most important: ability to attend meetings, seminars and lectures that were otherwise reserved to people who attended them presentially.

As of submission of this communication proposal, there is no standard procedure to stream and record interviews, round tables, or small meetings. Our group has realized that a good alternative is using a simple tool to stream and gather a small number of people at the same time, while being able to live switching between remote presenters, wholly controlling what is streamed and recorded, and build a proper appearance with titles, live comments (e.g., from Youtube), and brand logos. A nice, simple, low-cost tool for such a purpose is StreamYard, which needs just the Chrome or equivalent Internet browser.

In this way a magazine-like streaming sessions, similar to talk shows in commercial TV channels, may be easily produced. StreamYard has a backstage that only people which a special link may access. On the contrary, everyone may watch it in Youtube (or it can be switched to private access too). Comments in Youtube appear in the backstage production set, and opposite.

Our group has organized the European Researchers' Night since 2009 in our University. After instructions by Health authorities, we saw the opportunity to innovate in the actual format of such event – and we had to move online. This magazine format received good ratings. Likewise, a Meeting in Science, Magic and Education could not be held offline. Thus, we switched to a magazine-like public streaming and it resulted in far more attendants, viewers and participants.

Of course, when there are a lot of people who must meet altogether simultaneously and at the same level of participation, tools like Zoom and similar apps, may be a better alternative. However, it is usually very difficult to select what viewers see in their screen, so the actual output of the meeting depends on the views choices. Further, branding, commenting, taggins and titling are usually more complicated. Connection with streaming services like Yotube is more complex, too.

All in all, we have found that using a tool like StreamYard to livestream a magazine-style program is very efficient and attractive, while having the important quality of being low-cost, good enough in terms of energy, time, money and attention.

This magazine-like production procedure can be extended to teaching environments. For instance, it has been successfully applied to a formerly face-to-face oral science communication class, which nowadays is conducted online.

Finally, we must stress that even though the pandemics will be over soon, this format is deemed to stay and coexist with face-to-face events.

PALABRAS CLAVE: DUCACIÓN, NEW ONLINE FORMATS, STREAMING, TELEEDUCACIÓN

Investigación con tecnologías emergentes

ABSTRACT

En los últimos años estamos viendo un cambio sustancial en todos los centros y aulas de educación, desde educación infantil hasta la universidad, consistente en la incorporación de diferentes tecnologías emergentes que ofrecen la posibilidad de una educación más personalizada. La utilización de estas tecnologías pretende tener un impacto no solo en los procesos de enseñanza-aprendizaje sino también en la investigación creativa en educación.

Si queremos estar acorde a la nueva sociedad digital tendremos que reconocer el potencial que tienen estas tecnologías emergentes para promover cambios reales en educación, sobre todo en el desarrollo de nuevas pedagogías y estrategias de aprendizaje, en la organización docente, en la creación de contenidos y en los procesos de investigación educativa.

Bajo este paraguas se plantea este simposio en el que se espera recibir experiencias, análisis y/o propuestas vinculadas a las siguientes temáticas:

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Entornos colaborativos mediados por las TIC y TAC
- Aprendizaje móvil
- laboratorios virtuales,
- Apps lúdico-educativos,
- Videojuegos,
- Contenidos digitales y multimedia,
- Simuladores
- Libros digitales y e-books.
- Tecnologías para la investigación educativa
- El papel de las bibliotecas en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación: Los CRAI (Centros de recursos para el aprendizaje y la investigación)
- La alfabetización digital y brecha digital
- Aprendizaje en línea y entornos virtuales de aprendizaje

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So2-C-01.** CREACIÓN DE UN REPOSITORIO SEMÁNTICO DE MICRO-RELATO HIPERMEDIAL ESPAÑOL E HISPANOAMERICANO (2000-2020)
Ana Calvo Revilla
2. **PONENCIA No1-So2-C-06.** USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN POR PROFESIONALES EN FORMACIÓN DEL ÁREA DE LA SALUD
María Del Pilar Roque Hernández. Paola Jazmín Tirado Lara. José David Fandiño Leguía
3. **PONENCIA No1-So2-C-07.** CÓMO AFRONTAR LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN ENTORNOS VIRTUALES
Sofía Marín-Cepeda
4. **PONENCIA No1-So2-C-07.** MODELO 3D DESMONTABLE DEL ESQUELETO DEL PIE PARA EL APRENDIZAJE PRÁCTICO EN ANATOMÍA
Raquel Mayordomo. Ester Mingorance Álvarez. Julia Villar Rodríguez. Luis Carlos Cáceres Orellana
5. **PONENCIA No1-So2-C-08.** VENTAJAS DOCENTES DE UN MODELO EN 3D DE LA PLANTA DEL PIE PARA PRÁCTICAS EN PODOLOGÍA
Julia Villar Rodríguez. Ana Maria Perez Pico. Diego Pablo De Cáceres Orellana. Raquel Mayordomo
6. **PONENCIA No1-So2-C-11.** LA ENSEÑANZA DEL LÉXICO DE LA FISIOTERAPIA A TRAVÉS DE CORPUS
Lucila María Pérez Fernández. Carmen Pérez Fernández
7. **PONENCIA No1-So2-C-27.** LA HISTORIA VIRTUAL: PROYECTO DE EVALUACIÓN DOCENTE PARA EL ANÁLISIS CRÍTICO DE LAS FUENTES DIGITALES SOBRE LA EDAD MEDIA
Leticia Agúndez San Miguel. Susana Guijarro González
8. **PONENCIA No1-So2-C-33.** UNA APROXIMACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA ERA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS
Víctor José Ortega Muñoz. Carmen Serrano Sánchez
9. **PONENCIA No1-So2-C-34-No4-So9-21-So4-01.** NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EPIGRAFÍA Y LA NUMISMÁTICA. UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA DOCENCIA UNIVERSITARIA
Santiago Sánchez De La Parra-Pérez. Alberto Martín Esquivel. Cruces Blázquez Cerrato

CREACIÓN DE UN REPOSITORIO SEMÁNTICO DE MICRORRELATO HIPERMEDIAL ESPAÑOL E HISPANOAMERICANO (2000-2020)

ANA CALVO REVILLA

INTRODUCCIÓN

Debido a la producción ingente la red se ha convertido en un espacio inexplorable que dificulta la localización de los microrrelatos hipermediales mediante los buscadores convencionales, al tiempo que quedan más difusas las fronteras (autorales, geográficas, mediales, etc.). El repositorio semántico de microrrelato hipermedial incorporará los textos literarios y las imágenes, audio, vídeo, etc., y facilitará la búsqueda de información mediante anotaciones semánticas, que representen los contenidos sobre los que se efectúan las búsquedas.

OBJETIVOS

Permitirá: a) Ofrecer una herramienta eficaz, que incluya la lectura, el análisis y la investigación avanzada; b) Recoger de forma sistemática, jerarquizada y relacional, los escenarios digitales que intervienen en los procesos de canonización e institucionalización: revistas digitales, antologías digitales, bitácoras, redes sociales, etc.; c) Identificar los mecanismos de repertorio recurrentes: estrategias narrativas, genéricas, temáticas; d) Disponibilizar el contenido para su consulta online y eventual descarga; e) Analizar la información derivada de la investigación en clave textual, relacional, cuantitativa y gráfica; f) Estudiar la evolución estética del género.

METODOLOGÍA

Las etapas son: 1. Especificación de requisitos. 2. Identificación y extracción de términos para identificar los conceptos, relaciones o subdominios en el ámbito del microrrelato hipermedial. 3. Definición de los conceptos, relaciones y propiedades identificadas en el microrrelato hipermedial, desde punto de vista semántico-ontológico y de explotación de información, según tecnología de explotación identificada (base de datos, NoSQL, servidor semántico, etc.). 4. Búsqueda de otras ontologías que cubran los términos identificados. 5. Selección de ontologías para su reutilización desde una aproximación semántica de los conceptos y relaciones identificadas. 6. Implementación: (i) de la ontología en un lenguaje de representación semántica determinado (como OWL), (ii) de la segunda capa tecnológica del repositorio según las necesidades concretas del archivo digital (p.e. NoSQL) y (iii) la interrelación entre ambas capas del repositorio. 7. Evaluación semántica de la ontología según criterios de consistencia y coherencia semántica.

DISCUSIÓN

Recogerá estos campos que facilitará realizar búsquedas (por campo, categoría o textual): a) Título; b) Autor; c) Fuente digital; d) Dirección electrónica y fecha de publicación; e) Publicación impresa, si la hubiera; f) Etiquetado de cada uno de los microrrelatos, conforme a los fenómenos literarios implicados o a la temática; g) Componentes audiovisuales; h) Readaptaciones, reescrituras y versiones.

RESULTADOS

El análisis del repositorio semántico permitirá: a) evaluar la presencia de medios digitales y establecer indicadores de impacto en las dinámicas de mercado; b) analizar las dinámicas del campo literario y su incidencia en la legitimación del género; c) periodizar la canonización genérica; d) identificar escritores que conforman corpus. Y analizaremos el género desde punto de vista relacional, incorporando las tecnologías digitales y su incidencia en la metodología de la investigación filológica.

PALABRAS CLAVE

DIGITALIZACIÓN, ESTUDIOS LITERARIOS, HUMANIDADES DIGITALES, LITERATURA

USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN POR PROFESIONALES EN FORMACIÓN DEL ÁREA DE LA SALUD

MARÍA DEL PILAR ROQUE HERNÁNDEZ

Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Zaragoza

PAOLA JAZMÍN TIRADO LARA

Universidad Insurgentes

JOSÉ DAVID FANDIÑO LEGUÍA

Universidad Linda Vista

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha tenido gran repercusión en el campo educativo, pues éstas constituyen un conjunto de herramientas y recursos que facilitan la gestión, edición y difusión de la información en cualquier momento o lugar y que pueden favorecer el desarrollo de profesionales competentes que resuelvan de manera novedosa, eficiente y eficaz los problemas sociales. Es imperante considerar el uso de las TIC en universitarios en los diferentes contextos educativos formales, no formales e informales. A partir de ello, se llevó a cabo una investigación cuantitativa, transversal y correlacional para identificar la asociación entre variables socio-demográficas de estudiantes inscritos en educación superior en un municipio de Chiapas, con la función, frecuencia y contextos educativos de uso de las TIC. Participaron de manera voluntaria 72 alumnos ($edadM = 19.64$ años, $DE = 1.68$) inscritos en dos licenciaturas del área de la salud de una universidad privada ubicada en un municipio de alta marginación enclavado en las montañas del norte de Chiapas (México). El muestreo fue no probabilístico intencional. Para la recolección de datos, se empleó un instrumento formal sobre el Uso de las TIC (38 reactivos en escala tipo Likert y dicotómicos) para identificar la Función, Frecuencia y Contextos Educativos en que se usaban. La aplicación del instrumento fue grupal a partir del consentimiento informado y los datos se analizaron en el programa estadístico SPSS Versión 24. Entre los resultados, se destacó: 1) De 2 a 3 veces por semana fue la frecuencia con la cual los estudiantes utilizaban las TIC para cuestiones académicas y no académicas (individuales/compañeros). 2) Mayor porcentaje de uso de las TIC en contextos informales (casa antes que el espacio público), seguido por el contexto formal (universidad donde los alumnos estaban inscritos) y finalmente por el no formal (e.g. casa de cultura). 3) Existieron correlaciones significativas positivas medias y considerables, entre todas las subdimensiones de función y frecuencia del uso de las TIC. 4) No hubo diferencias estadísticamente significativas de la función, frecuencia y contextos educativos para el uso de las TIC con las variables sexo (hombres y mujeres), carrera (Enfermería y Nutrición) y semestre cursado (4° y 6°). A partir de los resultados, es clara la necesidad de aprovechar y extender al contexto universitario, el empleo que los participantes daban a las TIC en contextos educativos no formales. Se concluye que el uso individual de las TIC, puede favorecer su empleo en actividades educativas entre compañeros; de ahí que los actores de la educación formal, debemos tomar acciones para incorporarlas al programa de estudio en pro de la adquisición de competencias profesionales. Evaluar el uso y función de las TIC por universitarios, facilitará identificar áreas de oportunidad para su formación, proponer estrategias para adquirirlas o fortalecerlas y aprovechar los recursos de las instituciones educativas, pues como señaló la CEPAL (2014) quienes no adquieren las competencias necesarias para la sociedad del conocimiento, aumentan sus probabilidades de marginación social y económica. Este trabajo forma parte del Proyecto: UNAM, FESZ/PSIC/569/19.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DE LA SALUD, ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, EVALUACIÓN PSICOLÓGICA, FORMACIÓN PROFESIONAL SUPERIOR, TIC

CÓMO AFRONTAR LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN ENTORNOS VIRTUALES

SOFÍA MARÍN-CEPEDA
Universidad de Valladolid

Introducción

El contexto de fragmentación social derivado de la pandemia que actualmente estamos viviendo ha obligado al profesorado y al alumnado a adaptarse a un nuevo escenario educativo donde son muchos los interrogantes por resolver. Si bien, la expresión plástica es una disciplina en constante cuestionamiento, la situación de crisis sanitaria, económica y social acentúa, aún más, su necesidad de justificación. Nos preguntamos: ¿para qué el arte y la educación patrimonial en tiempos de pandemia?, ¿cómo explotar su potencial y ponerla al servicio de los alumnos, tanto en su dimensión humana como en su formación docente?

Recientemente, en las XII Jornadas de E@ desarrolladas virtualmente por la Universidad Autónoma de Madrid, la catedrática del Área de Didáctica de la Expresión Plástica en la Universidad Complutense de Madrid, la Dra. Marián López Fernández-Cao, ofrecía una interesante conferencia donde reflexionaba sobre el sentido del arte y la educación artística durante la pandemia, abordando proyectos, reflexiones y claves que contribuyen a la reivindicación de la necesidad de la educación artística en la formación integral del ser humano. López Fernández-Cao citaba a Rancière (2001, p. 33): “El acto de la inteligencia es ver y comparar lo que ve. En primer lugar, la inteligencia ve al azar. Tiene que buscar para repetir, para crear las condiciones para ver de nuevo lo que vio, para ver hechos semejantes, para ver los hechos que podrían ser la causa de lo que ya vio. Debe también formar las palabras, las frases, las figuras, para decir a los otros lo que vio”.

Objetivos

- Revisar las publicaciones de impacto recientes que abordan las metodologías docentes derivadas de la pandemia en expresión plástica y visual.
- Analizar las posibilidades detectadas en la formación online, fortalezas y debilidades, estrategias e instrumentos.
- Analizar ejemplos referentes para definir las líneas clave de una metodología adaptada a las necesidades docentes.
- Ofrecer una perspectiva humanista basada en el vínculo.
- Discusión y conclusiones

La revisión de referentes basándonos en indicadores bibliométricos nos ofrece una visión del panorama más reciente en la educación plástica en nuestro país como consecuencia de la docencia a distancia durante la pandemia. De este modo, detectamos y definimos las fortalezas y debilidades de las metodologías a distancia, analizamos sus estrategias e instrumentos desde una perspectiva de educación artística humanista. Todo ello nos permite definir las claves metodológicas que permitan potenciar las artes y los procesos creadores como cauce para conectar con la individualidad, para pensar haciendo, para encontrarse a sí mismos, pensar, hacer y recrear el mundo en esta situación de crisis.

El arte nos transporta a otros espacios, a otras miradas, nos permite acceder al conocimiento, construir relatos, dialogar con los acontecimientos y conectar cognición y emoción. El proceso de creación artística nos permite ver y enfrentar la realidad con nuevos ojos, nos permite extrañar, deshabituarse la mirada y abordar los conflictos desde puntos de vista diversos, renovando la relación con uno mismo y los otros en un contexto de fragmentación social.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN A DISTANCIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, METODOLOGÍA, TECNOLOGÍA

MODELO 3D DESMONTABLE DEL ESQUELETO DEL PIE PARA EL APRENDIZAJE PRÁCTICO EN ANATOMÍA

**RAQUEL MAYORDOMO
ESTER MINGORANCE ÁLVAREZ
JULIA VILLAR RODRÍGUEZ
LUIS CARLOS CÁCERES ORELLANA**

INTRODUCCIÓN: El aprendizaje de la Anatomía del pie para estudiantes que se enfrentan por primera vez a sus prácticas es complejo y los modelos anatómicos les ayudan en esta tarea. En el presente trabajo, se pretende comprobar la eficacia del uso de modelos 3D desmontables frente a los modelos clásicos en el desarrollo práctico de los contenidos teóricos explicados previamente.

MATERIALES Y MÉTODOS: Las piezas del modelo se obtuvieron por metodología de fabricación CAD/CAM/CAE, con reproducciones en 3D a partir una resonancia magnética. Mediante la introducción de dichos parámetros captados por procesos de ingeniería inversa y una vez determinada la geometría 3D deseada, el producto se prototipó con procesos de fabricación digital. Cada pieza se imprimió en plástico de acrilonitrilo butadieno estireno (ABS) de varios colores según la región del pie para facilitar el aprendizaje, y se procesó para introducir un elemento magnético que permitiera su montaje y desmontaje individualmente. Un total de 132 alumnos, de la asignatura Anatomía de la extremidad inferior del grado de Podología de la Universidad de Extremadura, participaron en una prueba de evaluación identificando los huesos del pie y su localización. Para ello, se dividió a los alumnos en dos grupos de 66 individuos: unos utilizaron modelos tradicionales y los otros utilizaron el modelo 3D desmontable. El tiempo de desarrollo práctico fue el mismo para todos los grupos y se realizó siempre en la misma sala.

RESULTADOS: Los resultados mostraron que el uso de los modelos 3D desmontables fue más eficaz que los modelos clásicos, ya que casi el 90% de los alumnos que utilizaron modelos 3D desmontables no tuvo ningún fallo en la identificación de las estructuras óseas, frente al casi 50% de los que utilizaron modelos tradicionales. Los alumnos que utilizaron modelos 3D desmontables mostraron una mayor motivación y dedicaron más tiempo al trabajo con estos modelos. Además, consideraron que les acercaban más a las estructuras humanas reales.

DISCUSIÓN: La mayoría de los modelos clásicos de pie presentes en el mercado no incluyen un código de colores con fines didácticos como el presente modelo, no permiten el montaje y el desmontaje de las piezas gracias a los elementos magnéticos, ni el análisis de piezas por separado para posteriormente analizarlas en conjunto. Con frecuencia, contienen errores anatómicos al no proceder de datos reales. El modelo que presentamos con esta tecnología favorece el aprendizaje autónomo del alumno y le permite asimilar los conceptos anatómicos óseos y su adecuada posición en el esqueleto con mayor facilidad, permitiéndole acertar y fallar en el intento de montaje lo cual, está demostrado que, favorece el aprendizaje.

CONCLUSIONES: El uso de modelos 3D desmontables favorece la asimilación de conceptos y mejora los resultados de los alumnos que realizan prácticas con ellos. Es más fácil reponer las piezas a bajo coste, ofrece la posibilidad de realizar variaciones que son imposibles en otros modelos clásicos y abre infinitas posibilidades docentes en Anatomía. Además, el montaje magnético mejora el aprendizaje por ensayo y error.

PALABRAS CLAVE

AUTOAPRENDIZAJE, COMPETENCIAS PRACTICAS, IMPRESIÓN 3D, MODELO, PIE

VENTAJAS DOCENTES DE UN MODELO EN 3D DE LA PLANTA DEL PIE PARA PRÁCTICAS EN PODOLOGÍA

JULIA VILLAR RODRÍGUEZ
ANA MARIA PEREZ PICO
DIEGO PABLO DE CÁCERES ORELLANA
RAQUEL MAYORDOMO

INTRODUCCIÓN

Las prácticas preclínicas en Podología deben ser cada vez más realistas e innovadoras, al objeto de ayudar al alumno a adquirir competencias, habilidades, destrezas, y seguridad antes de poner en práctica con pacientes todo lo aprendido. Por ello, el docente busca la forma de incentivar el conocimiento y aprendizaje con elementos actuales como, por ejemplo, modelos de impresión 3D de la planta del pie, dejando a un lado los antiguos moldes de escayola o una patata. Con ayuda de técnicas de fotogrametría 3D, podemos conseguir modelos de forma rápida y precisa, para comprobar sus beneficios en la práctica docente.

METODOLOGÍA

Se lleva a cabo una encuesta online tras la realización de la práctica “Quiropodia y Eucleación de Helomas”, entre los alumnos de 2º Curso del Grado de Podología de la Universidad de Extremadura, en la asignatura de Quiropodología I, con una muestra de 40 participantes, para determinar la necesidad y conveniencia de tener un molde liviano y rellenable, con el que practicar las técnicas de deslaminación y enucleación de helomas.

Se confecciona un molde de escayola de la planta del pie con metodología tradicional. Se excavan 2 zonas, una en antepié y otra en retropié (forma circular u ovalada), con una profundidad de 0,5mm. Dentro de estas áreas se realizan 5 perforaciones cónicas (4 en antepié y 1 en retropié) que tienen una profundidad añadida de 0,5mm, simulando zonas de carga, hiperqueratosis y helomas respectivamente. Con fotogrametría se escanea este molde de escayola y se imprime en 3D un molde escalado igual que el anterior. Se rellenan las depresiones del molde 3D con parafina quedando preparado para la docencia práctica.

RESULTADOS

La encuesta mostró el resultado de que el 95% veían más útil practicar con molde de escayola en vez de con una patata. El 75% prefería practicar antes con el molde que con otros materiales e, incluso, con otro compañero. El 100% de los alumnos desconocía otros moldes comerciales funcionalmente similares al de escayola. Como observaciones a la práctica, conviene señalar que el 30% del alumnado objetó que, de tener un molde más resistente, manejable y rellenable, la práctica mejoraría bastante. El molde obtenido con impresión 3D cumplió con todos estos requisitos, detectados en la encuesta.

DISCUSIÓN

Los resultados extraídos de la encuesta muestran que los alumnos prefieren practicar con el modelo de escayola antes de hacerlo con un pie real y la necesidad de tener un molde más manejable que el de escayola, ya que presenta ciertas limitaciones como puede ser la posibilidad de ruptura y lo costoso de realizar el excavado en el molde de escayola ya fraguado.

CONCLUSIONES

La fotogrametría, nos ha permitido obtener el modelo en 3D de la planta del pie, siendo más realista, resistente e innovador; cumpliendo con la demanda referida de los estudiantes, y cubriendo sus necesidades. En las prácticas preclínicas podológicas puede mostrar grandes ventajas a la hora de adquirir competencias, habilidades y destrezas, además de aportar seguridad al alumnado antes de enfrentarse a prácticas clínicas.

PALABRAS CLAVE

AUTOAPRENDIZAJE, COMPETENCIAS PRACTICAS, MODELO PIE, QUIROPODOLOGÍA, RECURSOS 3D

LA ENSEÑANZA DEL LÉXICO DE LA FISIOTERAPIA A TRAVÉS DE CORPUS

LUCILA MARÍA PÉREZ FERNÁNDEZ
CARMEN PÉREZ FERNÁNDEZ

Los textos biosanitarios se caracterizan por un alto nivel de especificidad léxica, lo que hace imprescindible que los estudiantes aborden su análisis desde dicho punto de vista. Las nuevas tecnologías aplicadas a la traducción son en gran parte la causa del creciente desarrollo de la lingüística de corpus experimentado en los últimos años. El presente trabajo presenta una propuesta de explotación de un corpus *ad hoc*, que versa sobre el ámbito de la fisioterapia, con el fin de que los futuros traductores aprendan a recopilar documentación fiable que les permita afrontar con mayor seguridad un encargo de traducción sobre un ámbito especializado.

PALABRAS CLAVE

CORPUS, LENGUAJE ESPECIALIZADO, LINGÜÍSTICA DE CORPUS, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

LA HISTORIA VIRTUAL: PROYECTO DE EVALUACIÓN DOCENTE PARA EL ANÁLISIS CRÍTICO DE LAS FUENTES DIGITALES SOBRE LA EDAD MEDIA

**LETICIA AGÚNDEZ SAN MIGUEL
SUSANA GUIJARRO GONZÁLEZ**

Gracias a la Revolución Digital el número de recursos virtuales que por el método reprográfico nos permiten una aproximación directa y gratuita a las fuentes de la Edad Media ha crecido exponencialmente en los últimos años. No obstante, pese a las posibilidades que este ingente potencial informativo ofrece, se identifica una notable falta de metodología crítica por parte del alumnado en los procesos de selección y gestión del mismo, aspecto ampliamente superado en el aprovechamiento de los tradicionales recursos bibliográficos.

La caracterización y superación de estas carencias en el conocimiento y análisis crítico de recursos digitales nacionales e internacionales referentes al periodo histórico conocido como Edad Media constituye el principal objetivo de nuestro proyecto de innovación docente financiado por la Universidad de Cantabria, cuyo primeros resultados serán difundidos a través de esta ponencia. Concretamente, el propósito de este proyecto es estimular el desarrollo de las competencias y destrezas de los estudiantes en la selección y gestión de recursos cuya procedencia, presentación y posibilidades de aplicación se demuestren fiables y eficaces. Se trata de orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje con la intención de superar el estadio actual en el que los recursos digitales son utilizados como meros repositorios de información sin cuestionamiento crítico.

El enfoque metodológico seleccionado contempla una serie de actividades focalizadas en el aprendizaje orientado y el autoaprendizaje. Por lo que se refiere al primer tipo, una exposición y práctica docente sobre la metodología adecuada para el tratamiento y selección de los recursos digitales. Por lo que se refiere al segundo tipo, el empleo de dos cuestionarios cumplimentados por los estudiantes de forma individual y grupal, respectivamente: el primero para evaluar la experiencia previa del alumnado respecto al manejo y tratamiento de recursos digitales como instrumentos de formación y trabajo académico; el segundo, para que el alumnado evalúe los recursos seleccionados justificando su experiencia y opinión respecto a los diferentes aspectos (pertinencia, presentación, adecuación en el manejo, rigurosidad en el tratamiento de la información, posibilidades de aplicación en los contextos y trabajos académicos, viabilidad de réplica en otros registros, propuestas de mejora, etc).

A través de esta ponencia se pretende poner en discusión la adecuación de la metodología seleccionada como instrumento formativo y como herramienta de calidad y valor añadido a los servicios de referencia de internet. Además se divulgarán los primeros resultados obtenidos de la práctica de investigación docente con los estudiantes, formulando cuáles han sido sus principales limitaciones, preferencias y consideraciones en la evaluación de calidad de fuentes y recursos digitales. Todo ello pretende contribuir a la difusión de las buenas prácticas de usabilidad de este tipo de contenido virtual, a la vez que contribuir a la evaluación docente en competencias digitales.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN DIGITAL, EDAD MEDIA, HISTORIA, NUEVAS TECNOLOGÍAS

UNA APROXIMACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA ERA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

VÍCTOR JOSÉ ORTEGA MUÑOZ
Universidad de Málaga
CARMEN SERRANO SÁNCHEZ

Introducción

La extensión de las nuevas tecnologías ha provocado un maremoto que alcanza todos los aspectos de la vida. La digitalización de múltiples procesos económicos, laborales, sociales, etc. avanza implacable, dado el halo de inevitabilidad en su adopción para no quedar al margen de la nueva sociedad. El futuro es digital o no será. Es la máxima que puede interpretarse en diferentes ámbitos y procesos guiados por la búsqueda de eficiencia, ahorro de costes y aumento de la productividad, pero también favorecidos por todas aquellas empresas cuyo negocio se ve incrementado por dicha coyuntura. En un nuevo paradigma en que la presencia en Internet, ya sea a través de las múltiples redes sociales o cualquier otra forma, es la versión 2.0 de la realidad personal, los historiadores y profesores no podemos quedar al margen de lo que esta auténtica revolución implica. La educación, en pleno proceso de replanteamiento metodológico, abraza la adopción de nuevas formas y herramientas, en parte obligada por circunstancias, en parte por el firme convencimiento de su utilidad en la mejora de la misma.

Objetivos y metodología

Analizar críticamente la enseñanza de la Historia en la etapa de Secundaria, considerando las enormes potencialidades que presenta el uso de las nuevas tecnologías: acceso a fuentes, economía de recursos, múltiples herramientas... Pero sin olvidar los aspectos negativos, basándonos en la experiencia propia y participando en el debate sobre el camino a seguir para su mejor aprovechamiento.

Discusión

La llegada de un amplio abanico de herramientas y aparatos tecnológicos está alterando la tranquilidad del docente acostumbrado a sus métodos tradicionales. Como toda novedad cuando te encuentras en un rango de confort, es natural sentir cierto recelo ante lo desconocido. Se vienen múltiples cambios que exigen nuevos y constantes aprendizajes, nuevas formas de trabajar, mayor cantidad de trabajo y todo ello sin garantía de que el resultado sea mejor. Pero las posibilidades son enormes y aquellos más abiertos a las novedades, generalmente los profesionales de menor edad (aunque no siempre), presionan con su ejemplo, cuando no lo hacen desde el equipo directivo del centro.

No consideramos que debemos aceptar todas y cada una de las innovaciones tecnológicas que vaya apareciendo, pero sí sería interesante experimentar con aquellas que más se adecuen al temario impartido y que puedan enriquecer las explicaciones mejorando el aprendizaje, más si cabe en un contexto de pandemia en que las tecnologías marcan la diferencia entre poder seguir enseñando, aunque con las limitaciones que vamos descubriendo, o trabajar a mínimos sin garantía de mantenimiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Resultados – conclusiones

La enseñanza de la Historia lleva tiempo tanteando diversas propuestas para el aprovechamiento de los nuevos recursos, principalmente por la vía de incorporar dichas tecnologías en el aula como puerta de entrada a un vasto campo de recursos.

Es ineludible apostar por las nuevas tecnologías, pero desde unas sólidas bases metodológicas que respalden un efectivo aprovechamiento, y no una mera transposición de la clase magistral a los nuevos formatos.

PALABRAS CLAVE: CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, HISTORIA, INTERNET, NUEVAS TECNOLOGÍAS

NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EPIGRAFÍA Y LA NUMISMÁTICA. UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

SANTIAGO SÁNCHEZ DE LA PARRA-PÉREZ

ALBERTO MARTÍN ESQUIVEL

Dpto. de Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología. Universidad de Salamanca

CRUCES BLÁZQUEZ CERRATO

INTRODUCCIÓN

Los estudios de Epigrafía y Numismática tradicionalmente se han abordado desde una metodología que implicaba el estudio morfológico de cada pieza a partir de su análisis visual. Esto ha complicado en muchos casos su presentación debido a las limitaciones que tal procedimiento conlleva. Así, por ejemplo, un estado de conservación deficiente, frecuente tanto en inscripciones como en monedas, puede dificultar notablemente la transcripción del texto y la identificación de los motivos figurativos presentes, sobre todo para los no especialistas. A su vez, esa situación dificulta el acceso al contenido y valoración de las piezas e imposibilita las posibilidades de interpretación apoyadas en la detección de variantes menores.

La aplicación de nuevas tecnologías, como la fotogrametría digital a partir de *Structure from Motion* (SfM), los métodos fotográficos computacionales como el *Reflectance Transformation Imaging* (RTI) y la impresión 3D de bajo coste por *Fused Deposition Modelling* (FDM), permite superar muchos de estos problemas, garantizando un análisis preciso de los aspectos materiales de las inscripciones y del material numismático. Además de optimizar el proceso de análisis, el correcto uso de estas tecnologías permite ampliar los resultados científicos obtenidos, involucrando en mayor medida a todo tipo de usuarios al permitir manipular los modelos tanto de forma digital como físicamente.

OBJETIVOS

En diciembre de 2019 organizamos en la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca un Seminario de Investigación sobre “Nuevos enfoques en Epigrafía latina” que, durante dos días, reunió a 7 especialistas y a una treintena de asistentes. Entonces marcamos tres objetivos principales: 1) definir un estado de la cuestión sobre los últimos avances en la aplicación de las nuevas tecnologías a la Epigrafía y la Numismática; 2) comparar los resultados de la aplicación de la metodología tradicional con los obtenidos mediante el uso de estas técnicas y 3) divulgar entre la comunidad universitaria, alumnos y profesorado, las posibles opciones de trabajo creando, a su vez, un ambiente propicio a la retroalimentación entre diferentes escuelas e investigadores. Partimos pues de esa experiencia previa que ya ha proporcionado una base sólida.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La comparación de los resultados logrados, entre alumnado e investigadores, mediante análisis de fotografías y dibujos 2D de las piezas, con los derivados de las Nuevas Tecnologías ha evidenciado la conveniencia e incluso, en ocasiones, la necesidad de emplear estas últimas, especialmente para análisis complejos. Los modelos fotogramétricos digitales permiten conservar el Patrimonio Arqueológico y difundir resultados entre los estudiantes; también posibilitan la sustitución de la presentación científica tradicional del material epigráfico y numismático, permitiendo disponer de medidas precisas, de valoraciones de las piezas en su conjunto, etc. Además, el RTI permite capturar la superficie y color de un objeto con una iluminación interactiva que revela numerosos detalles del objeto, incluso los no observables a simple vista. Por otro lado, la impresión 3D FDM permite optimizar el proceso de restauración de los originales y su utilización en las aulas, convirtiendo al alumnado en agente activo mediante la manipulación de réplicas exactas de las piezas originales.

PALABRAS CLAVE: EPIGRAFÍA, FOTOGRAMETRÍA, IMPRESIÓN 3D, NUMISMÁTICA, REFLECTANCE TRANSFORMATION IMAGING

Ecologías de aprendizaje en la Era Digital: aprendizaje a lo largo y ancho de la vida. Nuevas maneras y oportunidades de aprender

ABSTRACT

Vivir y aprender son dos verbos que deberían retroalimentarse. La vida es un camino constante de aprendizaje. Aprendemos en cualquier momento, en cualquier lugar y en distintas circunstancias. Aprendemos para algo y porque queremos. En la sociedad actual, donde las tecnologías digitales evolucionan a un ritmo acelerado y están expuestas a continuas transformaciones, las posibilidades para aprender se multiplican exponencialmente. Surgen nuevos escenarios en la red donde las personas tienen oportunidades para la participación, interacción, colaboración, construcción y difusión del conocimiento. Más allá de las situaciones educativas en contextos formales, adquieren relevancia modelos de aprendizaje ubicuo, invisible y expandido. Este panorama plantea un desafío importante a los distintos agentes educativos para dar respuesta a estas necesidades y desarrollar experiencias pedagógicas innovadoras, tanto desde los contextos de educación formal como no formal, que faciliten el aprendizaje a lo largo y ancho de la vida.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Ecologías de aprendizaje en la era digital: aprendizaje ubicuo, invisible y expandido.
- Educación abierta y democratización del conocimiento: xMOOC, cMOOC, sMOOC, tMOOC.
- Las redes sociales como espacios de participación, empoderamiento y transformación.
- Escenarios virtuales para el aprendizaje, la participación y el empoderamiento.
- Tecnologías emergentes y aprendizaje con dispositivos digitales móviles.
- Metodologías interactivas, colaborativas y participativas en la red.
- Diseño de experiencias educativas potenciadas por la tecnología.
- Materiales educativos audiovisuales, multimedia e interactivos.
- Herramientas y recursos para el aprendizaje gamificado.

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-S03-01.** OPORTUNIDADES FORMATIVAS DE LAS APP´S DE ESCRITURA CREATIVA
Anastasio García Roca
2. **PONENCIA No1-S03-02.** EMPODERAMIENTO DOCENTE EN LA TUTORIZACIÓN DE TRABAJOS DE FIN DE GRADO. EVALUACIÓN INICIAL DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.
Victoria Eugenia Lamas Álvarez
3. **PONENCIA No1-S03-03.** METODOLOGÍAS ACTIVAS Y ESPACIOS DIGITALES DE APRENDIZAJE: DISEÑO Y DESARROLLO DE SMOOC DESDE LA EDUCACIÓN SOCIAL
David Recio Moreno. Sara Osuna-Acedo
4. **PONENCIA No1-S03-04.** APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS QUE FOMENTAN EL APRENDIZAJE ÁGIL: COMPETENCIAS DIGITALES EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO
Brizeida Hernández Sánchez. Greisy González Cedeño
5. **PONENCIA No1-S03-05.** TRABAJAR LA INCLUSIÓN A TRAVÉS DEL PATRIMONIO CULTURAL Y LAS PROYECCIONES HOLOGRÁFICAS CON FIGURAS 3D
María Jesús Benlloch Sanchis. Carmen Carmona Rodríguez. Simran Vazirani Mangnani. Darllyn Ismey Muñoz Rodríguez
6. **PONENCIA No1-S03-07.** LA GRABACIÓN DE CÁPSULAS INFORMATIVAS EN PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y BUENAS PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA.
Matilde Olarte Martinez
7. **PONENCIA No1-S03-08.** EL ANÁLISIS DE DISCURSO MUSICAL PARA LAS ETAPAS DE ENSEÑANZA OBLIGATORIA: HACIA UNA EDUCACIÓN CRÍTICA A TRAVÉS DE LOS AUDIOVISUALES Y LA MÚSICA
Juan Carlos Montoya Rubio
8. **PONENCIA No1-S03-09.** EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL CURRÍCULUM DE LA EDUCACIÓN BÁSICA: METAANÁLISIS 2015-2020
Sandra Erika Gutiérrez Núñez. Aixchel Cordero-Hidalgo. Fidel González-Quiñones
9. **PONENCIA No1-S03-10.** PERCEPCIÓN DE LA NECESIDAD DE UNA FORMACIÓN EN TIC DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA DE ESPAÑA A RAÍZ DE LA COVID-19.
Juan-Francisco Álvarez-Herrero. José Hernández Ortega
10. **PONENCIA No1-S03-11.** TRATAMIENTO DE LA VIOLENCIA HACIA LOS ÁRBITROS DE FÚTBOL Y BUENAS PRÁCTICAS EN LOS MEDIOS DIGITALES Y PRENSA ESCRITA DEPORTIVA ESPAÑOLA
David Recio Moreno. Wenceslao Arroyo-Machado
11. **PONENCIA No1-S03-12.** PATRONES DE USO DE LOS MEDIOS SOCIALES POR PARTE DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO EN CIENCIAS DEL DEPORTE Y SU VÍNCULO CON EL DESARROLLO SU PERFIL PROFESIONAL
Samuel López Carril. Ana María Gómez Tafalla. María Huertas González Serrano
12. **PONENCIA No1-S03-13-S01-40.** TRES EXPERIENCIAS DEL MOOC “GRIEGO CLÁSICO A TRAVÉS DE LAS GUERRAS MÉDICAS”
Raquel Fornieles Sánchez. Luz Conti

13. **PONENCIA No1-So3-15.** PROYECTO DE ARTE CONTEXTUAL SOBRE ANTROPOCENO. EXPOSICIÓN INTERACTIVA Y MATERIAL DIDÁCTICO EN EL MUSEO DE LA CIENCIA Y EL AGUA.
Alfonso Robles Fernández
14. **PONENCIA No1-So3-16.** HACIA UN EQUILIBRIO ENTRE LA FORMACIÓN INTEGRAL EN PERIODISMO Y EL ALUMNADO
María-Concepción Turón-Padial
15. **PONENCIA No1-So3-16.** VALIDACIÓN DE UN INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE TIC DE LOS INVESTIGADORES EN FORMACIÓN DE LA ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA (EIDUM)
Miriam Mercedes Cachari Aldunate
16. **PONENCIA No1-So3-17.** LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS: ¿UN NUEVO CANAL DE COMUNICACIÓN ESCUELA-FAMILIA?
Olga Bernad Cavero. Juan Agustín González Rodríguez. María Paz López Teulón. Roger Marin Marquilles

OPORTUNIDADES FORMATIVAS DE LAS APP'S DE ESCRITURA CREATIVA

ANASTASIO GARCÍA ROCA
Universidad de Almería

La sociedad del conocimiento y la era digital ha permitido que cualquier usuario tenga acceso a casi cualquier contenido conceptual de forma casi inmediata y actualizada. La escuela deja de tener el monopolio en la transmisión del conocimiento y empiezan a adquirir mayor relevancia las competencias adquiridas en contextos informales. Estos son especialmente relevantes en el ámbito de la (multi)alfabetización (New London Group, 1996) y la formación lectora, escritora y literaria. Desde esta perspectiva, en este trabajo se exploran los conocimientos, habilidades, actitudes que los usuarios de plataformas de escritura creativa más utilizadas en la actualidad. Todo ello con el propósito de analizar las posibilidades de transferencia al aula de estas prácticas letradas protagonizadas por jóvenes y adolescentes (Cassany, 2013).

Para ello, se ha planteado una investigación cualitativa en la que se ha realizado una descripción densa de las principales comunidades de escritura creativa como *Wattpad*, *fanfiction.net* y *Movellas*. Se han analizado las funcionalidades básicas, así como los mecanismos de interacción que potencialmente favorecen la adquisición de competencias asociadas a la *Didáctica de la Lengua y la Literatura*.

Los resultados apuntan a que estas comunidades virtuales de escritura creativa ofrecen importantes oportunidades para la formación lectora, escritora y literaria de sus miembros. Los usuarios se forman a través de:

- la lectura de textos que sirven de modelo narrativo y estilístico
- interacción con sus iguales:
 - o bien sean lectores quienes pueden valorar y comentar la globalidad del texto o fragmentos específicos como párrafos o capítulos;
 - o lectores beta quienes actúan como mentores, editores y colaboradores en el proceso de creación textual;
 - o otros escritores con quienes comparten objetivos e intereses e interactúan para mejorar la calidad de sus historias;
- participación y experiencia; los escritores mejoran sus competencias y (auto)editan, modifican o eliminan sus creaciones constantemente;
- autoaprendizaje en el que siguen guías, cursos y tutoriales relacionados con la escritura creativa;
- otros itinerarios de carácter más líquido como la autoevaluación de los textos en función de la cantidad de lectura y valoraciones.

Se concluye que la transferencia al aula no debería ser directa ni sencilla pues podrían eliminarse las importantes potencialidades de la motivación para el ocio. Además, investigaciones previas destacan el anonimato que les ofrece la plataforma (García-Roca y Amo, 2019). No obstante, se ofrecen algunas claves para las propuestas de innovación educativa. Cada vez es más necesario imbricar contextos de educación formal e informal con objeto de partir de los intereses de nuestros estudiantes y ofrecer una educación de calidad.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN, APRENDIZAJE, EDUCACIÓN INFORMAL, ESCRITURA CREATIVA, WATTPAD

EMPODERAMIENTO DOCENTE EN LA TUTORIZACIÓN DE TRABAJOS DE FIN DE GRADO. EVALUACIÓN INICIAL DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

VICTORIA EUGENIA LAMAS ÁLVAREZ

En este trabajo de investigación se presentan los resultados iniciales de la implementación de un proyecto de empoderamiento del profesorado universitario en el ámbito de la tutorización de Trabajos de Fin de Grado en los grados de Educación Infantil y Primaria.

Por ello, los objetivos propuestos se enfocan a: fortalecer los vínculos entre tutores y coordinadores, incrementar la autoestima del profesorado, mejorar sus competencias para la tutorización de TFGs y a robustecer las herramientas relacionales entre profesores y alumnos. Partimos de la hipótesis de que la mejora de los cuatro puntos propuestos como objetivos, podrían dar como resultado la formación de un cuerpo docente eficaz y eficiente en su labor como tutores; lo cual revertiría en un beneficio no solo individual, sino también colectivo a nivel institucional y social.

Con el fin de cumplir los objetivos propuestos, se implementan dos herramientas fundamentales. La primera es la convocatoria de una jornada de formación en la que se proporciona al profesorado un amplio abanico de herramientas y de información totalmente enfocada a empoderarlo como tutor de TFGs en Educación. La segunda es la asistencia personalizada y continua que se ofrece desde la coordinación de la asignatura a cada profesor implicado, de manera que el docente se sienta reforzado y acompañado en su labor. Finalmente, se elaborará un análisis estadístico de los resultados obtenidos por los alumnos al finalizar la asignatura con la defensa de su TFG, comparando la media de calificaciones con los resultados obtenidos en cursos anteriores.

Los resultados permiten constatar que con la experiencia de aprendizaje de la Jornada de Formación inicial, los tutores han afianzado su confianza e incrementado los conocimientos que les permitirán desarrollar sus competencias como tutores en el presente curso académico.

No obstante, resaltamos que lo que se presenta es la evaluación inicial del proyecto y que la evaluación futura de los resultados estadísticos finales dependerá a su vez de variables más subjetivas y cambiantes relativas al desarrollo de las relaciones entre tutor y alumno en un contexto sociocultural complejo como es la Era Covid-19.

Sin embargo, a pesar de ser una evaluación inicial, se constata una mayor confianza y autonomía de los tutores para proponer áreas temáticas y elaborar un esquema de trabajo en colaboración con el alumnado, orientar en la selección de bibliografía en torno a un tema y controlar la normativa, documentación y calendarios académicos dentro de la universidad. Este incremento es realmente significativo si se considera que el 77% de los encuestados son parte del profesorado de nueva incorporación a la asignatura y que carecían de experiencia en la tutorización de TFGs.

De lo anteriormente expuesto se puede deducir la importancia de la formación del profesorado en el ejercicio de su labor docente no solo a nivel intelectual, sino sobre todo a nivel volitivo y afectivo, con propuestas que permitan el empoderamiento personal de cada docente con el fin de mejorar las comunidades de aprendizaje e impulsar la investigación en la sociedad del conocimiento.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, COMPETENCIAS DOCENTES, DOCENCIA UNIVERSITARIA, FORMACIÓN DOCENTE

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y ESPACIOS DIGITALES DE APRENDIZAJE: DISEÑO Y DESARROLLO DE SMOOC DESDE LA EDUCACIÓN SOCIAL

DAVID RECIO MORENO
UNED

SARA OSUNA-ACEDO
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Esta investigación pretende reconstruir el escenario pedagógico que se desarrolló en la edición 2019-2020 de la asignatura “Didácticas Específicas en Contextos no Formales”, perteneciente al grado en Educación Social de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Inicialmente, se abordó una aproximación al conocimiento de las didácticas específicas, a su integración y colaboración con la educación social, para terminar con la elaboración y desarrollo de proyectos sociales. Desde estas premisas, la experiencia de aprendizaje persiguió lograr la comprensión sobre los cursos sociales, masivos, online y abiertos (en inglés, *Social Massive Open Online Course*, sMOOC). A partir de este enfoque, se invitó al alumnado a generar grupos de interés colaborativos en torno a temáticas, desafíos y problemas actuales en el ámbito social, educativo y cultural. Así, tal y como enunció la propuesta didáctica de la asignatura, se inició un proceso de planificación y diseño de acciones socioeducativas en contextos no formales en formato sMOOC, que finalmente se pusieron en práctica. Cada equipo de trabajo tuvo la autonomía y empoderamiento necesarios para trazar libremente su camino, eligiendo su área y temática de interés, y edificando su propuesta formativa desde un planteamiento crítico, participativo, horizontal y colaborativo, contando con un amplio abanico de canales y medios tecnológicos de relación, información y comunicación. La experiencia concluyó con la necesidad de desarrollar las propuestas pedagógicas sMOOC diseñadas. Los objetivos de la investigación son, por un lado, analizar y evaluar las características pedagógicas y tecnológicas de las acciones socioeducativas en contextos no formales en formato sMOOC propuestas y puestas en práctica, y, por otro lado, analizar los conocimientos teórico-prácticos y los aprendizajes transversales adquiridos por el alumnado en el escenario educativo generado en la asignatura. El estudio se desarrolla desde una metodología de investigación cualitativa. En primer lugar, se analizan y evalúan las características pedagógicas y tecnológicas de las 18 propuestas sMOOC generadas por el alumnado. Para ello, se utilizó un instrumento-guía elaborado *ad hoc*. En segundo lugar, se analizó el contenido de las 114 memorias finales de reflexión y aprendizaje, que se complementa con la observación participante del equipo docente involucrado en los grupos de trabajo desde dentro. Los resultados de la investigación muestran que la propuesta didáctica de la asignatura fomenta un modelo de aprendizaje colaborativo y dialógico entre el alumnado y el profesorado. Los sMOOC analizados y evaluados se basaban en metodologías activas de aprendizaje, donde los materiales y recursos audiovisuales, los canales de comunicación bidireccional, las actividades colaborativas y la evaluación por pares ocupaban un lugar prioritario. Además, los datos recogidos ponen en valor la adecuación de la propuesta con los objetivos de la asignatura, la satisfacción con el planteamiento didáctico y con la metodología implementada para favorecer unos conocimientos teórico-prácticos y aprendizajes transversales transferibles a otras situaciones y contextos, como la búsqueda de información en la red, el trabajo colaborativo, la elaboración de proyectos en contextos reales, entre otros.

PALABRAS CLAVE

CONTEXTOS NO FORMALES, EDUCACIÓN SOCIAL, ELEARNING, PEDAGOGÍA, SMOOC

APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS QUE FOMENTAN EL APRENDIZAJE ÁGIL: COMPETENCIAS DIGITALES EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO

BRIZEIDA HERNÁNDEZ SÁNCHEZ
Universidad de Salamanca
GREISY GONZÁLEZ CEDEÑO

La innovación, el pensamiento crítico, la solución de problemas, el razonamiento cuantitativo y el pensamiento lógico tienen un lugar principal en los sistemas de formación superior, todo se logrará si el docente está altamente formado en su especialidad y en las didácticas para su impartición, como un agregado a la docencia universitaria. A nivel internacional el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura y la Educación, además, OECD, 2019; UNESCO, 2019 sostienen que las competencias digitales son necesarias en la formación de los docentes. Responder a las necesidades de la educación en la actualidad implica que los Estados deben trabajar en atraer y conservar las altas capacidades en su desempeño docente, relacionando las habilidades docentes con las necesidades del alumnado.

En ese camino de transformación la Universidad y la atención a los desafíos que imponen las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) y las tecnologías para aprender y comprender (TAC) permitirán avanzar en la mejora de la calidad educativa. De igual forma la Universidad aporta competencias, obvio que la educación en la era digital es clave (Conole, 2016, 2019).

EL OBJETIVO de esta investigación es aplicar elementos innovadores como artefactos interactivos en las metodologías empleadas en el aula para favorecer competencia en el alumnado como: cooperación, la creatividad y la comunicación. Para alcanzar el objetivo general se han planificados objetivos específicos como: **1)** potenciar las competencias digital y social a través de herramientas interactivas como tableros digitales, y aplicaciones en tiempo real. Además, se busca, **2)** incrementar las competencias de creatividad, pensamiento crítico a través del alumnado universitario con la capacidad de sentir, actuar y compartir.

METODOLOGÍA: Este estudio seguirá un diseño de modelo mixto, el cual articula el paradigma cuantitativo y cualitativo. Este tipo de diseño que reúne el paradigma cualitativo y cuantitativo. Home (1998), ambos tipos el investigador construye argumentos basados en su evidencia, están sujetos a la interpretación de datos y a los efectos que las decisiones tomadas tienen sobre los resultados y las conclusiones. El procedimiento se enfocará en: a) observación de fenómeno; b) seguimiento de la fase anterior; c) identificación de las variables; d) Revisión constante de los datos y del análisis de los resultados obtenidos. La población sujeta de estudio son estudiantes universitarios de carreras de grado y postgrado Universidad de Salamanca. **DISCUSIÓN Y RESULTADOS:** Primeros resultados esperados nos dibujan un panorama que nos lleva a conocer 1) el impacto logrado en el alumnado y la relevancia que tienen sus aportes en las clases usando las aplicaciones interactivas. 2) Capacidad para valorar las variables en estudio entre ellas: motivación y la comunicación 3). Valorar el grado de implicación del alumnado en las clases virtuales y presenciales. **CONCLUSIONES:** Se espera a llegar a concluir que las metodologías aplicando herramientas digitales interactivas, impacten de forma positiva y efectiva al alumnado universitario; que tenga la capacidad de agilizar las competencias y la eficacia de las variables que están en estudio.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EMERGENTE, COMPETENCIAS DIGITALES, INNOVACIÓN EDUCATIVA, TABLEROS DIGITALES, UNIVERSIDAD

TRABAJAR LA INCLUSIÓN A TRAVÉS DEL PATRIMONIO CULTURAL Y LAS PROYECCIONES HOLOGRÁFICAS CON FIGURAS 3D

MARÍA JESÚS BENLLOCH SANCHIS
Centro de Formación Folgado / Universidad de Valencia
CARMEN CARMONA RODRÍGUEZ
SIMRAN VAZIRANI MANGNANI
DARLLYN ISMEY MUÑOZ RODRÍGUEZ

El presente estudio pone en valor que el patrimonio cultural en Europa es importante para la cohesión social, por lo que para reconocerlo y conservarlo es necesario fomentar nuevas iniciativas educativas que promuevan el diálogo intercultural y promuevan la participación de docentes y estudiantes en los centros. La igualdad, la cohesión social y la ciudadanía activa se consiguen también desarrollando competencias profesionales a lo largo de la vida. Por tanto, son prioridades a trabajar: la igualdad, la no discriminación y la promoción de competencias cívicas tal y como señala el marco estratégico para la cooperación europea en educación y la formación para el presente año (ET, 2020). En este sentido, la educación intercultural se plantea como un modelo para la gestión de la diversidad cultural en las aulas y como una forma de reconocimiento del patrimonio cultural como fuente de valor de identidad.

Tomando en consideración lo anterior, emerge el proyecto europeo INCLUMAP (*Inclusion Through Material Culture and Holographic Projections*) que se desarrolla con alumnado de Formación Profesional Básica, con el objetivo de favorecer una comprensión a nivel etnográfico-cultural de su identidad y de los demás integrantes de su clase, sirviendo también de puente para las enseñanzas interdisciplinarias y fomentando el diálogo intercultural y la ciudadanía desde asignaturas como historia, acción tutorial y otras asignaturas técnicas. Desde INCLUMAP se promueve una reconstrucción activa de escenarios relacionados con los objetos y acciones más representativas del alumnado y se reconstruye su patrimonio cultural (ropa, vestido, vivienda, herramientas de trabajo y acciones de la vida diaria, etc.). Las reconstrucciones se apoyan en las nuevas tecnologías de simulación, que invitan al alumnado a interactuar y manejarse con las nuevas tecnologías, pues necesitan realizar trabajos con programas para la creación de objetos 3D como el *Tinkercard*. Posteriormente los trabajos y las reconstrucciones realizadas por el alumnado se visionan en proyecciones holográficas y se llevan a debate con el resto de los integrantes de la clase en un marco de diálogo y construcción colectiva.

En conclusión, este proyecto ha generado entre la comunidad educativa un fomento de la convivencia y la participación entre todos, así mismo como un aprendizaje de nuevas habilidades a través de las TIC, el registro de menos casos de conflicto de carácter étnico-cultural en el centro durante el tercer trimestre del año académico 2019/20 y una puntuación más alta en cuanto al sentimiento de pertenencia al grupo escolar entre el alumnado que participó en el proyecto.

PALABRAS CLAVE

ENTIDAD CULTURAL, FIGURAS 3D Y DIÁLOGO INTERCULTURAL., PATRIMONIO CULTURAL, PROYECCIÓN HOLOGRÁFICA

LA GRABACIÓN DE CÁPSULAS INFORMATIVAS EN PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y BUENAS PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

MATILDE OLARTE MARTINEZ
Universidad de Salamanca

INTRODUCCIÓN

El Proyecto de Innovación Docente ID2020/131, “¡Cántame!. Mujeres informantes y olvidadas: fuentes orales para un programa de Innovación en Aprendizaje-Servicio dirigido a estudiantes de Patrimonio Musical Inmaterial del Máster en Música Hispana, del Grado en Historia y Ciencias de la Música y del Doctorado en Historia del Arte y Musicología”, pertenece a la Acción específica de “Innovación en modalidad de Aprendizaje-Servicio integrado en titulaciones oficiales”, para proyectos dirigidos a promover la integración de proyectos de Aprendizaje-Servicio en asignaturas dentro de las titulaciones oficiales que se imparten en la Universidad de Salamanca. Además, este proyecto se incluye en una de las dos acciones específicas que resultan estratégicas para la Universidad de Salamanca en la actualidad, como es el desarrollo de experiencias de Aprendizaje-Servicio en docencia universitaria, como respuesta de una docencia de calidad con compromiso social.

Este proyecto ID2020/131 surge de un interés mutuo: la colaboración entre el Grupo de Investigación Reconocido IHMAGINE de la Universidad de Salamanca (que ha ofrecido una selección de informantes mujeres entre 80-97 años, en situación vulnerable, para la realización de prácticas de entrevistas de campo como fuentes orales), con el Servicio de Innovación y Producción Digital de dicha Universidad, para la grabación de píldoras informativas, con los resultados del trabajo de campo de cada estudiante de grado y postgrado que participa en dicho proyecto de innovación docente.

OBJETIVOS

- Consolidar del equipo docente de las materias de Patrimonio Musical Inmaterial con el equipo del GIR IHMAGINE, para mejorar la docencia de los estudiantes implicados en estas titulaciones oficiales.
- Promover la utilización innovadora de los recursos y servicios de la Universidad de Salamanca. La coordinación con el GIR IHMAGINE permite utilizar su material audiovisual para grabar a las informantes con las que trabajan en su último proyecto financiado “De mujeres e identidades culturales. Roles de género y circulación del Patrimonio musical español” (JCyL, ref. SA004G19 J440); asimismo el GIR organiza y coordina la Actividad Formativa II Seminario Internacional de Investigación en Patrimonio Inmaterial Musical Histórico y Cultural, donde los estudiantes de grado y postgrado van a exponer los resultados de sus trabajos de campo.
- Realizar eficientemente las prácticas docentes de dichas materias y mejorar la calidad de los materiales didácticos empleados, elaborando y grabando los propios estudiantes sus píldoras informativas en el Servicio de Innovación y Producción Digital.
- Favorecer el diseño y desarrollo metodológico de fuentes orales, con la entrevista semiestructurada en sus trabajo de campo, para integrar el Aprendizaje-Servicio en las titulaciones implicadas, buscando una docencia de calidad con compromiso social.

METODOLOGÍA

Este proyecto de innovación docente pretende dar un paso hacia adelante en el Aprendizaje-Servicio, ya que la utilización de esta metodología permite uno de los grandes retos de la Universidad actual, la vinculación de sus tres misiones: docencia, investigación y responsabilidad social universitaria en su dimensión ética (*Cfr.* Marco de la Estrategia Universidad 2015 y las directrices aprobadas por la

CRUE en 2005 y ratificadas en 2012 para la incorporación en todas las titulaciones universitarias de Grados y Másteres de competencias genéricas o transversales en Sostenibilidad y Responsabilidad Social Universitaria, y Real Decreto 1027/2011 de 15 de julio 2011).

Esta actividad promueve el civismo, facilita la relación entre la teoría y la práctica y dota de sentido social y ético a los aprendizajes que realizan los estudiantes de grado y postgrado de las titulaciones señaladas. Como se integran en el curriculum académico de los estudiantes, reforzándolo, su implantación promueve un aprendizaje basado en la experiencia y el servicio a la comunidad. Además, se inserta en una investigación-transferencia, como es la realización de las píldoras informativas como una forma de transferencia dual: para los estudiantes que las graban y para las informantes que les transfieren a través de la investigación ajena su historia y su memoria.

El hecho de escoger a informantes mujeres se basa en las investigaciones previas del GIR IHMAGINE, que constatan la existencia de un colectivo de mujeres residentes en la ciudad, entre la franja etaria de 80-97 años, que tuvieron una participación activa, durante el ejercicio de su profesión, como promotoras de cultura popular, pese a las presiones de su entorno para el trabajo fuera de su casa. Estas mujeres han sido promotoras de cultura popular musical, pese a ser informantes “sin sombrero”, y actualmente no son valoradas por incluirse en los difíciles años de la dictadura franquista y bajo la presión de su sindicato de la Sección Femenina.

Por eso se pretende que los estudiantes recopilen sus memorias e historias de vida, para que puedan contextualizar históricamente sus acciones y el papel que han ejercido, calladamente, allí donde fueron colocadas por su destino. Estas mujeres han sido escogidas porque pertenecen a un colectivo cercano con dificultades físicas que las aísla de lo que fue su entorno habitual, y por eso están en situación de vulnerabilidad, ya que el Aprendizaje-Servicio trabaja, especialmente, las intervenciones con ancianos, con personas enfermas, discapacitadas o en riesgo de exclusión, con personas necesitadas de apoyo, etc.

RESULTADOS

- la promoción del compromiso activo de los estudiantes de grado y postgrado con su entorno y con la comunidad de mujeres mayores en situación de vulnerabilidad por vivir solas, por estar enfermas y por sentirse aisladas del contexto social que les era propio.
- el desarrollo de la responsabilidad social de dichos estudiantes como ciudadanos y ciudadanas profesionales, que utilizan la herramienta del trabajo de campo como fuente oral metodológica.
- la motivación personal de cada estudiante participante que se incrementa por este Aprendizaje-Servicio, ya que este proceso de aprendizaje se integra en un servicio solidario a ese colectivo menos favorecido de mujeres mayores en riesgo de exclusión social, y en un servicio de calidad que se da a la comunidad donde se integran.

DISCUSIÓN / CONCLUSIONES

Este proyecto de innovación docente utiliza las píldoras informativas como un material educativo audiovisual, en las que colaboran conjunta e interactivamente estudiantes de grado y postgrado.

La utilización de esta metodología interactiva, colaborativa y participativa, permite conectar la docencia con las otras dos misiones de la Universidad: fomentar la creación de equipos docentes interdisciplinares; favorecer el rol docente de guía o facilitador del aprendizaje que impulsa el EEES; y facilitar la formación y evaluación por competencias de estas asignaturas de grado y postgrado.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, NUEVAS TECNOLOGÍAS, UNIVERSIDAD

EL ANÁLISIS DE DISCURSO MUSICAL PARA LAS ETAPAS DE ENSEÑANZA OBLIGATORIA: HACIA UNA EDUCACIÓN CRÍTICA A TRAVÉS DE LOS AUDIOVISUALES Y LA MÚSICA

JUAN CARLOS MONTOYA RUBIO

Las tecnologías utilizadas en el ámbito de la pedagogía musical son muchas y muy variadas. Con frecuencia, suele enfatizarse la componente informática (editores de partituras, secuenciadores, programas de uso específico...) sobre la vertiente audiovisual, la cual, sin embargo, puede reportar tantos o más beneficios. En la presente investigación se pretende explorar fragmentos audiovisuales para acometer el análisis de la banda de sonido en relación con la imagen, de forma que se pueda fomentar en el alumnado de las etapas obligatorias de enseñanza una mirada crítica a las intenciones de los creadores del compendio audiovisual.

El objetivo principal que se plantea es el de utilizar los medios audiovisuales para fomentar en los alumnos de primaria y secundaria una perspectiva crítica a los materiales que, con frecuencia, son asumidos como entretenimiento asociado al tiempo de ocio. Junto con ese objetivo, se establecen otros con carácter secundario, tales como: indagar en la bibliografía relacionada con la implementación sonora en relación al mundo educativo, seleccionar materiales válidos para el análisis discursivo audiovisual, establecer criterios para el análisis audiovisual en las aulas o plantear ejemplos que puedan servir de acicate a visionados críticos posteriores.

La metodología utilizada partirá, por un lado, del estudio de los medios audiovisuales en su aplicación pedagógica y, por otro, de la revisión en torno a la forja de la imagen de la alteridad en dichos medios. Ambos recorridos abonarán el campo para el establecimiento de criterios analíticos de audiovisuales concretos, seleccionados *ex profeso* por su carácter y potencialidad en el campo que se está describiendo. Llevado a cabo el estudio, se plantea el mejor modo de acercarlo a las aulas en función del producto audiovisual seleccionado.

La discusión ha de centrarse, de manera consecuente, en el modo en que el apoyo sonoro dentro de los audiovisuales seleccionados (y otros tantos que quedan fuera del alcance del estudio) son un vehículo ideal para la transmisión de una cantidad ingente de preconcepciones y aspectos asumidos apriorísticamente, de forma que la educación desde el audiovisual habría de erigirse en un estilete capaz de identificar y desmontar aquellos aspectos que son asumidos sin reflexión previa, especialmente lo que tienen que ver con la estandarización de los personajes por motivo de origen, sexo o religión.

Como resultado, se consigue que el alumnado, independientemente de la etapa a la que pertenezca (gracias a la adaptación de materiales y recursos), implemente una visión distinta al producto audiovisual, no tanto como mero entretenimiento sino como agente forjador de ideas a menudo no razonadas.

En resumen, se trata de un modo alternativo de enfocar la educación que fomente los valores desde el reconocimiento de los discursos implícitos en la música contenida en los audiovisuales de forma que, al ser diseñada y desarrollada desde un medio cercano y atractivo al alumnado, goce de ventajas obvias.

PALABRAS CLAVE

AUDIOVISUAL, EDUCACIÓN MUSICAL, PEDAGOGÍAS CRÍTICAS

EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL CURRÍCULUM DE LA EDUCACIÓN BÁSICA: METAANÁLISIS 2015-2020

SANDRA ERIKA GUTIÉRREZ NÚÑEZ
AIXCHEL CORDERO-HIDALGO
FIDEL GONZÁLEZ-QUIÑONES

INTRODUCCIÓN

Esta ponencia evalúa el impacto de las intervenciones pedagógicas implementadas como programa piloto en instituciones de educación básica para desarrollar el Pensamiento Computacional (PC). El PC tuvo su origen con Seymour Papert en 1980, al crear el primer lenguaje de programación para niños y cobró auge en el ámbito educativo con la definición de Wing (2006) como una habilidad de resolución de problemas reales. El PC y la programación han sido reconocidos como competencias esenciales del ciudadano del siglo XXI (Kluzer, 2018).

Aún existen dudas sobre el enfoque pedagógico y el recurso didáctico más adecuado a insertarse en el Plan de Estudios, a pesar de los ensayos alrededor del mundo, y en los diferentes niveles educativos, la evidencia empírica resalta la importancia de la iniciación temprana para potencializar la adquisición del PC.

OBJETIVO

Revisar sistemáticamente las intervenciones pedagógicas del PC realizadas del 2015 al 2020 en educación básica en distintos países con el fin de conocer las prácticas docentes que han logrado mayores niveles de desarrollo del PC en los estudiantes.

METODOLOGÍA

Se empleó la técnica de Foward Snowballing, (Webster et al., 2002) para localizar artículos, se hizo un mapeo sistemático de la metodología, duración, propósitos, recursos y resultados de la integración del PC en los currículos escolares, con el procedimiento de Sampaio (2015):

1. Definición del protocolo y preguntas de investigación.
2. Búsqueda de estudios primarios (semilla).
3. Cribado o selección.
4. Sistema de clasificación
5. Codificación: extracción de datos y agregación.

DISCUSIÓN

Los resultados indican que a partir del preescolar, se aprenden conceptos fundamentales de programación independientemente de la situación socioeconómica del estudiante y factores contextuales que influyen en el diseño de las lecciones del PC (Koh, Chai y Tay, 2014).

Según Bers et al. (2019) los maestros adaptan sus actividades curriculares para enseñar números, formas geométricas, colores, alfabetización y habilidades grafomotoras a través de la robótica, lo que significa que la codificación y el pensamiento computacional pueden integrarse en los planes de estudio de la infancia.

¿Se debe reconsiderar la estructura del currículum de educación básica para integrar el PC y así promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida? ¿Cómo debe ser el modelo pedagógico que considere las limitantes contextuales del proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del PC?

CONCLUSIONES

Las intervenciones pedagógicas en PC han sido intermitentes, los resultados se observan en un tiempo muy puntual sin seguimiento a los estudiantes que participaron en dichas prácticas, de tal forma que se desconoce el impacto de esta en su vida cotidiana.

La capacitación del PC para el maestro de escuela debe incluirse como parte de la formación pedagógica que reciben en la educación normalista.

El individuo puede obtener una retroalimentación y autoevaluación de su desarrollo de PC a través de la tecnología empleada, que deberá ser adecuada a su etapa de desarrollo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN BÁSICA, INICIACIÓN A LA INFORMÁTICA, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PLAN DE ESTUDIOS

PERCEPCIÓN DE LA NECESIDAD DE UNA FORMACIÓN EN TIC DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA DE ESPAÑA A RAÍZ DE LA COVID-19

JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO

Universidad de Alicante

JOSÉ HERNÁNDEZ ORTEGA

Universidad Complutense de Madrid

La pandemia del coronavirus ha transformado la percepción del mundo como se conocía hasta su irrupción. En el ámbito educativo, la súbita transformación de un modelo presencial a otro semipresencial o a distancia, se percibe como caótica. Una transformación que propicia la introducción de cambios metodológicos, instrumentales y pedagógicos en el quehacer docente. No se trata de aplicar simples adaptaciones y seguir impartiendo las clases en estas nuevas modalidades (online o semipresencial), de igual manera a como se hacía en presencial pero con tecnologías digitales; sino de implementar nuevas metodologías, otras formas de enseñar-aprender que permitan un aprendizaje más significativo. Sin embargo, estos cambios demandan de una competencia digital teórico-práctica tanto de docentes como de discentes. Y sobre todo, una formación en TIC (tecnologías de la Información y la Comunicación) se hace ahora más necesaria que nunca. En estudios anteriores a la pandemia, se constató que el profesorado de secundaria prefería formarse en otras materias antes que hacerlo en las TIC, se consideraba suficientemente formado en estas. Tras la realización de dos estudios previos en los que se observaba como ese interés y reconocimiento de la necesidad de estar formado en TIC, quisimos comprobar si una alteración de la realidad como la pandemia del coronavirus, había producido algún cambio en las preferencias en cuanto a necesidad e interés por estar formado en tecnologías digitales entre el profesorado de secundaria de España. A través de un sencillo cuestionario que estuvo en línea entre los meses de mayo a julio de 2020, en esta ocasión se recogieron las impresiones de un total de 957 docentes de secundaria de todo el estado español. Como en estudios anteriores, la formación en TIC ocupó un preocupante cuarto lugar por detrás del interés por estar formado en contenidos de las materias, en didáctica general o en didácticas específicas; a raíz de la pandemia, una formación en TIC pasa a ser prioritaria al constatar el profesorado de secundaria del estado español que aunque se creía competente digitalmente, los hechos acaecidos le han llevado a constatar que no es así y que sigue necesitando una formación en tecnologías digitales que le permitan afrontar con garantías esta nueva forma de enseñar-aprender a la que nos hemos visto abocados. Por todo ello se hace necesario establecer planes formativos en TIC, bien a nivel de la administración educativa central, bien de las diferentes administraciones educativas autonómicas, que garantice una formación en tecnologías digitales de calidad. Un itinerario formativo que posibilite al profesorado de educación secundaria la capacitación en nuevas metodologías y nuevos roles en su desempeño, acompañar y guiar al alumnado en su aprendizaje y hacer que este sea significativo. Además, estos planes de formación deben contemplar una continua evaluación, revisión y actualización, que permita que los docentes sigan mostrando interés por formarse en ello y por seguir haciéndolo durante toda su vida.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, COVID-19, DOCENTE DE SECUNDARIA, FORMACIÓN, TIC

TRATAMIENTO DE LA VIOLENCIA HACIA LOS ÁRBITROS DE FÚTBOL Y BUENAS PRÁCTICAS EN LOS MEDIOS DIGITALES Y PRENSA ESCRITA DEPORTIVA ESPAÑOLA

DAVID RECIO MORENO

UNED

WENCESLAO ARROYO-MACHADO

El fútbol es uno de los deportes más populares del mundo. La figura del árbitro ocupa un papel importante ya que es la persona encargada de controlar y gestionar un partido, en colaboración con otros miembros del equipo arbitral, tomar decisiones y hacer cumplir las reglas de juego. A lo largo de los años, este colectivo ha experimentado cambios constantes en su formación para adaptarse a la evolución de este deporte y así desarrollar su compleja actividad con garantía. En muchas ocasiones, los medios de comunicación han puesto el foco en este colectivo desde una perspectiva negativa y dando voz a acontecimientos negativos y violentos. Sin embargo, también dan cabida a situaciones positivas y buenas prácticas que aportan mayor comprensión, respeto y conciencia hacia la labor de los árbitros. El objetivo de esta investigación es analizar el tratamiento de la producción de noticias en los medios digitales y prensa escrita deportiva en España sobre la violencia hacia el colectivo arbitral y las buenas prácticas relacionadas con el juego limpio y deportivo. El estudio se desarrolla desde una metodología de investigación mixta, cuantitativa y cualitativa. En primer lugar, se recuperan y monitorizan la totalidad de las noticias publicadas en los medios digitales y prensa escrita especializados en información deportiva de cobertura nacional. Para ello, se utiliza la base de datos *My News Online*. En segundo lugar, se analiza el enfoque y contenido de las noticias publicadas en prensa recuperadas en la primera fase. En este caso, se emplea un instrumento-guía elaborado *ad-hoc*. Los resultados del estudio muestran el análisis de noticias publicadas a nivel nacional, regional y local; la evolución de las publicaciones desde 1996 hasta la actualidad; y el volumen de noticias de los principales medios digitales y prensa escrita deportiva. Además, muestran en tratamiento realizado sobre las noticias, descripción del acontecimiento, su tipología, actores implicados, entre otros elementos. También, se presenta una reflexión crítica sobre la influencia que tienen los medios de comunicación en su audiencia para una mayor comprensión, respeto y conciencia social hacia la labor de los árbitros de fútbol, que contribuya al mismo tiempo al desarrollo de buenas prácticas relacionadas con el juego limpio y deportivo en las distintas modalidades deportivas. El trabajo finaliza presentando una propuesta didáctica para educar en medios de comunicación desde los contextos educativos, tanto dentro como fuera de las aulas, desde un enfoque crítico, participativo, dialógico y colaborativo, cuyo objetivo principal es promover actitudes, comportamientos y valores positivos encaminados al juego limpio en la práctica deportiva. Mirar hacia una educación mediática en los contextos educativos.

PALABRAS CLAVE

ÁRBITROS DE FÚTBOL, EDUCACIÓN MEDIÁTICA, MEDIOS DIGITALES, PRENSA ESCRITA, VIOLENCIA DEPORTIVA

PATRONES DE USO DE LOS MEDIOS SOCIALES POR PARTE DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO EN CIENCIAS DEL DEPORTE Y SU VÍNCULO CON EL DESARROLLO SU PERFIL PROFESIONAL

SAMUEL LÓPEZ CARRIL

Universitat de València

ANA MARÍA GÓMEZ TAFALLA

MARÍA HUERTAS GONZÁLEZ SERRANO

INTRODUCCIÓN

Los medios sociales han transformado el panorama educativo de las instituciones de Educación Superior (Rahman et al., 2019), facilitando la creación de entornos de aprendizaje en línea que atraen a una generación de nativos digitales que han crecido bajo la expansión de las nuevas tecnologías (Lacka & Wong, 2019). De hecho, los estudiantes utilizan los medios sociales en sus estudios deseando que las instituciones educativas pongan a su disposición más fuentes de aprendizaje digital (Rigamonti et al., 2020). A pesar de esto, actualmente hay una carencia de estudios que exploren los patrones de uso de los medios sociales en el contexto de los estudiantes de ciencias del deporte, y su vínculo con el sector profesional.

OBJETIVOS

Con base a lo anterior, en el presente estudio se exploraron los patrones de uso de los medios sociales de un grupo de estudiantes de ciencias del deporte, y sus percepciones sobre el vínculo de los medios sociales con el ámbito profesional.

METODOLOGÍA

Un total de 57 estudiantes de la UCLan University (Chipre) del grado de “Sport Sciences”, participaron en la innovación educativa. De estos, el 63% fueron hombres, el 35% mujeres y el 2% indicaron “otro” (n=1). Los datos fueron obtenidos durante el primer semestre del curso académico 2019-2020 en el marco de una estancia de investigación de uno de los autores del presente trabajo. El alumnado completó un cuestionario *ad hoc* en línea elaborado a través de SuveyMonkey, dividido en un bloque compuesto de preguntas sociodemográficas y de patrones de uso de medios sociales, así como un segundo compuesto de nueve ítems orientados a conocer las percepciones sobre el potencial del uso de los medios sociales en el ámbito profesional.

RESULTADOS

El 83% de los participantes utiliza diariamente los medios sociales, siendo entre una y dos horas la frecuencia diaria más escogida con un 41%. El 79% de los participantes destacaron que utilizan los medios sociales para divertirse y el 78% para estar en contacto con los amigos, mientras que únicamente el 50% indicó que, con fines universitarios, y el 20% con motivos laborales. Por otra parte, el 80% de los encuestados reconoció utilizar demasiadas horas al día usando medios sociales, indicando el 52% que pueden tener algún tipo de adicción. Por último, en cuanto a los ítems vinculados con el desarrollo del perfil profesional a través de los medios sociales, todos recibieron puntuaciones superiores a los cuatro puntos sobre una escala Likert ascendente de cinco puntos, a excepción de: “Creo que las empresas actualmente exigen conocimientos en el uso y la gestión de los medios sociales” (M=3,92) y “Los medios sociales fomentan el espíritu empresarial” (M= 3,90).

CONCLUSIONES

Dado el gran uso que los estudiantes universitarios realizan de los medios sociales, y del impacto que estos tienen en el ámbito profesional del sector del deporte, se recomienda realizar experiencias educativas que introduzcan estas herramientas en las clases como elemento pedagógico, dado su potencial educativo y de la motivación a la acogida de estas herramientas por parte de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DEL DEPORTE, EDUCACIÓN SUPERIOR, MEDIOS SOCIALES, PERFIL PROFESIONAL

TRES EXPERIENCIAS DEL MOOC “GRIEGO CLÁSICO A TRAVÉS DE LAS GUERRAS MÉDICAS”

RAQUEL FORNIELES SÁNCHEZ
LUZ CONTI

INTRODUCCIÓN

En el curso 2017-2018, un grupo de profesores del área de Griego del departamento de Filología Clásica de la Universidad Autónoma de Madrid creó un curso SPOC (Small Private Online Course) con el propósito de solventar problemas concretos derivados de la diferencia de nivel de conocimientos de griego en la asignatura Lengua Griega I del Grado en Ciencias y Lenguas de la Antigüedad y del Doble Grado en Historia del Arte y Ciencias y Lenguas de la Antigüedad de la UAM. El curso fue transformado después en un MOOC (Massive Open Online Course) que se ha implementado en tres modalidades a través de la plataforma edX.

OBJETIVOS

El principal propósito de este trabajo es presentar los resultados de las tres experiencias de implementación del MOOC “Griego Clásico a través de las Guerras Médicas”: en formato *instructor-paced* (durante siete semanas), en formato *self-paced* (desde el septiembre de 2019 los estudiantes trabajan a su ritmo) y como curso privado para el alumnado de Lengua Griega I.

METODOLOGÍA Y RESULTADOS

La metodología seguida es la propia de este tipo de cursos. Los MOOC son cursos abiertos dirigidos a un elevado número de estudiantes que acceden a ellos a través de Internet. Su acrónimo los define. Son masivos (Massive) porque están orientados a la demanda de los millones de personas que tienen acceso a Internet en todo el mundo; son abiertos (Open) porque los recursos utilizados para el curso lo son (*open content*); son en línea (Online) porque se accede a ellos por medio de plataformas que están alojadas en Internet, y son cursos (Course) porque su estructura está orientada a la enseñanza, porque tienen unos objetivos de aprendizaje definidos que el estudiantado tiene que alcanzar en un periodo de tiempo concreto y porque contienen evaluaciones con las que los docentes pueden comprobar si los conocimientos han sido adquiridos.

En cuanto a los resultados, la plataforma edX permite obtener una gran cantidad de información a través de una pestaña llamada *Insights* y, a partir de los datos ofrecidos en ella, hemos podido llevar a cabo el análisis de los resultados que presentaremos en este trabajo. Además del número exacto de estudiantes matriculados día a día, podemos conocer los países de procedencia del alumnado y otros datos demográficos y sociológicos. Además, disponemos de información relativa a la actividad del estudiantado en el MOOC (visualización de vídeos, realización de actividades, participación en los foros, etc.) y a su evaluación.

CONCLUSIONES

Los resultados que presentaremos en este trabajo nos posibilitan concluir que la implementación del MOOC “Griego Clásico a través de las Guerras Médicas” ha sido un éxito. Las experiencias en abierto nos han mostrado que el curso tiene una importante tasa de participación y que funciona especialmente bien en la modalidad *self-paced*. Su implementación en formato privado en la asignatura Lengua Griega I también fue muy positiva. Cabe destacar, por ejemplo, que se convirtió en una importante herramienta para afrontar los problemas sobrevenidos a causa de la pandemia de COVID-19.

PALABRAS CLAVE

GRIEGO, GUERRAS MÉDICAS, MOOC

PROYECTO DE ARTE CONTEXTUAL SOBRE ANTROPOCENO. EXPOSICIÓN INTERACTIVA Y MATERIAL DIDÁCTICO EN EL MUSEO DE LA CIENCIA Y EL AGUA

ALFONSO ROBLES FERNÁNDEZ

Universidad de Murcia. Facultad de Educación. Área de didáctica de las ciencias sociales

Habitamos un planeta con 7.000 millones de seres humanos, donde los modelos de producción y consumo son insostenibles y diezman unos recursos naturales limitados. Ese panorama ciertamente desolador hace necesario implementar actuaciones educativas que promuevan la sensibilización tanto del alumnado como de la población en general, desde el ámbito de la EDS.

El Museo de la Ciencia y el Agua presenta un proyecto de arte contextual que viene desarrollando en las áridas tierras murcianas un prestigioso fotógrafo, Eduardo Cortils. Ese proyecto surge en el con la vocación de intervenir y actuar en aquellos lugares donde tiene lugar la problemática medioambiental abordada, esto es, la tensión existente entre naturaleza -entendida como biodiversidad y paisaje- y las prácticas y hábitos humanos, entendidos como un hecho cultural que deriva en la degradación de nuestros paisajes y en graves daños ambientales.

La exposición virtual permite realizar un recorrido por varios ámbitos temáticos y un total de 42 fotografías realizadas en espacios periurbanos donde la biodiversidad se abre paso frente a las dificultades representadas por las diversas actividades humanas que aparentemente son incompatibles con la vida natural. Los escenarios elegidos (balsas de regadío y humedales artificiales, fincas agrícolas e invernaderos, urbanizaciones, etc.) nos muestran el difícil equilibrio en esa franja a veces invisible entre lo urbano y lo rural, en los espacios fuertemente antropizados caracterizados por paisajes degradados donde conviven de manera espontánea especies animales y vegetales, produciendo una naturalización y rara coexistencia más allá del tiempo y de los lugares de ocio.

La exposición interactiva se integra en ese movimiento de renovación pedagógica entendida desde un enfoque sistémico e interdisciplinar. Se pretende favorecer la creación de una “ciudadanía sostenible” en consonancia con el nuevo modelo de desarrollo humano que ha de tener en consideración tanto el sostenimiento del medio ambiente como del desarrollo de la sociedad y la economía a escala local y global. Un tercer punto de interés es la necesaria conservación de nuestros paisajes culturales y naturales, que ha sido una constante desde la Convención del Patrimonio de la Humanidad (1972). Los paisajes culturales representan, según se cita en el artículo 10 1, las “obras combinadas de la naturaleza y el hombre”, siendo ilustrativas de la evolución de la sociedad y de los asentamientos humanos a lo largo del tiempo, bajo la influencia de las restricciones físicas y/o las oportunidades que brindaba su entorno natural y las sucesivas fuerzas sociales, económicas y culturales, tanto internas como externas.

En ese sentido, el conocimiento y la valoración del paisaje supone para el ciudadano un enriquecimiento de sus representaciones y una concienciación sobre el peso de su cultura y sus referencias, una herramienta para saber pensar el espacio en el que vive, una educación de la mirada, una posibilidad de gozo estético y una responsabilidad sobre el futuro que le depara a nuestros paisajes y, por ende, a nuestro planeta. Si bien los paisajes constituyen nuestro marco existencial, formamos parte de ellos, los recreamos y nos identificamos con ellos, en realidad no son desconocidos.

HACIA UN EQUILIBRIO ENTRE LA FORMACIÓN INTEGRAL EN PERIODISMO Y EL ALUMNADO

MARÍA-CONCEPCIÓN TURÓN-PADIAL
Universidad de Sevilla

En las dinámicas docentes de Periodismo, poco se desarrolla en cuanto a una acción metodológica para captar la atención pedagógica del Alumnado de cara a que su formación sea integral y no sólo de contenidos temáticos de una disciplina que, en su conjunto, constituye parte de un Plan de Estudios, planificado desde despachos, donde, sin dejar de tener pautas y sistemáticas plenas de contenidos psicopedagógicos y profesionales, a veces se queda con falta de conexión con el entorno social según manifiestan muchos sectores externos al universitario.

Es objetivo de esta investigación analizar la necesidad de conocer la validez de planteamientos innovadores para la formación del periodista y su dinámica docente dentro de las más vigentes pautas neurocientíficas donde la acción sea una interrelación del docente en captación reflexiva del discente. En sus ejes determinantes, entre la formación y el desarrollo profesional del entorno, existirá la indagación de un equilibrio docente con una mirada transversal hacia el exterior discente en la búsqueda de un cambio paradigmático donde la incorporación constante de la tecnología no sea un obstáculo humanístico.

El estudio se efectuará con rigor científico y desde un método empírico-analítico y, por consiguiente, un conocimiento autocorrectivo y progresivo, dentro de la lógica experimental con metodología deductiva y la observancia en el Alumnado. Tendremos presente las disciplinas STEM (acrónimo de Science, Technology, Engineering y Mathematics; en español, CTIM: Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) en su alcance sobre la Humanidad con la posibilidad de corregir los desequilibrios, estableciendo un nuevo marco de relaciones medioambientales, económicas y sociales sobre la base de un nuevo contrato social con presencia esencial del nuevo humano cibernético o digital.

Sus resultados aportarán para una formación donde se engrane Teoría (Contenido Docente) y Entorno (Realidad Profesional) lo cual sería necesario para la sincronización integral de la persona en tiempos precisos para una heterodoxia social con planteamientos intelectuales y tangibilidad laboral donde es precisa la ética de la empresa.

Toda reflexión en la enseñanza plantea nuevos formatos y modelos de pensamiento que ayuda al diseño del mañana, abordándose siempre, junto a teorías de especialistas, para que la sociedad avance en la construcción de un nuevo tiempo y, en este estudio, concretamente sobre la formación en el Periodismo.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO, COMUNICACIÓN, DOCENCIA, ENTORNO SOCIAL, FORMACIÓN, PEDAGOGÍA, PERIODISMO

VALIDACIÓN DE UN INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE TIC DE LOS INVESTIGADORES EN FORMACIÓN DE LA ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA (EIDUM)

MIRIAM MERCEDES CACHARI ALDUNATE

Departamento de Organización Escolar de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia

VALIDACIÓN DE UN INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE TIC DE LOS INVESTIGADORES EN FORMACIÓN DE LA ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA (EIDUM)

Los investigadores en formación cuentan con el apoyo de diversas herramientas y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para investigar adoptando los principios de la Ciencia Abierta, denominada como el nuevo enfoque del proceso científico basado en el trabajo cooperativo y en nuevas formas de difundir el conocimiento mediante el uso de tecnologías digitales y nuevas herramientas de colaboración (European Commission, 2016, p.33), asimismo el investigador aumentado realiza una práctica enriquecida con procesos y herramientas que tienen como fin una mejor gestión del conocimiento, fundamentada en la digitalización y el acceso público y en abierto del mismo (Peña-López, 2013 p.196). Ciertamente, con la intención de conocer más fondo estos aspectos dentro de la formación doctoral, nos planteamos indagar sobre las acciones con tecnologías digitales que enriquecen tareas del quehacer investigador de los doctorandos.

MÉTODO

La investigación cuantitativa que seguimos es de tipo de estudio descriptivo, con diseño no experimental transversal. El cuestionario como tipo de técnica de encuesta consta del análisis de la validez de contenido por juicio de expertos pertenecientes al Panel Internacional de Expertos en Tecnología Educativa (PI2TE). Las validaciones se basaron en los criterios de suficiencia, relevancia, coherencia y claridad propuestos por Escobar-Pérez, y Cuervo-Martínez (2008). La muestra seleccionada es de tipo no probabilístico por conveniencia, destacándose que el 40% realizan sus tesis en programas de doctorado pertenecientes a la rama de Ciencias de la Salud. A esa cifra le siguen los 744 (31,2%) doctorandos de la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas. Según los datos sociodemográficos, el 54% son mujeres y el 46% son varones. En referencia a la edad promedio del total de matriculados resaltan los doctorandos de entre los 32 y 35 años, siendo la media de edad de 33,8 años ($DT=4.18$).

Tras desarrollar validez de contenido en base a las valoraciones de los expertos se crea una nueva versión del instrumento que luego fue administrado a partir de un pre-test a 154 doctorandos. En el análisis de los datos se evaluó la fiabilidad con el cálculo de consistencia interna del instrumento a través del coeficiente Alfa de Cronbach, del cual, se obtuvo de manera general para todo el cuestionario un Alfa de 0.913, que se considera excelente. Tras agrupar por bloques (2 “inicio de la investigación”, 3 “Acceso y gestión de la información” 4 “Recolección y tratamiento de datos”, “Difusión y comunicación científica”) siguiendo la estructura inicial del instrumento, los coeficientes Alfas de Cronbach obtenidos para cada bloque se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 1. Alfa de Cronbach para cada bloque

Bloque Alpha 2 0.72 3 0.88 4 0.77 5 0.79

Por un lado, desde los bloques dos, cuatro y cinco se obtuvieron un Alfa aceptable, mientras que en bloque tres es bueno. Estos valores superiores a 0.7 considerado nivel de fiabilidad adecuado nos ayuda a contrastar relaciones causales. Ciertamente el análisis factorial exploratorio y confirmatorio en futuras recogidas ya planificadas completarían el análisis de la fiabilidad hasta aquí resuelto. A partir de estos, se establece una versión definitiva del instrumento para que tras su administración se desarrolle el concluyente análisis confirmatorio.

PALABRAS CLAVE: CIENCIA ABIERTA, DIGITALIZACIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN DOCTORAL, NUEVAS TECNOLOGÍAS, TECNOLOGÍA, TIC, VALIDEZ

LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS: ¿UN NUEVO CANAL DE COMUNICACIÓN ESCUELA-FAMILIA?

OLGA BERNAD CAVERO
JUAN AGUSTÍN GONZÁLEZ RODRÍGUEZ
MARÍA PAZ LÓPEZ TEULÓN
ROGER MARIN MARQUILLES

Hoy en día la literatura científica señala que la existencia de unas buenas relaciones escuela-familia beneficia al alumnado, al centro y a las propias familias. Y uno de los factores más influyentes es la existencia de una comunicación fluida y eficaz entre los miembros de la comunidad educativa. Diversos autores ponen de manifiesto la importancia de establecer canales de comunicación efectivos, adecuados a las necesidades del centro y las familias.

Los centros escolares han implementado diversos canales de comunicación con las familias, formales e informales. Entre los formales encontramos: circulares, entrevistas, reuniones, agenda escolar, carteles, plafones de información, teléfono, correo electrónico, webs, blogs, plataformas educativas, redes sociales, etc. Y entre los informales: contacto directo entre profesorado y familias y entre familias en entradas y salidas del centro, festivales y eventos escolares, redes sociales, grupos de whatsapp, etc.

Diversos estudios señalan el auge de los llamados canales digitales, entre los que destacan el correo electrónico, los blogs y páginas web de los centros escolares, y las plataformas educativas. Precisamente, en los últimos meses, debido a la situación provocada por la pandemia Covid19, se ha intensificado el uso de las plataformas educativas. Aunque en los centros educativos con elevada concentración de alumnado de origen extranjero continúa siendo mayoritario el uso de los llamados canales tradicionales (principalmente las notas en la agenda escolar y el teléfono). Partiendo de los resultados del Proyecto Recercaixa, esta ponencia analiza el uso de las plataformas educativas en la comunicación con el alumnado y las familias, con los objetivos de analizar las percepciones sobre su uso entre el profesorado y las familias y discernir los factores más influyentes, así como analizar las barreras encontradas y las acciones para favorecer su uso y superar dichos obstáculos, especialmente con las familias de origen extranjero. Para ello, se utiliza una metodología mixta, combinando metodología cuantitativa (encuestas a miembros de equipos directivos de 545 centros de educación infantil y primaria) y cualitativa (observaciones y entrevistas en profundidad a docentes y familias de 10 centros educativos con una concentración de alumnado de origen extranjero superior al 60%, seleccionados a partir de los resultados de las encuestas).

Los principales factores que influyen en el uso de las plataformas educativas son: la accesibilidad, la alfabetización digital, la formación, las actitudes, la disponibilidad de tiempo, entre otros.

Por otra parte, sin menoscabar otras barreras como las culturales, socioeconómicas e institucionales, destacan las lingüísticas (desconocimiento del catalán o castellano) entre los principales obstáculos hallados. Y algunas de las acciones implementadas en los centros son cursos de lengua y cultura dirigidos a las familias con la colaboración de voluntarios, ya sean profesores del centro u otras familias. Estos cursos a veces son la “excusa” para invitar a las familias a participar en actividades del centro y dar a conocer su funcionamiento, por ejemplo, de los canales de comunicación y del uso de las plataformas educativas.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN EDUCATIVA, EDUCACIÓN PRIMARIA, EDUCACIÓN SECUNDARIA., PLATAFORMAS DIGITALES

Educación mediática y cultura de la participación: redes sociales, influencers, aprendizaje expandido, colaborativo y abierto

ABSTRACT

El desarrollo potencial de las tecnologías digitales y las redes sociales ha posibilitado el acercamiento de la cultura de la participación a toda la ciudadanía y el desarrollo de modelos de aprendizaje expandido, colaborativo y abierto. Convertirse en influencer de aprendizaje en medio de este contexto es el reto clave para los agentes educativos y sociales, para ello es imprescindible descubrir cómo esta cultura construye la identidad social, convierte a la ciudadanía en protagonistas o víctimas del mundo digital en constante evolución, posibilita nuevas propuestas educativas innovadoras de relación, información y comunicación, etc. Todo ello ha facilitado el desarrollo de habilidades digitales en prácticas pedagógicas que posibilitan la ruptura de moldes unidireccionales y verticales, abriendo la puerta a la bidireccionalidad y la horizontalidad de la comunicación en los procesos formativos.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Influencers y construcción de la identidad digital.
- Ciberseguridad y nuevas adiciones digitales.
- Robótica, realidad aumentada, impresión 3D, pensamiento computacional y aprendizaje digital.
- Innovación educativa y tecnologías de la relación, información y comunicación (TRIC).

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So4-01.** IMPLANTACIÓN DE LA RED SOCIAL INSTAGRAM EN LA ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DE EDIFICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA.
David Hidalgo García
2. **PONENCIA No1-So4-02.** ¿QUÉ PREFERIMOS? ¿PROFESORES O YOUTUBERS? EL DESARROLLO DE LA CULTURA PARTICIPATIVA Y LAS COMPETENCIAS STEM EN ESTUDIANTES ITALIANOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Viviana Malvasi. Javier Gil-Quintana
3. **PONENCIA No1-So4-03.** EDUCACIÓN EN RED: LA CARICATURA ÁRABE 2.0
Salud Adelaida Flores Borjabad
4. **PONENCIA No1-So4-04.** LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE YOUTUBE: ANÁLISIS DE LOS CANALES DE EDUTUBERS ESPAÑOLES
Aurora Forteza Martínez
5. **PONENCIA No1-So4-05.** USO DE REDES SOCIALES EN FUTUROS DOCENTES: PRÁCTICA DE AULA
Lucía Sánchez-Bejerano
6. **PONENCIA No1-So4-06.** EL MUSEO EN TIKTOK
Sofía Marín-Cepeda
7. **PONENCIA No1-So4-07.** INVESTIGADOR EDUCATIVO: PRÁCTICAS PROFESIONALES Y MODELO 2 DE PRODUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO
Ma Dolores García Perea
8. **PONENCIA No1-So4-08.** CONOCIMIENTOS Y PERCEPCIONES SOBRE LA DISCAPACIDAD A TRAVÉS DE FOROS ONLINE EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO.
Rocío Lago-Urbano. Patricia Solís García
9. **PONENCIA No1-So4-09.** EL “ESCAPE ROOM”, UNA TEP PERFILADA COMO TAC POR PARTE DE DOCENTES EN FORMACIÓN EN LA CRISIS COVID-19: UNA INTERSECCIÓN CON UNA SEGUNDA LENGUA
Raquel Paulina Arce Negrete. Laura Alejandra Trujillo Murillo. Angélica Soledad Esquivel Elías. Guadalupe Montserrat Mireles Guzmán
10. **PONENCIA No1-So4-10.** MODELO DE RÚBRICA PARA EVALUAR AL VALOR DIDÁCTICO DE LOS BOOKTUBERS
Óscar José Martín Sánchez
11. **PONENCIA No1-So4-11.** NARRATIVAS CRÍTICAS Y EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Silvia Medina Quintana. Miguel Jesús López Serrano. José Antonio López Fernández. Rafael Guerrero Elecalde
12. **PONENCIA No1-So4-12.** REDES SOCIALES. PROPUESTA EDUCATIVA DESDE LAS ARTES PLÁSTICAS PARA LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LAS REDES SOCIALES
Natalia Tello Burgos. Ana Isabel Calero Castillo. Ana López Montes
13. **PONENCIA No1-So4-13.** LA CONSTRUCCIÓN DE MODELOS CONDUCTUALES PARA NIÑOS Y JÓVENES A TRAVÉS DE INTERNET: ANÁLISIS DEL CANAL TIK TAK DRAW DE YOUTUBE
Dunia Etura. Víctor Gutiérrez Sanz. Asunción Bernárdez Rodal
14. **PONENCIA No1-So4-14.** LINKEDIN COMO NUEVA VÍA DE CONSTRUCCIÓN DE LIDERAZGO FEMINISTA. EL CASO DE ANA BOTÍN
Graciela Padilla Castillo. Luisa María Rodríguez Figueroa

15. **PONENCIA No1-So4-15.** EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA E A CULTURA DA PARTICIPAÇÃO: EM BUSCA DE UM MODELO DE APRENDIZAGEM EXPANDIDO
Nicolí Tassis. Raquel Timponi
16. **PONENCIA No1-So4-16.** EDUCASTING: EL PÓDCAST COMO HERRAMIENTA DE EXPANSIÓN EDUCATIVA UNIVERSITARIA.
Raúl Terol Bolinches. Luis Miguel Pedrero Esteban. Nàdia Alonso López
17. **PONENCIA No1-So4-17.** LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL STREAMER DE VIDEOJUEGOS: LOS NUEVOS GENERADORES DE CONTENIDO
Luis Javier Cabeza-Ramírez. Francisco José Rey Carmona. Miguel Angel Solano Sanchez
18. **PONENCIA No1-So4-18.** TEXTED STORIES: EL NUEVO FORMATO DE LA ESCRITURA COLABORATIVA EN EL AULA DE LENGUA Y LITERATURA
Álvaro Clavijo Corchero
19. **PONENCIA No1-So4-19.** MIRAR, PENSAR Y CREAR. LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA CON LA INFANCIA
Mar Arranz Martínez
20. **PONENCIA No1-So4-20.** LAS REDES SOCIALES COMO ELEMENTO PARA EL APRENDIZAJE EN LAS UNIVERSIDADES ANDALUZAS
Daniel Rodrigo-Cano
21. **PONENCIA No1-So4-21.** MUJERES DALIT: LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL COMO VÍA PARA LA CONCIENCIACIÓN Y EMPODERAMIENTO ARTIVISTA
Rafael Marfil-Carmona. M.ileana Landeros Casillas
22. **PONENCIA No1-So4-22.** GOBERNANZA COLABORATIVA Y NUEVOS MODELOS DE APRENDIZAJE
Enrique Conejero Paz. María Del Carmen Segura Cuenca
23. **PONENCIA No1-So4-23.** ESTUDIO DE LOS MOOC EN LA ERA POSTDIGITAL
Jose Javier Hueso Romero. Sara Osuna-Acedo

IMPLANTACIÓN DE LA RED SOCIAL INSTAGRAM EN LA ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DE EDIFICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

DAVID HIDALGO GARCÍA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Edificación. Universidad de Granada.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación como sistemas de transmisión y difusión de información y conocimiento dentro del ámbito universitario ha sido un tema habitual de debate durante la última década. Sin embargo, no lo ha sido el estudio de los éxitos o fracasos que generan estas tecnologías y su incidencia en la calidad universitaria. A día de hoy las redes sociales son consideradas como un excelente camino a seguir dentro del ámbito universitario para alcanzar los objetivos de calidad establecidos en el Documento Marco para la *Integración del Sistema Universitario Español en el Espacio Europeo de Educación Superior*.

Según el *Estudio anual de Redes Sociales IAB-Elogia de abril de 2019*, la red social Instagram es la tercera en uso por detrás de WhatsApp y Youtube. Conocida por el 85% de los internautas, su nota media de valoración es de 7,8 con un rango de edad de entre 16-30 años. Dicho perfil se adapta tanto a los futuros estudiantes universitarios como a los que se encuentran cursando estudios. Por este motivo, en noviembre de 2017, la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Edificación de la Universidad de Granada implantó Instagram, uniéndose así, al grupo de difusión compuesto por Web, Blog, Facebook, youtube y Twitter. El objetivo perseguido era el de mejorar la información que se traslada al alumnado de la Escuela e incrementar su imagen corporativa de oferta de Grados entre los futuros estudiantes.

La presente ponencia expone las luces y las sombras que ha supuesto la implantación de Instagram y la repercusión que ha tenido en relación a los objetivos inicialmente planteados. Para ello, y siguiendo el método de validación denominado *El juicio de expertos* se elaboró y distribuyó un cuestionario entre la comunidad universitaria. Aunque en líneas generales se obtienen resultados satisfactorios, tales como aumento del interés de esta red para fines docentes o mejora de la información entre el estudiantado se han determinado resultados negativos, tales como la baja calidad de las publicaciones realizadas o el escaso uso entre el estudiantado para el conocimiento de la oferta de estudios de la Escuela.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, INNOVACIÓN EDUCACIONAL, REDES SOCIALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN, UNIVERSIDAD

¿QUÉ PREFERIMOS? ¿PROFESORES O YOUTUBERS? EL DESARROLLO DE LA CULTURA PARTICIPATIVA Y LAS COMPETENCIAS STEM EN ESTUDIANTES ITALIANOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

VIVIANA MALVASI

Uned

JAVIER GIL-QUINTANA

Influir en los adolescentes pone “frente a frente” a profesorado e influencers, ambos líderes de aprendizaje con papeles fundamentales en esta etapa de desarrollo de la identidad personal. Por este motivo hemos investigado el papel de la cultura participativa en el desarrollo de las competencias STEM y también el papel de los youtubers y del profesorado.

La relación entre aprendizaje y tecnologías digitales ha sido una temática que se ha estudiado desde finales del siglo XX e inicios del siglo XXI. Nuestro estudio, en cambio, no pretende responder a este ámbito sólo instrumental de las tecnologías, sino enfocarlo desde la educación y la comunicación, abarcando una temática innovadora como es la percepción que los adolescentes tienen sobre el profesorado que se encuentra en los centros educativos y los influencers que les influyen a través de sus redes sociales, concretamente en YouTube. Los objetivos que concretan nuestra investigación son:

- Objetivo 1: Descubrir recursos digitales y redes sociales más utilizadas por adolescentes italianos en su proceso de aprendizaje y en la adquisición de las competencias STEM.
- Objetivo 2: Analizar el papel de los youtubers y del profesorado como líderes de aprendizaje para adolescentes italianos.

La propuesta metodológica que sigue este estudio está basada en la combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas. Referido al método cuantitativo, el instrumento que se ha utilizado para la recopilación de datos ha sido el cuestionario, cumplimentado por 4845 adolescentes que viven en Italia en un total de 75 de las 80 provincias que forman el estado italiano. Respecto a la metodología de carácter cualitativo se ha centrado en el análisis de discurso de 12 entrevistas en profundidad con la participación de profesorado de las escuelas secundarias donde estudian los adolescentes de la muestra. Dentro de esta muestra se optó por estudiar el ámbito de las matemáticas, por ser una asignatura que tiene especial dificultad y por ser una de las competencias STEM que se pretenden potenciar en Europa y EE.UU. para fomentar economías competitivas del futuro.

Reconocer que los adolescentes italianos son creadores colaborativos y están integrados en la cultura participativa es apostar por un nuevo modelo comunicativo en la educación formal que nos lleve a unificar estas prácticas a través de las cuales se aprende y se puede desarrollar las competencias STEM. YouTube cobra un papel fundamental en esta labor y, dentro de esta red social, los youtubers se convierten en una referencia en el aprendizaje de los adolescentes. En este panorama educativo nos hacemos la pregunta ¿profesores o youtubers? Aunque los youtubers e influencers vayan quitando protagonismo como líderes de aprendizaje en distintos contextos en el actual sistema educativo italiano, los estudiantes de secundaria siguen valorando positivamente el papel del profesorado tradicional.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTES, CULTURA PARTICIPATIVA, EDUCOMUNICACIÓN, YOUTUBERS

EDUCACIÓN EN RED: LA CARICATURA ÁRABE 2.0

SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD
Universidad Pablo de Olavide

Esta investigación es un estudio sobre cómo la virtualidad y la sociedad red han conquistado la sociedad en el mundo árabe a través de la caricatura para combatir los regímenes autoritarios. El ciberespacio se ha convertido en una herramienta esencial para la educación social y la revolución porque ha permitido participar en el proceso político y creativo. Este hecho empezó en el año 2011 con la Primavera Árabe y ha continuado con el desarrollo de la Primavera Árabe 2.0 en 2019. Los objetivos son examinar el desarrollo de la Primavera Árabe en 2011 y la llamada Primavera Árabe 2.0, así como estudiar y comparar las caricaturas en la Primavera Árabe y en la Primavera Árabe 2.0. Como consecuencia, se ha utilizado una metodología cualitativa así como también las caricaturas del caricaturista sirio Ali Ferzat y el caricaturista argelino Ali Dilem. Se ha desarrollado una aproximación teórica mediante el análisis y estudio de documentos referentes a los movimientos de la Primavera Árabe. Luego, se ha aplicado un método visual etnográfico para describir y contextualizar las caricaturas seleccionadas de ambos autores. Por último, se ha tenido en cuenta el método histórico para ver cómo ha cristalizado los efectos del ciberespacio en la sociedad árabe. Con todo, esta investigación intenta mostrar cómo las caricaturas han sido una herramienta importante para la sociedad en red, ya que se han convertido en una fuente de influencia para la gente joven para reclamar derechos y democracia. Por tanto, puede decirse que se ha desarrollado una tipología de educación mediática basada en la red, de manera que su uso ha sido una forma de educar valores relacionados con la democracia y los derechos sociales de los cuales han sido privados en muchos de estos países.

PALABRAS CLAVE

ÁRABE, DIBUJO, EDUCACIÓN CULTURAL, IDENTIDAD CULTURAL, REVOLUCIÓN CULTURAL

LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE YOUTUBE: ANÁLISIS DE LOS CANALES DE EDUTUBERS ESPAÑOLES

AURORA FORTEZA MARTÍNEZ
Universidad de Huelva

La sociedad se encuentra inmersa en constantes cambios producidos, en gran medida, por la influencia y repercusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la educación no vive ajena a esta realidad, llegando a incluir estos recursos en el día a día de docentes, alumnos y familias. Una de las principales fuentes de información y educación en la actualidad es, sin lugar a dudas, YouTube. A través de esta plataforma, se acercan cada día cientos de miles de personas en todo el mundo para consultar vídeos de carácter divulgativo con el propósito de aprender o ampliar conocimientos dentro de un área de estudio determinada. Como consecuencia de esta nueva realidad educativa, ha surgido un nuevo colectivo de youtubers, los cuales han sido denominados como los edutubers, término utilizado para designar a todas aquellas personas que, gracias a la plataforma YouTube, participan y colaboran creando contenidos educativos en diferentes áreas del conocimiento con el fin de compartirlos y divulgarlos entre los usuarios de dicha red. Si por algo se caracterizan los edutubers es por ser diestro y competente dentro de una materia específica, arrojando a las enseñanzas que transmite un toque no sólo personal, sino también dinámico y divertido. Los niños y adolescentes no viven ajenos a esta realidad educativa y son muchos los que día a día se conectan a Internet para ampliar sus conocimientos sobre una materia y resolver todas aquellas dudas que le surgen en sus estudios, por lo que resulta imprescindible que la comunidad educativa (profesores y estudiantes, además de las familias) estén formados dentro del terreno de la alfabetización mediática, con el fin de poseer las destrezas y habilidades necesarias para saber utilizar dichas herramientas de manera efectiva. Por lo tanto, el presente estudio tiene como principal objetivo conocer cuáles son los edutubers españoles más reconocidos y que cuentan con un mayor grado de influencia y repercusión en sus canales de YouTube. Para llevar a cabo esta investigación, se ha llevado a cabo una investigación mixta, donde se integra el enfoque tanto cualitativo como cuantitativo, a través de la observación no participante de un total de 21 canales de edutubers españoles integrados en diferentes áreas de conocimiento, para lo cual se han usado las estadísticas elaboradas por SocialBlade, siendo esta una web especializada dentro del campo de auditoría de canales de YouTube. Entre los principales resultados obtenidos, se aprecia un uso elevado de dinámicas y estrategias atractivas para los seguidores de las cuentas, el elevado número de reproducciones de los vídeos de los diferentes canales y la utilización de un lenguaje sencillo, lo cual facilita la comprensión del mensaje transmitido en los vídeos. A modo de conclusión, se aprecia el alto grado de implicación y participación de los seguidores de dichas cuentas a la hora de interactuar con los edutubers, así como con sus diferentes seguidores.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, COMPETENCIA MEDIÁTICA, EDUCACIÓN, EDUTUBERS, YOUTUBERS

USO DE REDES SOCIALES EN FUTUROS DOCENTES: PRÁCTICA DE AULA

LUCÍA SÁNCHEZ-BEJERANO
Universidad Europea del Atlántico

INTRODUCCIÓN

En el campo de la educación nos interesa en especial descubrir de qué forma podemos emplear los medios sociales para el aprendizaje pero también para la enseñanza. Algunas de estas aplicaciones que podemos utilizar son Pinterest, Edmodo, Zoom, Nearpod, Mindly o Plickers. Sin embargo, ¿conocen los estudiantes del Grado de Educación estas herramientas?

El presente artículo muestra una práctica de aula en la que se investiga este asunto. Se lleva a cabo en el marco de la asignatura Planificación, Investigación e Innovación en el segundo curso del grado de Educación Primaria en la Universidad Europea del Atlántico, Santander.

OBJETIVOS

El objetivo principal que se pretendía obtener era conseguir que los estudiantes reflexionaran acerca del uso personal que llevan a cabo de las redes sociales. Se planteó también reparar sobre el uso de las redes sociales como herramienta de aprendizaje de inglés como lengua meta y además, como herramienta de formación y trabajo en el campo de la educación.

METODOLOGÍA

Se diseñó un cuestionario basado en la investigación llevada a cabo por Anzano, Vázquez, Latorre y Liesa (2020). Se propusieron once preguntas entre las que se encuentran alguna de selección múltiple y una mayoría de tipo abierto para así poder recoger más información y, también, para poder trabajar la competencia escrita. Esta herramienta se utilizó durante media de hora de una sesión de clase y el trabajo se realizó completamente en lengua inglesa.

DISCUSIÓN

Comparando esta investigación con otras encontramos que un estudio descriptivo realizado en Murcia (Ibáñez y Sánchez, 2018) arrojó resultados que destacaron por el rechazo inicial que presentaban docentes de primaria en el uso de las RRSS en el aula. Por otra parte, se llevan a cabo otros estudios de investigación similares con resultados más positivos en Galicia (Fernández, Casal, Fernández y Cabreiro, 2020) o en La Rioja (Calderón-Garrido, León-Gómez y Gil-Fernández, 2019), en donde destaca que la red social más utilizada por los maestros es Whatsapp, seguido de Facebook.

RESULTADOS

Entre los resultados de la investigación, es importante señalar el uso popularizado de la red Instagram, siendo la favorita de los estudiantes. El tiempo de utilización de los medios sociales es una media de entre 4 y 3 horas diarias, lo que sorprende puesto que los propios estudiantes reconocen que dicha práctica les distrae de sus estudios. Es positivo el hecho de que quieran aplicar el uso de estas tecnologías en su aula en un futuro. No obstante, preocupa el poco rango de aplicaciones con usos educativos que conocen. Entre las más destacadas encontramos Youtube y Kahoot. En mucha menor medida Pinterest.

CONCLUSIÓN

Una vez llevado a cabo este trabajo de investigación, se concluye que el resultado ha sido positivo pues se han conseguido los objetivos propuestos además de haber trabajado las competencias de la asignatura. Por otra parte, se ve necesario profundizar en el trabajo de redes sociales y sus usos en el aula para completar la formación deficitaria de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, EFL/ESL, MASS MEDIA

EL MUSEO EN TIKTOK

SOFÍA MARÍN-CEPEDA
Universidad de Valladolid

Introducción

Desde que los museos comenzaron a comprenderse como agentes sociales y educativos, su evolución ha seguido distintos itinerarios, siempre en los márgenes de una situación precaria. En el contexto derivado de la pandemia, han tenido que adaptarse ofreciendo nuevos contenidos online, ya sean gratuitos o de pago. En este sentido, los museos más prestigiosos de Europa han apostado por la red social TikTok, basada en la generación de audiovisuales de corta duración, ofreciendo sus contenidos de forma exclusiva, contenidos elaborados en directo, de forma creativa, dinámica y original. Los museos, utilizando el hashtag #MiMuseoEnCasa, ofertan contenidos exclusivos a los usuarios de TikTok, haciendo accesible la cultura a golpe de “click”. Este formato permite además ofrecer nuevos contenidos dinamizados por los trabajadores del museo, por artistas e influencers, haciendo más atractivos los contenidos, el arte y la cultura a las generaciones más jóvenes.

Objetivos

En el presente artículo acudimos a las páginas web de los grandes museos de España para revisar los contenidos ofertados a través de las tecnologías emergentes. Sometemos los datos detectados a revisión y categorización. Además, realizamos búsquedas especializadas en las redes sociales más populares (Instagram y TikTok) para conocer y analizar las estrategias aplicadas por los museos para llegar a la población y ofertar contenidos virtuales. En este sentido, analizamos los contenidos, los medios, las estrategias, metodologías y las temáticas abordadas. De este modo, profundizamos en las posibilidades virtuales, fortalezas y debilidades, analizando ejemplos de referencia en España.

Discusión y conclusiones

La revisión de páginas web, redes sociales y ejemplos referentes en la generación y difusión de contenidos virtuales nos permite conocer y analizar la educación online a través de tecnologías emergentes y la participación en museos a través de las redes sociales y su influencia en entornos virtuales, colaborativos y abiertos. Del análisis extraemos los principios clave que determinan la participación en los museos a partir de los entornos virtuales en el contexto de pandemia que estamos atravesando.

En esta época de aislamiento que estamos viviendo, las redes sociales se han convertido en punto de encuentro entre la sociedad y el arte. Son, además, entornos colaborativos donde el aprendizaje se construye en interacción, permitiendo al usuario seleccionar contenidos, compartir sus experiencias y visitar un museo de una forma novedosa, sin moverse de casa. Se trata, en definitiva, de herramientas que difunden, generan nuevos contenidos y nuevos procesos de enseñanza/aprendizaje, al mismo tiempo que luchan por la supervivencia de los museos, tratando de hacer sus contenidos más dinámicos y accesibles en entornos virtuales, en momentos en que la experiencia física es más complicada.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPANDIDO., INFLUENCERS, MUSEO, REDES SOCIALES

INVESTIGADOR EDUCATIVO: PRÁCTICAS PROFESIONALES Y MODELO 2 DE PRODUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

MA DOLORES GARCÍA PEREA

INSTITUTO SUPERIOR DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEL ESTADO DE MÉXICO

Las sociedades de hoy requieren y exigen a los investigadores de todos los ámbitos del conocimiento la realización de prácticas profesionales basadas en modelos de producción acordes a este periodo histórico.

Lamentablemente, algunos investigadores del ámbito educativo privilegian, por un lado, las prácticas profesionales asignadas en los acuerdos de creación de las instituciones de educación de posgrado donde laboran (docencia, investigación y difusión), por otro, desconocen o simplemente se niegan a utilizar el modelo 2 de producción del conocimiento por la ausencia o los pocos apoyos económicos que reciben al ejercer la profesión.

Teniendo como supuesto que el investigador educativo debe, tiene y puede realizar prácticas profesionales y utilizar modelos de producción del conocimiento acordes a la época histórica actual, se analizan la clasificación hecha por García (2017) sobre las prácticas profesionales del investigador y su vinculación con el modelo 2 de producción del conocimiento propuesto por Gibbons (1998) y se describen algunas experiencias colaborativas llevadas a cabo por tres investigadoras educativas que laboran en instituciones educativas ubicadas en distintos estados de la república mexicana.

Los referentes teóricos giran en torno al investigador como agente de la investigación educativa (Gutiérrez, 2000), la clasificación de las prácticas profesionales de García (2017) y las características de los modelos 1 y 2 de producción del conocimiento (Gibbons, 1998) y del 3 modelo (Chiquiza, 2016).

La característica principal del agente de la investigación educativa es: el conocimiento producido influye en el campo temático donde se ubica lo construido y en la condición de ser histórico del investigador educativo (Colina y Osorio, 2004). Los grupos sobre las prácticas profesionales del investigador educativo son: Tradicional, Normativa, Institucionalizadas, Formativa, De oficio y Emergentes (García, 2017). Gestión del conocimiento, trabajo colaborativo, organizaciones de aprendizaje y la dinámica de la teoría de la doble hélice son los aspectos principales del modelo 2 de producción del conocimiento (Gibbons, 1998) y la teoría de la triple hélice al modelo 3 (Chiquiza, 2016).

La investigación realizada es cualitativa, de referente teórico con referente empírico, enfoque situacional, análisis descriptivo y orientado a la historia profesional del investigador educativo.

La hermenéutica analógica, caracterizada por privilegiar las semejanzas, sobre todo las diferencias, es el referente metodológico. Dichos principios se aplican a las prácticas profesionales, indicadores, experiencias colaborativas e acciones emprendedoras personales son los aspectos de las historias profesionales del investigador educativo.

El referente epistémico está constituido por la hermenéutica filosófica, concretamente por la categoría 'historia efectiva', debido a que la historia tiene un doble efecto en las prácticas profesionales y en las acciones humanas: determinarlas por efecto de la tradición y la costumbre, e influir en los cambios y creación de otras debido al espíritu del tiempo de la época y de las iniciativas innovadoras y personales del investigador educativo.

Los informantes principales son tres investigadoras que laboran en instituciones educativas ubicadas en distintos estados de la república mexicana: Estado de México, San Luis Potosí y Zacatecas.

Entre las conclusiones se encuentra la siguiente: la existencia de investigadores educativos que utilizan el modelo 2 de producción del conocimiento en las prácticas profesionales realizadas de manera colaborativa para gestionar el conocimiento, crear organizaciones de aprendizaje y producir conocimiento. Entre ellas se encuentran: firma de convenios académicos interinstitucionales, coordinación interinstitucional en foros de investigación para estudiantes, mesas de debates, simposios, diálogos, ponencias y artículos, participar activamente en redes de investigación y haber participado por lo menos en dos experiencias para elaborar los estados del conocimiento organizado por el Consejo Mexicano de Investigación Educativa (COMIE).

PALABRAS CLAVE: INVESTIGADOR EDUCATIVO, PRÁCTICAS PROFESIONALES Y MODELO 2 DE PRODUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

CONOCIMIENTOS Y PERCEPCIONES SOBRE LA DISCAPACIDAD A TRAVÉS DE FOROS ONLINE EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

ROCÍO LAGO-URBANO
UNIVERSIDAD DE HUELVA
PATRICIA SOLÍS GARCÍA

INTRODUCCIÓN: Reflexionar sobre el concepto de discapacidad sigue siendo vital para avanzar en una sociedad cambiante. Este concepto ha evolucionado en las últimas décadas, dejando atrás la perspectiva del modelo médico en el cual la discapacidad se deriva de enfermedad y debe ser tratada como tal para pasar a un modelo biopsicosocial centrado en la persona. Del mismo modo, los modelos educativos y herramientas de enseñanza-aprendizaje han evolucionado a un ritmo vertiginoso en las últimas décadas, dando paso a espacios educativos virtuales como los foros de discusión asincrónicos. Estos espacios son comunes en los modelos e-learning y populares entre el alumnado universitario, dado que ayudan a fomentar la interacción entre alumnos geográficamente distantes. En las últimas décadas, se ha constatado su utilidad como espacios de debate y de diálogo, dado fruto a nuevas formas de interacción social. Son también el reflejo de un modelo de construcción del conocimiento que ha ido adaptándose a los cambios sociales. Numerosos estudios sugieren que facilitar el diálogo en foros resulta en un mejor aprendizaje y rendimiento. El objetivo de este estudio es examinar el conocimiento y percepciones acerca de la discapacidad y su evolución terminológica a través de foros online en un contexto universitario. **MÉTODO:** Se realizó un análisis cualitativo de contenido y significado, basado en la teoría fundamentada, y de la densidad e intensidad de los comentarios generados. Para ello se ha empleado el programa Atlas.ti para categorizar y analizar la transcripción de las respuestas obtenidas en el marco de estudios de posgrado. **RESULTADOS:** Se registran un total de 632 intervenciones realizadas por 248 alumnos del máster de Educación Especial de la Universidad Internacional de la Rioja. Se observa una actitud crítica hacia los términos peyorativos empleados en el ámbito de la discapacidad, además de una conciencia social acorde a la inclusión educativa y social de este colectivo. El alumnado pone de relieve el uso del lenguaje como una de las claves necesarias para el cambio, así como la formación para la mejora de las competencias profesionales. **DISCUSIÓN:** La Web ofrece nuevas formas y posibilidades para investigar dimensiones sociales como la discapacidad. El uso de foros online, como espacio donde fluye la comunicación asincrónica, es útil para el desarrollo de un sentido de comunidad de aprendizaje. Asimismo, se muestra como una herramienta valiosa para el fomento de un sentido crítico concerniente a las temáticas exploradas. El uso, normalización y consenso de estas formas de indagación como el uso de foros en la construcción del conocimiento es uno de los grandes retos a alcanzar en las próximas décadas dentro de la comunidad universitaria.

PALABRAS CLAVE

DISCAPACIDAD, E-LEARNING, FOROS, INVESTIGACION CUALITATIVA

EL “ESCAPE ROOM”, UNA TEP PERFILADA COMO TAC POR PARTE DE DOCENTES EN FORMACIÓN EN LA CRISIS COVID-19: UNA INTERSECCIÓN CON UNA SEGUNDA LENGUA

RAQUEL PAULINA ARCE NEGRETE
LAURA ALEJANDRA TRUJILLO MURILLO
Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"
ANGÉLICA SOLEDAD ESQUIVEL ELÍAS
GUADALUPE MONTSERRAT MIRELES GUZMÁN

INTRODUCCIÓN

Los procesos formativos en el uso de las TAC, son una innovación en curso en las Normales Rurales (México) situadas en un contexto vulnerable y carente de recursos; estos procesos son producto de la necesidad de incrementar la efectividad de la docencia.

El rol del docente rural no se limita a la preparación académica del alumnado, trascendiendo hacia el fortalecimiento de la identidad y desarrollo de la comunidad en la que está inserto. El normalista rural es preparado como agente de cambio; enfatizando durante su formación no solo el saber disciplinar sino su desarrollo humanístico; las TEP se han perfilado como una opción más para ello.

En la crisis sanitaria COVID-19 las TEP funcionan como plataforma para construir saberes a través del trabajo colaborativo, sin descuidar la motivación y autonomía; el rol del estudiante pasa de la pasividad a la iniciativa propiciando un cambio conductual importante ante los desperfectos inherentes de un sistema de educación a distancia (Educación Básica en México).

En esta investigación, se denota la “evolución” como TAC a TEP del “Escape Room” digital (estrategia), por parte de los estudiantes de Licenciatura en Educación Primaria, como medio para incrementar su confianza frente al estudio de una lengua extranjera.

OBJETIVO

Identificar cómo a partir del diseño y aplicación de una TAC/TEP, los estudiantes de Educación Superior (normalistas) en la crisis sanitaria del COVID-19, potencian cambios conductuales relacionados a la asimilación y aceptación del Inglés.

METODOLOGÍA

Investigación no experimental de carácter inductivo; los sujetos de estudio son 74 estudiantes normalistas rurales (de una misma institución) con competencias tecnológicas afines al perfil de egreso de la LEP (Plan 2012, SEP). El análisis parte de datos recopilados en el ejercicio de diseño y aplicación de “Escape rooms” para la asignatura de Inglés.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fenomenológicamente, es interesante encontrar que en este proceso formativo asincrónico en línea los agentes involucrados (docente en formación y usuario) tienen roles activos y dinámicos.

Experiencia de los docentes en formación

Este grupo considera en un 82.43% que el “Escape room” es una herramienta útil para evaluar su saber y un 87.83% que es una tecnología que facilita la enseñanza; 78.37% cree que como tecnología favorece la participación, 91.9% que es motivadora, 97.3% que es una TEP por los cambios positivos evidenciados en la disposición del alumno al Inglés.

Experiencia de los usuarios

El alumno fue capaz de sobreponerse a los retos involucrados en un 94.6% de los casos. Hay una aceptación de la estrategia como herramienta para el aprendizaje de un 98.64%. El 94.6% considera la experiencia interesante y motivadora.

CONCLUSIONES

El “Escape room”, permite que el alumno practique lo disciplinar y lo didáctico; le permite empoderar al usuario al trabajar su autoestima y confianza con relación al Inglés; creando redes internas de apoyo, lo que la identifica como una TAC y TEP.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, EDUCACIÓN SUPERIOR, GAMIFICACIÓN, MÉXICO, TECNOLOGÍA DEL APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO

MODELO DE RÚBRICA PARA EVALUAR AL VALOR DIDÁCTICO DE LOS BOOKTUBERS

ÓSCAR JOSÉ MARTÍN SÁNCHEZ

Las redes sociales se reconocen ya entre todos nosotros como vehículos habituales de transmisión de contenido y de obtención de información y, por supuesto, son un medio donde tienen una destacada presencia las manifestaciones artísticas tanto de carácter *amateur* como las profesionales. Por supuesto, la literatura tiene una evidente representación en las redes en ambas modalidades, por lo que existen miles de perfiles de Youtube, Instagram, TikTok, entre otras plataformas, que recogen y comparten contenido literario. Detrás de cada uno de estos perfiles existe alguien, sobre todo en aquellos perfiles no profesionales, que expresa sus preferencias literarias, y muestra de diversas maneras, con mayor o menor acierto, sus impresiones y experiencias como lector (como autor, en ocasiones, y también como seguidor de otros perfiles) con el fin de influir en aquellos que les siguen o ven. Estos son capaces de generar o difundir un contenido entre sus seguidores quienes, a su vez, pueden hacerlo entre los suyos y, gracias a ello, conseguir el efecto de *viralización* de contenidos. Este proceso, a su vez, puede provocar el aumento en el número de seguidores del primero si su contenido y forma de expresarlo han suscitado un interés de cualquier naturaleza sobre el segundo. El atractivo que provoca esta figura en la actualidad en el mundo literario y, sobre todo, en el panorama de la Literatura juvenil, ha llevado a muchos investigadores a analizar su naturaleza para comprender su repercusión entre los lectores más jóvenes y, por supuesto, a estudiar las características del fenómeno literario juvenil que, como es sabido, está todavía alejado del interés de la preceptiva literaria clásica y plenamente inserto en el panorama educativo.

El objetivo esencial de esta comunicación pretende ofrecer a la comunidad educativa unas claves útiles que pueden servir de guía para evaluar tanto la eficacia didáctica del contenido como la forma de transmitirlo por parte de los *booktubers* para lectores que se encuentren en el primer ciclo de Educación Secundaria. Para llevar a cabo esta reflexión, hemos partido de la observación de una muestra significativa de videos generados por *booktubers* españoles y, tomando como base las directrices curriculares establecidas para el bloque de “Educación literaria” del primer ciclo de Educación Secundaria, hemos generado un modelo de rúbrica con el que el docente puede evaluar la validez pedagógica del material generado por los *booktubers* desde el punto de vista del contenido y de su forma de transmitirlo.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN DOCENTE, LITERATURA, REDES SOCIALES

NARRATIVAS CRÍTICAS Y EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SILVIA MEDINA QUINTANA

Universidad de Oviedo

MIGUEL JESÚS LÓPEZ SERRANO

JOSÉ ANTONIO LÓPEZ FERNÁNDEZ

RAFAEL GUERRERO ELECALDE

Departamento de Didácticas Específicas de la Universidad de Córdoba

En una sociedad donde impera lo visual y en la que los medios de comunicación y la extensión de las redes sociales provoca que en muchas ocasiones se banalice el poder de las imágenes, conviene potenciar y ejercer una mirada crítica. En esta línea se enmarca la educación mediática, con el objetivo de lograr una alfabetización audiovisual que dé herramientas a la sociedad para afrontar la información que le rodea y a la que se tiene cada vez más fácil acceso.

Se presenta una investigación centrada en el alumnado del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Córdoba, en el marco de la asignatura Educación mediática. La motivación de esta investigación nace de las propias competencias que la legislación educativa establece para Educación Primaria, en concreto aquella relacionada con las capacidades de análisis e interpretación de imágenes: tratamiento de la información y competencia digital. Es necesario que en las aulas de Educación Primaria se trabaje el lenguaje visual, por eso se debe abordar este hecho en el Grado, para habituar la mirada del futuro profesorado a un análisis crítico que va más allá de los elementos estéticos y que, a su vez, pueda dotar a su alumnado de herramientas de análisis.

Por todo ello, se propone una investigación inicial que presenta los siguientes objetivos:

- conocer la percepción del alumnado de Educación Primaria sobre la dimensión crítica de la Educación mediática
- acercarse a la valoración que el futuro profesorado realiza respecto a abordar problemas sociales relevantes en la etapa de Primaria
- saber la opinión del estudiantado del Grado de Educación Primaria sobre los graffiti y otras manifestaciones artísticas críticas como herramienta educativa para una ciudadanía activa y comprometida

La muestra se compone de 58 estudiantes pertenecientes al grupo 1 de la asignatura Educación mediática y aplicaciones didácticas de las TIC durante el curso 2019-2020. Se realizó un cuestionario con preguntas cerradas (10 ítems en escala likert) y una pregunta abierta, por lo que la metodología de análisis de datos es mixta (cuantitativa y cualitativa).

Los primeros resultados indican, en línea con la literatura sobre el tema, que el alumnado tiene una consideración limitada de la educación mediática, vinculada a la tecnología y los recursos TIC, obviándose la dimensión crítica que incide en el compromiso y la participación ciudadana.

Igualmente, se aprecia que en su mayoría vinculan el graffiti más con la libertad de expresión que con un enfoque peyorativo como un acto vandálico. Así es entendido como un ejercicio artístico que, en función de su intencionalidad, permite concienciar a la ciudadanía y promover el pensamiento crítico.

Sin embargo, no existe unanimidad respecto a tratar en el aula cuestiones políticas o una visión crítica del arte, ni, por ejemplo, la utilización de graffiti como recurso educativo.

PALABRAS CLAVE: CIUDADANÍA., DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, NARRATIVAS, PENSAMIENTO CRÍTICO

REDES SOCIALES. PROPUESTA EDUCATIVA DESDE LAS ARTES PLÁSTICAS PARA LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LAS REDES SOCIALES

NATALIA TELLO BURGOS
Universidad de Granada
ANA ISABEL CALERO CASTILLO
ANA LÓPEZ MONTES

Las redes sociales nos permiten conectar con infinidad de personas a pesar de la distancia. Además, gracias a ellas se puede contactar con gente interesante que no conoceríamos en persona al igual que nos ayuda a mantener el contacto con nuestros amigos, compañeros de trabajo y familiares. Pese a las ventajas que supone estar conectados, las redes pueden provocar serios problemas si se hace un uso incorrecto o abusivo. Es importante saber, cuando las empleamos, que nada de lo que vemos o nos llama la atención está ahí por casualidad: las empresas estudian los gustos y preferencias de los usuarios para crear necesidades, además mediante estudios psicológicos, sociológicos y neurocientíficos trabajan en la manera de mantenernos más tiempo y a mayor público conectado. Para ello utilizan nuestra necesidad de reconocimiento para que alimentemos nuestro ego con *likes* o *retuits*, manteniéndonos así, activos en sus redes.

El “yo” de las redes sociales es bastante diferente del que habita en el plano físico. En muchos casos empleamos las redes para vender un producto, por ejemplo, a nosotros mismos. Y en ocasiones distorsionamos ese “yo” alejándolo de la realidad, en busca del reconocimiento social y de la autorrealización personal.

Por ello en esta investigación se han programado actividades para uno de los colectivos que más usan estas tecnologías pero que aún carecen de conocimientos y referencias que le ayuden a autocontrolarse en su uso: el alumnado de secundaria. Las actividades implican el uso de las redes sociales y están enmarcadas en el área de las artes plásticas por ser una disciplina flexible con la que resulta sencillo trabajar la creatividad y la inteligencia emocional. El objetivo principal es aprender a gestionar las emociones que se generan al interactuar en redes sociales, mediante el desarrollo de actividades que promueven una actitud positiva y cercana en el manejo de la tecnología de la comunicación y la información (TIC). Ayudarán también a visibilizar las redes sociales que normalmente empleamos como escaparates en los que se muestra una versión de la realidad. Por último, se ofrecen estrategias para el pensamiento crítico ante las publicaciones que faciliten una gestión de las emociones.

La situación de emergencia sanitaria que vivimos actualmente debido a la pandemia está poniendo de manifiesto la importancia del papel que venimos jugando en una sociedad hiperconectada y competitiva, en la cada vez que se dispone de menos tiempo para alimentar y reforzar las relaciones personales “reales”. Cada vez es más común el sentimiento de aislamiento y soledad, sobre todo entre los jóvenes. Por ello es importante, especialmente en una generación marcada por el uso de las nuevas tecnologías y conectada de manera global casi las 24 horas del día, educar sobre la gestión de emociones en el uso de las redes sociales.

PALABRAS CLAVE

ARTES PLÁSTICAS, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN EMOCIONAL., REDES SOCIALES

LA CONSTRUCCIÓN DE MODELOS CONDUCTUALES PARA NIÑOS Y JÓVENES A TRAVÉS DE INTERNET: ANÁLISIS DEL CANAL TIK TAK DRAW DE YOUTUBE

DUNIA ETURA
VÍCTOR GUTIÉRREZ SANZ
ASUNCIÓN BERNARDEZ RODAL

El término ‘creepypasta’ comenzó a usarse a partir del año 2007. Se trata de una palabra del *slang* de Internet (copy+paste), que alude a la posibilidad que ofrece el medio de copiar, cortar, reconfigurar y distribuir fragmentos de cualquier tipo de texto a través de la red. La palabra *creepy* significa ‘sinistro, escalofriante’ y remite a las historias de terror que proceden de dos universos distintos: o bien son historias de miedo tradicionales, populares, o procedentes de textos literarios que han pasado al acervo popular (historia de vampiros, por ejemplo), y aquellas historias inventadas en, por, y para su distribución en la red.

Uno de los canales más populares entre los niños y lo jóvenes es Tik Tak Draw creado el 18 de marzo de 2016 y que en la actualidad cuenta con 8,2 millones de suscriptores y casi 1 billón y medio de reproducciones[1] en la red social YouTube. El corpus de investigación consta de 23 Creepypasta publicados en el canal Tik Tak Draw entre el 17 de febrero de 2017 y el 25 de septiembre de 2019, con un número de visualizaciones que van desde las más de 1 millón cien mil a las más de 14 millones y medio. La elección de este material de estudio se ha llevado a cabo a partir de los contenidos que la empresa Asubio Media publicó en el libro *Leyendas de terror* (2019) bajo la autoría de Tik Tak Draw, en el que incluyeron las historias más relevantes emitidas en su canal de YouTube para su audiencia (entrevista personal).

Un material interesante para el análisis porque recoge los diversos tipos de creepypastas que más éxito tienen en la actualidad en español[2] dirigidos a un público adolescente y porque además el producto es el resultado de una convergencia: las historias de miedo y el formato Draw My Life, tan exitoso en Internet.

El objetivo de estudio de estos rasgos es mostrar cómo se construyen realidades sociales en conflicto como el género. Es decir, se va más allá de estudiar un reflejo ideológico en el discurso para analizar bajo qué parámetros se construyen determinadas realidades sociales.

Se parte en esta investigación de que los «personajes», entendidos estos como identidades insertas en una narración ficcional o no ficcional, son constructos retórico-discursivos que pueden cumplir con una función persuasiva en tanto que son tomados por los lectores como modelos conductuales (Gutiérrez-Sanz, 2019). Tradicionalmente la literatura ha tenido una importante función didáctica (especialmente observable en la narrativa infantil y juvenil) que se basa, entre otros aspectos discursivos, en la construcción retórica de personajes «buenos» y «malos». El héroe se suele caracterizar, etopeicamente y prosopográficamente, mediante una serie de rasgos virtuosos, mientras que el villano (el sujeto malvado que generalmente tiene una función de opositor) se construye mediante rasgos conductuales y físicos rechazados socialmente.

El análisis de la construcción retórica-discursiva de los personajes se convierte, por tanto, en un relevante campo de investigación, al ponerse en relación con la Teoría de la Argumentación, ya que su estudio revela diferentes estrategias retóricas destinadas a la construcción de realidades sociales que, generalmente, se encuentran en conflicto.

[1] Fuente: <https://www.youtube.com/channel/UCXW9I3tej37PGHyHcQc6hA/about> [última consulta 06/5/2020]

[2] Un idioma hablado por más de 580 millones de personas que le convierte en la segunda lengua materna del mundo por número de hablantes, tras el chino mandarín, y la tercera lengua en un cómputo global de hablantes (dominio nativo + competencia limitada + estudiantes de español), después del inglés y del chino (Fernández Vitores, 2019:5).

PALABRAS CLAVE: ADOLESCENTES, CREEYPASTA, MODELOS CONDUCTUALES, YOUTUBE

LINKEDIN COMO NUEVA VÍA DE CONSTRUCCIÓN DE LIDERAZGO FEMINISTA. EL CASO DE ANA BOTÍN

GRACIELA PADILLA CASTILLO

Universidad Complutense de Madrid

LUISA MARÍA RODRÍGUEZ FIGUEROA

Universidad Complutense de Madrid

LinkedIn es la séptima red social más usada en España, en noviembre de 2020 (IAB Spain y We Are Social, 2020), sólo después de YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter y Facebook Messenger. Entre los 20 primeros puestos, no hay ninguna otra red social profesional que aparezca como competencia, a corto ni a medio plazo. Conociendo la penetración y potencialidad de la red, Ana Botín, presidenta del Banco Santander, inauguró un perfil personal y abierto en LinkedIn ([linkedin.com/in/anabotin](https://www.linkedin.com/in/anabotin)), en 2018. Actualmente, cuenta con más de 310.000 seguidores, pero este trabajo parte de la hipótesis de que la efectividad de su perfil no puede medirse por su influencia en la propia red. Sus artículos y comentarios, escritos en primera persona, han saltado a los medios de comunicación masivos, convirtiéndose en noticias de primer nivel y relevancia mediática. Esta investigación ahonda, cuantitativa y cualitativamente, en las publicaciones más replicadas en medios de comunicación, durante el primer año de la puesta en marcha del perfil de Ana Botín en LinkedIn. Los objetivos son: conocer las claves de las publicaciones de más éxito; saber en qué medida esas publicaciones consiguieron relevancia mediática, en qué medios y con qué audiencias; valorar cualitativamente las publicaciones y su relación con la actualidad española; analizar cómo se ha construido su liderazgo feminista a partir de esas publicaciones; y deducir cómo la estrategia de este perfil podría servir de ejemplo para otras mujeres de alta relevancia profesional que todavía no usan LinkedIn o no lo usan para hacer opinar sobre la realidad y las problemáticas que aborda el feminismo actual. El corpus lo constituyen cuatro artículos, disponibles en español y en inglés: “Terminemos el trabajo pendiente”, publicado el 5 de junio de 2018; “Por qué me considero feminista y tú también deberías”, publicado el 19 de agosto de 2018; “El euro, veinte años después”, publicado el 4 de enero de 2019; “¿Es machista la tecnología?”, publicado el 8 de marzo de 2019. Se emplea una metodología mixta en tres fases: revisión bibliográfica de la literatura científica sobre los usos y rutinas en LinkedIn y la construcción del liderazgo feminista en las redes; análisis cualitativo de las cuatro publicaciones en el entorno social de cuando fueron publicadas; análisis cuantitativo de los medios que replicaron esas publicaciones, en qué formatos y con qué alcances. Se concluye que esas cuatro publicaciones generaron directamente más de 50 noticias en medios de comunicación y LinkedIn se erige como una nueva vía de liderazgo feminista y de comunicación institucional, tanto en la red social, o en otras redes que permitan divulgar el *post*, como en medios de comunicación masivos.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL, COMUNICACIÓN MASIVA, FEMINISMO, INFLUENCERS, LIDERAZGO, LIDERAZGO FEMINISTA, LINKEDIN, REDES SOCIALES

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA E A CULTURA DA PARTICIPAÇÃO: EM BUSCA DE UM MODELO DE APRENDIZAGEM EXPANDIDO

NICOLI TASSIS

Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

RAQUEL TIMPONI

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) têm proporcionado múltiplas possibilidades de construção do conhecimento. Não apenas pelo advento tecnológico em si, mas, principalmente, pelas relações e interações estabelecidas. Neste relato, compartilha-se a experiência do projeto extensionista “Oficina de Inovação Jornalística: Diários da Quarentena (planejamento e execução)”, parte do plano emergencial de ensino remoto do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Brasil, durante a Pandemia da Covid-19. O foco dessa discussão é o processo de aprendizagem expandido, colaborativo e aberto à comunidade, mediado por plataformas midiáticas.

Buscando se alinhar com a perspectiva do aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento (Paulo Freire, 1996), foi pensada a oferta de uma oficina que reunisse estudantes, professores, pesquisadores e profissionais da área da comunicação, de maneira remota, com a proposta de desenvolver projetos de inovação, de maneira colaborativa e usando os recursos que dispusessem no momento. Setenta pessoas de diferentes partes do país e níveis profissionais/acadêmicos se inscreveram, passando a desenvolver, em etapas, a co-criação.

A metodologia está alinhada à terceira revolução industrial e suscita uma compreensão do poder lateral (Jeremy Rifkin, 2014). A cada encontro semanal, realizado pela plataforma Jitsi Meet (agosto a dezembro de 2020), tem-se fomentado a substituição das noções de concentração de recursos, regimes exclusivos de propriedade e a busca de interesses individuais pela adoção de modelos de negócios menos hierárquicos e organizados em redes inteligentes. Durante 18 semanas de atividades síncronas e assíncronas, os participantes têm sido incentivados a contribuir com os trabalhos dos colegas, com experiências profissionais, culturais e acadêmicas diversas, a partir do método da sala de aula invertida (Bergmann & Sams, 2007).

Além da colaboração como base para modelos sustentáveis e inovadores, a oficina também se respalda na cultura maker ou DIY (Do it yourself) – Chris Anderson (2014) – ao incentivar os participantes a empreender, mesmo com poucos recursos humanos, financeiros e tecnológicos, e a criar redes estratégicas. Nessas experiências, as redes colaborativas e o acesso à informação se destacam como mais importantes do que a propriedade sobre determinado bem, tecnologia e/ou conhecimento, com ênfase para a economia do afeto (Ramon Bezerra, 2019). A partir de ferramentas como Miro.com, Trello.com, Google Drive, e-mail e WhatsApp, os participantes têm realizado trocas de experiências e materiais, com a interlocução das professoras, em momentos síncronos e assíncronos.

Dentre as redes que resultaram dessa oficina destacam-se parcerias para o desenvolvimento de produtos culturais que atendam a pessoas com múltiplas deficiências; a documentação de comunidades indígenas e ribeirinhas do Amazonas e fronteiriças do sul do país (Brasil-Argentina); a co-criação de projetos de promoção da saúde mental em tempos de distanciamento social; e a constituição de redes de produtores culturais independentes.

Do processo colaborativo, observou-se que as propostas se tornaram mais consistentes pelas trocas advindas de profissionais e estudantes de diversos campos e níveis. Acredita-se que essa proposta possa ser aplicada ao ensino remoto, uma vez que atividades lúdicas e realizadas pela construção coletiva do saber se demonstraram efetivas na condução, aproximação e envolvimento dos participantes.

PALABRAS CLAVE

CULTURA DIGITAL, CULTURA PARTICIPATIVA, ENSINO REMOTO EMERGENCIAL, REDES SOCIAIS, TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

EDUCASTING: EL PÓDCAST COMO HERRAMIENTA DE EXPANSIÓN EDUCATIVA UNIVERSITARIA

RAÚL TEROL BOLINCHES

Universitat Politècnica de València

LUIS MIGUEL PEDRERO ESTEBAN

Universidad Nebrija

NÀDIA ALONSO LÓPEZ

Universitat Politècnica de València

El pódcast fue originalmente concebido a partir de la integración de dos tecnologías complementarias: el audio digital y la sindicación de contenidos (Gallego, 2010). Pese a que su nacimiento se remonta a los albores del presente siglo, es al final de la segunda década cuando se constata un crecimiento exponencial de los usuarios en número de descargas y escuchas, así como un notable interés por parte de la industria, que está identificando nuevas líneas de negocio en torno a este formato. Prueba de ello es la estrategia a nivel global de la plataforma Spotify, que ha ampliado su oferta inicialmente centrada en el *streaming* de música para incorporar un cada vez más relevante catálogo de pódcast exclusivos; o el lanzamiento en España de nuevas redes basadas en el audio informativo, de ficción y de entretenimiento, como Audible, Podimo o Sybel.

En el ámbito educativo la predisposición al uso de nuevas tecnologías ha alcanzado su máximo exponente en 2020, cuando la crisis sanitaria provocada por la COVID-19 obligó al confinamiento desde el mes de marzo, impulsando las herramientas de docencia en línea y los recursos de formación virtual en todos los niveles curriculares para completar el curso 2019/20. Algunos autores apuntan desde hace años la opción de contemplar el *podcasting* como una herramienta educativa y, al mismo tiempo, una innovación tecnológica (Borges, 2009; Climent, 2018), de manera que el proceso de enseñanza-aprendizaje se apoye en estas cápsulas de audio que el alumnado puede escuchar en cualquier momento del día, sin necesidad de dedicar a ello todos sus sentidos, y con la facilidad de acceder desde sus *smartphones* o cualquier dispositivo de movilidad.

Este trabajo plantea una revisión epistemológica cuyo objetivo es recoger todas aquellas aportaciones que se han realizado sobre el *podcasting* como recurso sonoro dentro de las aulas universitarias, y retomar el concepto de *educasting* para redefinirlo y concretar las características y tipologías desarrolladas en este ámbito. La investigación se centra en la definición del proceso de creación que tiene lugar en el pódcast educativo, con la revisión de textos académicos que precisan de una adaptación al momento actual, tanto a nivel tecnológico como social. La COVID-19 ha forzado a la educación a adentrarse en un entorno virtual al que hasta ahora solo le unía una tímida relación experimental y en el que, sin embargo, resulta imprescindible la creación de múltiples recursos educativos, entre los cuales el *educasting* se vislumbra como uno de los más compatibles con los nuevos hábitos de formación y consumo digital de los jóvenes universitarios.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPANDIDO., EDUCACIÓN, NUEVAS NARRATIVAS SONORAS, PODCAST, TECNOLOGÍAS

LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL STREAMER DE VIDEOJUEGOS: LOS NUEVOS GENERADORES DE CONTENIDO

LUIS JAVIER CABEZA-RAMÍREZ

Universidad de Córdoba

FRANCISCO JOSÉ REY CARMONA

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

MIGUEL ANGEL SOLANO SANCHEZ

Los estudios centrados en la transmisión en vivo de videojuego son relativamente recientes. Twitch, la plataforma más popular dedicada a transmitir videojuegos en directo surgió en 2011. Los primeros trabajos académicos enfocados en analizar esta nueva forma de ocio sitúan sus antecedentes más cercanos en la llegada de la televisión social y el auge de portales tan exitosos como Youtube. El streaming de videojuegos podría definirse como aquella actividad en la que un emisor o streamer, retransmite vídeo, texto y sonido, vinculado principalmente con la práctica activa de videojuegos. Se utiliza una plataforma que actúa como canal de transmisión, llevando el mensaje a uno o varios receptores que forman una audiencia que interactúa con el emisor o entre sí, a través de un chat, o realizando otro tipo de acciones como suscribirse a canales, juegos específicos, mandar iconos, realizar donaciones y enviar regalos; aunque también pueden permanecer pasivos y limitarse únicamente al consumo de contenido en directo sin reacción. Esta actividad aparentemente simple, encierra gran complejidad y no ha parado de crecer en los últimos años. Servicios como Twitch permiten a cualquier persona difundir ese contenido y han supuesto una auténtica revolución mediática. Actualmente son millones los usuarios que se dirigen a este tipo de plataformas para disfrutar su tiempo libre viendo a otros jugar. El trabajo que se presenta tiene como objetivo principal realizar una primera aproximación a la investigación desarrollada hasta el momento sobre el streamer. Pretende ofrecer una visión global de la literatura reciente sobre esta figura que permita progresar en el conocimiento de las características, motivaciones y desafíos que afrontan estos nuevos generadores de contenido. Adicionalmente se identifican los principales temas de investigación abordados, contribuyendo así a una mayor comprensión teórica, a detectar tendencias y avanzar en nuevas líneas de investigación. El presente análisis recopila la información utilizando el protocolo PRISMA, específicamente diseñado para realizar revisiones sistemáticas cualitativas y meta-análisis. A su vez se desarrolla un análisis de redes y rendimiento bibliométrico con soporte en el software VosViewer para exponer los principales nodos temáticos. Los resultados permitieron encontrar cinco tópicos específicos: trabajos centrados en el comportamiento, enfocados en aumentar la comunidad de espectadores, en el streaming como una nueva forma de trabajo remunerado, en la monetización de las actividades de transmisión y en los nuevos usos de las plataformas de transmisión en vivo. La revisión reveló como la investigación del streamer representa un nuevo e inexplorado paradigma profesional y mediático. El progreso tecnológico impone un ritmo vertiginoso a la sociedad actual, van apareciendo nuevas actividades cada vez más especializadas. Aquellas relacionadas con los videojuegos forman una parte ineludible de la nueva cultura mediática. El análisis de los diferentes estudios encontrados mostró como la creación de contenido progresivamente se vincula a la obtención de ingresos del mundo real, la creación de imagen y prestigio para la captación de audiencia, el disfrute y la socialización.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIOS DE MEDIOS, LIVE STREAMING, MEDIOS DE COMUNICACIÓN, TWITCH, VIDEOJUEGOS

TEXTED STORIES: EL NUEVO FORMATO DE LA ESCRITURA COLABORATIVA EN EL AULA DE LENGUA Y LITERATURA

ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO
Universidad de La Rioja

La escritura colaborativa comenzó, a partir de los años 80, a introducirse gradualmente en el ámbito educativo internacional, donde irrumpió en las aulas de enseñanza de lenguas extranjeras. En la actualidad, esta práctica posee una gran versatilidad para adaptarse a los contenidos de cualquier asignatura humanística, creando ciertos beneficios cognitivos en el estudiantado.

El presente proyecto pretende ilustrar la introducción de la escritura colaborativa en línea a través de una nueva aplicación, Texted Stories (2020), en el aula de Lengua y Literatura. La finalidad de esta propuesta es instaurar, de manera paulatina, esta práctica, para perfeccionar la expresión oral y escrita del alumnado, donde la figura docente también tiene que adaptarse a la sociedad actual, con el fin de reforzar y modernizar no solo la educación literaria, sino también el proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Cabe destacar que la escritura colaborativa se ha encontrado amparada por diversos soportes, siendo perseverada hoy en día por las TEP. Este es el caso de Texted Stories, una app riojana que promueve la escritura colaborativa siguiendo la estera de las redes sociales.

A través de metodologías activas como el enfoque constructivista, el enfoque comunicativo y el aprendizaje colaborativo, se procurará que los discentes se adentren en el fenómeno de la escritura colaborativa, mientras se incentiva su gusto por el arte de escribir y, sobre todo, por la literatura. En definitiva, se aspira a que el alumnado sea capaz de optimizar su vocabulario a las diversas situaciones que se dan en el día a día.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL, ESCRITURA COLABORATIVA, LENGUA Y LITERATURA, TEP (TECNOLOGÍAS DEL EMPODERAMIENTO Y DE LA PARTICIPACIÓN), TEXTED STORIES

MIRAR, PENSAR Y CREAR. LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA CON LA INFANCIA

MAR ARRANZ MARTÍNEZ

CENTRO DE FORMACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL PROFESORADO DE BURGOS

Estamos viviendo un momento tecnológico sin precedentes. Los nuevos medios se han instalado en nuestras vidas de forma vertiginosa abarcando prácticamente todos los ámbitos del ser humano. Esto ha generado una sociedad conectada de forma permanente.

Esta transformación que estamos experimentando es de un enorme calado. La red ha propiciado multitud de cambios en la sociedad: en la forma de acceder al conocimiento, en la forma de procesar la información, en cómo se desarrolla la comunicación y en la forma en que tiene lugar la socialización.

Todos estos cambios han conseguido que los dispositivos digitales, sean objetos esenciales en el trabajo, en las escuelas, en los hogares y en la sociedad. Los niños no son ajenos a esta situación, desde que nacen están en contacto con una pantalla. Esta situación, aunque sea muy común, plantea ciertos interrogantes ¿son adecuadas las pantallas para el desarrollo de los más pequeños?, ¿en qué momentos y cómo se deben usar?.

Estas cuestiones no son fáciles de responder, pero lo que es indudable es que las pantallas poseen un atractivo enorme en todas las edades. Funcionan como ventanas que nos permiten abrir todo un mundo de posibilidades, pero no solo para conocer lo que está fuera, tal y como señala Joan Ferrés (2014): “las pantallas también nos colocan en situación de conocernos, de observar nuestras reacciones frente a las mismas, ya que funcionan como espejos”.

Este fenómeno de indudable consideración ha dado lugar a una multiplicidad de lenguajes y de códigos que es necesario conocer y utilizar para poder desenvolvernó de forma crítica y segura en la sociedad digital.

Por tanto, se precisa de una alfabetización múltiple que tiene que comenzar desde el momento que los niños se incorporan a la escuela. Los alumnos en la actualidad no solo son receptores de contenidos, también son emisores, consecuentemente, ya no solo necesitan comprender y usar los medios, sino que también necesitan analizar los mensajes, usarlos de forma crítica y crear contenidos con ellos.

Para ello, las docentes necesitamos desarrollar competencias digitales que nos permitan ofrecer a nuestros alumnos otras formas de mirar, interpretar y a crear con los nuevos medios.

Pero antes de acudir a la escuela, las familias y el entorno social también deben conocer las implicaciones que pueden tener el uso de la tecnología de forma indiscriminada. Por esta razón, necesitamos la colaboración de todos los agentes implicados en la educación: **LAS FAMILIAS, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD** necesitan trazar líneas de actuación conjunta con el fin de proteger y facilitar el acceso a los nuevos lenguajes que están surgiendo en una sociedad conectada de forma permanente desde los primeros años de vida y a lo largo de todo el ciclo vital.

Este trabajo pretende ofrecer un marco de análisis, de reflexión y de educación mediática con la infancia desde todos los ámbitos: docentes, alumnos, familias y la comunidad.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIONES MÚLTIPLES, CREAR NARRATIVAS., CULTURA DIGITAL, INFANCIA, INTERPRETAR, MIRAR

LAS REDES SOCIALES COMO ELEMENTO PARA EL APRENDIZAJE EN LAS UNIVERSIDADES ANDALUZAS

DANIEL RODRIGO-CANO

Centro San Isidoro. Adscrito Universidad San Pablo Olavide

El desarrollo de la tecnología permite adoptar múltiples formas para el proceso enseñanza-aprendizaje, tanto en el aula como fuera de ella. En este sentido, el presente trabajo tiene como finalidad analizar las múltiples posibilidades de formación, que se ofrecen en las universidades andaluzas y tanto en la formación presencial como virtual por parte de los estudiantes. Para llevar a cabo el estudio, se ha optado por una metodología cuantitativa con el uso de encuestas como instrumento de recolección de datos. La muestra está conformada por un total de 537 alumnos de las universidades públicas andaluzas de Cádiz, Huelva y Sevilla. Entre los principales resultados se evidencia que la universidad andaluza es preferentemente presencial a pesar de que el alumnado universitario muestra su interés en el uso de tecnologías y metodologías virtuales, como por ejemplo, el uso de la plataforma virtual, las redes sociales o los servicios de mensajería instantánea y especialmente por el blended learning.

MUJERES DALIT: LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL COMO VÍA PARA LA CONCIENCIACIÓN Y EMPODERAMIENTO ARTIVISTA

RAFAEL MARFIL-CARMONA

Universidad de Granada

M. ILEANA LANDEROS CASILLAS

Universidad de Guadalajara

El ámbito de la Educación Artística y Mediática se unen en numerosas posibilidades de acción que, respondiendo a la lógica fundacional educomunicativa, encuentran vías para el fomento de la emancipación social y el empoderamiento ciudadano. Es el caso del proyecto que se sintetiza en este trabajo, centrado en la implementación de metodologías visuales y audiovisuales con mujeres Dalit, la clase más baja del sistema de castas de India, durante 2018, con las que se desarrolló una experiencia creativa y artística. Se trata, por tanto, de la síntesis y el análisis de una experiencia educativa, basada en el paradigma metodológico de investigación-acción, que ha dado como resultado la exposición virtual titulada “La casta Dalit en India: Voces de Mujeres en resistencia” (www.vocesdalit.com), con presencia también en diferentes emplazamientos museísticos de México desde su realización.

Respondiendo al propósito principal de conectar la educación visual y audiovisual con la emancipación y el empoderamiento ciudadano, este proyecto reúne todas las evidencias y creaciones artísticas generadas por la investigación Dalit, en una compilación de testimonios virtuales que arrojan luz a la problemática de estas mujeres de India, ya que somos conscientes que, a pesar de la distancia, la pandemia y el aislamiento, la violencia, el repudio y la discriminación en contra de ellas no disminuye. Según cifras de la Oficina Nacional de Registros de Delitos (NCRB, en inglés) de India, los casos de agresiones físicas a mujeres ha ido en aumento. Tan solo en 2019 hubo más de 400.000 casos de agresiones a mujeres, un 7% más con respecto a 2018, incluyendo golpes, desnudos forzados públicos, secuestro y violaciones individuales o grupales.

Igualmente, el objetivo principal de esta aportación es la profundización en las metodologías educativas centradas en la creación artística y audiovisual, centrando el análisis de la experiencia educativa y del proyecto en las posibles líneas de trabajo que puedan centrarse en el *artivismo* y la creación social, por lo que se puede considerar la acción desarrollada como un estudio de caso o práctica de referencia en que conecte educación, arte y comunicación en para el cambio social. Una de las conclusiones principales de este trabajo es el enorme potencial de los medios audiovisuales y de las herramientas digitales para la denuncia social a través de la representación de la identidad y del testimonio audiovisual, estableciendo como futuras acciones a realizar el debate y la implicación de diferentes colectivos de alumnado universitario en torno al material de partida, para la concienciación y el aprendizaje, que representa una exposición virtual, con una atención especial a la reivindicación desde una perspectiva de género y a la lucha por los derechos de la mujer en todo el mundo.

PALABRAS CLAVE

ARTIVISMO, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESTUDIOS DE GÉNERO, METODOLOGÍAS VISUALES Y AUDIOVISUALES, MUJERES DALIT

GOBERNANZA COLABORATIVA Y NUEVOS MODELOS DE APRENDIZAJE

ENRIQUE CONEJERO PAZ

Universidad Miguel Hernández de Elche

MARÍA DEL CARMEN SEGURA CUENCA

Universidad Miguel Hernández de Elche

La Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible aprobada por la ONU en 2015 presta especial atención al fortalecimiento institucional como requisito de viabilidad de las políticas públicas y de cumplimiento de los objetivos que establece. Dicha Agenda lleva implícito un modelo de institucionalización de los distintos poderes públicos que se basa en principios como la colaboración y la transversalidad en la gestión pública. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) derivados de dicha Agenda precisan, en definitiva, de un nuevo modelo de gobernanza basado en una cultura que no siempre está presente en todos los países.

Los procesos de aprendizaje se están convirtiendo en una forma eficaz de cambio y transformación de las instituciones públicas, por contraposición a los costosos y lentos cambios normativos y organizativos. La interiorización de los ODS en los centros de formación puede ayudar a reforzar los procesos de cambio y reforma de las Administraciones Públicas. La formación en las organizaciones públicas tiene la misión de incidir sobre su capital humano para modificar su campo de conocimientos, cambiar sus actitudes o desarrollar habilidades, destrezas y competencias. La formación puede así ser considerada un requisito indispensable que contribuye al cumplimiento de las metas organización, como un elemento intrínseco de la organización que actúa como una herramienta al servicio de las necesidades de la organización y de su entorno.

El Objetivo 16 de los ODS plantea un reto difícil de alcanzar en los próximos 13 años, esto es, “promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles”. Si no nos ponemos a trabajar desde ya mucho me temo que podemos vislumbrar un fracaso semejante a los Objetivos del Milenio.

En este trabajo se hace énfasis en la importancia del enfoque de gobernanza colaborativa a la hora de estructurar sistemas efectivos de formación y capacitación de empleados públicos en el siglo XXI. Utilizando las nuestra herramientas y modelos de aprendizaje derivado de la TIC's nos permitirá potenciar el talento de las Administraciones públicas y ponerlo al servicio de la ciudadanía debe ser un eje central de los procesos de reforma y modernización.

Adaptando las propuestas de Criado (2016) podemos plantear que las capacidades disruptivas de las nuevas tecnologías sociales en las Administraciones públicas, y su impacto en los procesos de formación se originan en la incorporación de actores externos de la organización a los procesos de formación y capacitación; las dinámicas colaborativas que se requieren para poner en marcha determinados proyectos en grupos de trabajo distribuidos; la transparencia de los procesos de relación con el entorno; la transformación de las dinámicas de intermediación; la reducción de los costes de puesta a disposición de la información y el conocimiento, así como la evaluación continua de nuevos modelos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ADMINISTRACIONES PÚBLICAS, APRENDIZAJE COLABORATIVO, GOBERNANZA., OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE.

ESTUDIO DE LOS MOOC EN LA ERA POSTDIGITAL

JOSE JAVIER HUESO ROMERO

SARA OSUNA-ACEDO

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Vivimos en la era Postdigital, definida por la fusión entre las tecnologías digitales y los medios de comunicación, con cambios en la cmputerización y la telecomunicación en cuanto a capacidad de procesamiento, almacenamiento o velocidad, así como en la expansión masiva de varias tecnologías digitales como, por ejemplo, las redes sociales y los MOOC. Esta investigación, analiza las experiencias en MOOC como metodología de aprendizaje, y también afectados por esta revolución postdigital, para obtener una visión actual sobre sus diseños didácticos-instruccionales, recursos, actividades y accesibilidad. Un estudio profundamente estadístico que utiliza la triangulación de técnicas, y que nos permitirá conocer con más detalle el fenómeno MOOC en relación a la era Postdigital en la que nos encontramos.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, MOOC, POSTDIGITAL

Evaluación, gestión y políticas educativas

ABSTRACT

Las políticas educativas han estado inmersas en transformaciones profundas y constantes en el devenir del último siglo. Asimismo, desde diferentes contextos se han propuesto procedimientos al servicio de la compleja búsqueda de parámetros y actuaciones pensadas para optimizar los procesos de evaluación del alumnado y los mecanismos de gestión de los centros educativos. En cierta manera, la política educativa (en general) y la evaluación y la gestión (más en particular) tienen como fin último articular aquellos dispositivos formativos o proposiciones educativas que ayuden a maximizar las oportunidades de aprendizaje del alumnado.

Diseñar políticas educativas, hacer evolucionar los procesos de evaluación, analizar las dimensiones que permiten gestionar un centro educativo, fomentar comunidades de aprendizaje y aproximarse a los parámetros socio-educativos que hacen posible el liderazgo en las instituciones escolares se convierten, de esta manera, en una intersección a la que podemos aproximarnos para reflexionar sobre los procesos utilizados para la mejora escolar así como los medios que se arbitran para ponerlos en marcha.

A la estela de todo ello, este simposio espera recibir ponencias con experiencias, análisis y/o propuestas que asuman funciones (sociales) capaces de orientar al saber pedagógico a través de una vía reflexivo-experiencial y/o de una dimensión procedimental que ayuden a generar decisiones educativas y pedagógicas en nuestra actividad profesional. En consecuencia, las temáticas propuestas son las siguientes:

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Métodos de evaluación del alumnado y del profesorado
- Comunidades de aprendizaje y autoaprendizaje
- La política educativa, la legislación educativa y la historia de la educación en contextos locales, nacionales e internacionales.
- Organización escolar a nivel interno: departamentos y equipos directivos
- Organización escolar a nivel externo: relación familia-escuela, relación con otros centros educativos
- Modelos y estilos de liderazgo en centros educativos (equipo directivo y profesorado)
- Evaluación y medición de la calidad educativa: planes de mejora como generadores de calidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje
- Clima de aula
- Educación dirigida por diferentes organismos e instituciones públicas o privadas

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So5-A-01.** LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE, DE LOS EXÁMENES HACIA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.
Silvia Amalín Kuri Casco
2. **PONENCIA No1-So5-A-03.** FROM LEADERS TO LEADERS' CREATORS: A HIERARCHY OF STYLES TO PROMOTE LEADERSHIP SUSTAINABILITY IN EDUCATION
Diego Sornoza Parrales
3. **PONENCIA No1-So5-A-05.** REALIDADES Y DESAFÍOS DE LAS PERSONA EN SITUACIÓN DE ANALFABETISMO EN MANABÍ, ECUADOR
Arturo Damián Rodríguez Zambrano. Mayra Karina Cedeño Flores. Jhonny Villafuerte. Felix Rodriguez
4. **PONENCIA No1-So5-A-07.** SEMINARIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA SOBRE FORMACIÓN PARA UNA CIUDADANÍA CRÍTICA: LA EVALUACIÓN ENTRE IGUALES EN EL AULA UNIVERSITARIA
Aida Sanahuja Ribés. Paula Escobedo Peiro
5. **PONENCIA No1-So5-A-09.** ESCENARIO EDUCATIVO Y CLIMA DE AULA DE LA CLASE DE ESPAÑOL PARA EXTRANJEROS
Laura M^a Aliaga Aguza
6. **PONENCIA No1-So5-A-11.** CULTURA ESCOLAR, ENFOQUES DE APRENDIZAJE Y CLIMA DE AULA. ESPACIOS PARA LA INNOVACIÓN
Ramón López Martín
7. **PONENCIA No1-So5-A-13.** ESCUELA INCLUIDA: DE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA A LA TRANSFORMACIÓN DEL TERRITORIO
Auxiliadora Sales Ciges. Odet Moliner García. Joan Andrés Traver Martí. María Lozano Estivalis
8. **PONENCIA No1-So5-A-15.** LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO: UNA INVESTIGACIÓN BASADA EN EL DISEÑO
Francesc M. Esteve-Mon. M^a Ángeles Llopis Nebot
9. **PONENCIA No1-So5-A-17.** CONTRIBUCIONES AL ODS DE MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA MEDIANTE EL APRENDIZAJE-SERVICIO
María Maravé-Vivas. María Santágueda Villanueva. Marc Pallarès Piquer. Oscar Chiva-Bartoll
10. **PONENCIA No1-So5-A-19.** METODOLOGÍAS ACTIVAS EN ARTISTA, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN, UNA ASIGNATURA DEL GRADO EN BELLAS ARTES DE LA UCM.
Noelia Antúnez Del Cerro. Pedro Javier Albar Mansoa
11. **PONENCIA No1-So5-A-21.** APRENDER EVALUANDO: EVALUACIÓN FORMATIVA DEL APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS EN LOS ESTUDIOS DE MÁSTER
Rosa Isusi-Fagoaga. Adela García-Aracil
12. **PONENCIA No1-So5-A-23.** EVALUANDO EL SISTEMA DE COMPETENCIAS EN PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA. NUEVAS PROPUESTAS PARA EL GRADO EN HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA Y LOS GRADOS EN HISTORIA Y ARQUEOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA
Rodrigo Portero Hernández. Alberto Martín Esquivel. Alexis Maldonado Ruiz. Juan Francisco Bermúdez Calle
13. **PONENCIA No1-So5-A-25.** POLÍTICA EDUCATIVA PENITENCIARIA: REVISIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN PRISIONES
Rocío Nicolás López

14. **PONENCIA No1-So5-A-29.** POLÍTICAS DE FORMACIÓN DOCTORAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA GESTIÓN EDUCATIVA. ALGUNAS EXPERIENCIAS DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL – ECUADOR
Irene Trelles Rodríguez. Walter Mera. Mauro Toscanini Segale
15. **PONENCIA No1-So5-A-31.** LAS COMPETENCIAS EN EL GRADO DE RELACIONES INTERNACIONALES: ANÁLISIS A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS EXTERNAS
Xira Ruiz Campillo. Katty Cascante Hernández. Isaías Barreñada Bajo
16. **PONENCIA No1-So5-A-33.** LA EVALUACIÓN ENTRE IGUALES EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA ENTRE LOS AÑOS 2016 Y 2020
Daniel Bores García. César Méndez Domínguez
17. **PONENCIA No1-So5-A-35.** LA EVALUACIÓN EDUCATIVA Y SU TRAYECTO EN LA PEDAGOGÍA DE LOS APRENDIZAJES
María Isabel Vallejo Lucero. Raúl Illicachi Guzñay
18. **PONENCIA No1-So5-B-04.** INDICADORES DE MOVILIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO PARA UNA INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA INCLUSIVA
Reina Ferrández Berruero. Auxiliadora Sales Ciges. Lucía Sánchez-Tarazaga. María Paola Ruiz Bernardo
19. **PONENCIA No1-So5-B-06.** ANÁLISIS DE LA EVALUACIÓN CONTINUA Y FINAL EN EL CONTEXTO DE LA UNIVERSIDAD Y CENTROS EDUCATIVOS NO UNIVERSITARIOS DE ESPAÑA, COLOMBIA Y ECUADOR
Concepción María Jiménez Fernández. María Teresa Santa María
20. **PONENCIA No1-So5-B-08.** CURRÍCULUM Y CLIMA DE AULA EN LA ERA DIGITAL: RETOS DOCENTES PARA OPTIMIZAR EL BINOMIO “EDUCACIÓN-COMUNICACIÓN”
Marc Pallarès Piquer. Ismael Cabero Fayos. Rafael Larez Puche
21. **PONENCIA No1-So5-B-10.** MOTIVACIÓN DOCENTE Y COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL ALUMNADO EN PRÁCTICAS EVALUATIVAS PARTICIPATIVAS Y DEMOCRÁTICAS
Aida Sanahuja Ribés. Paula Escobedo Peiro
22. **PONENCIA No1-So5-B-12.** EL DISTRITO ÚNICO ESCOLAR ¿UNA POLÍTICA EDUCATIVA SEGREGADORA EN SÍ MISMA?
Sandra García De Fez
23. **PONENCIA No1-So5-B-14.** LA EVALUACIÓN DE CONTENIDOS MATEMÁTICOS CON UNA APLICACIÓN MÓVIL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO
María Santágueda Villanueva. María Maravé-Vivas. Francesc M. Esteve-Mon. Jesús Gil Gómez
24. **PONENCIA No1-So5-B-16.** ANÁLISIS INTEGRADO DEL LIDERAZGO DISTRIBUIDO CON LAS DIFERENTES VARIABLES DE CONTEXTO EN MADRID
Ingrid Del Valle García Carreño
25. **PONENCIA No1-So5-B-18.** FOMENTO DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA MEDIANTE UN PROGRAMA DE APRENDIZAJE-SERVICIO DEL ÁMBITO MOTRIZ
María Maravé-Vivas. Oscar Chiva-Bartoll. Jesús Gil Gómez
26. **PONENCIA No1-So5-B-20.** LAS EXPERIENCIAS ESCOLARES DE LA MIGRACIÓN ANTE EL ESPEJO DEL ESTADO
Paula Alonso Pardo
27. **PONENCIA No1-So5-B-22.** ENGLISH LANGUAGE INSIDE A MULTILINGUAL PRIMARY EDUCATION: COMPARING LANGUAGE POLICIES IN NORWAY, CHINA AND SPAIN
Alicia Chabert

28. **PONENCIA No1-S05-B-24.** STEAM EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA ESPAÑOLA: ASPECTOS CURRICULARES
Francisco Javier Robles Moral
29. **PONENCIA No1-S05-B-26.** DE BOLONIA A SILICON VALLEY: RETOS Y DESAFÍOS DEL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EUROPEA
Daria Mottareale Calvanese. José Luis Parejo
30. **PONENCIA No1-S05-B-28.** NEW CHALLENGES FOR EDUCATION IN SPAIN: ANALYSIS OF THE RELEVANCE OF THE INCLUSION OF THE ECONOMY AND BUSINESS IN EDUCATION CURRICULUM DESIGN.
Jaime Sánchez Ortiz. Vanessa Rodriguez Cornejo. Margarita Ruiz Rodriguez
31. **PONENCIA No1-S05-B-30.** POLÍTICAS EDUCATIVAS EN EDUCACIÓN INFANTIL: UNA MIRADA INTERNACIONAL
Andrea Otero-Mayer
32. **PONENCIA No1-S05-B-32.** REFLEXIONES ACERCA LA AGENDA 2030: SOCIOFORMACIÓN, LIDERAZGO SOSTENIBLE Y LIDERAZGO DISTRIBUIDO
Ingrid Del Valle García Carreño
33. **PONENCIA No1-S05-B-34.** EL APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL: EL CASO DE CINCO PAÍSES DE LA UNIÓN EUROPEA
Maria J Vilaplana-Aparicio. Cristina González-Díaz
34. **PONENCIA No1-S05-B-36.** PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA EVALUACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA
Remedios López Liria. Daniel Catalán Matamoros. Patricia Rocamora Pérez
35. **PONENCIA No1-S05-B-38.** LA CONSTRUCCIÓN DE REDES CONVERSACIONALES PARA TRANSFORMAR CULTURAS EVALUATIVAS PARA EL APRENDIZAJE
Ingrid Nathalia Meneses Runza
36. **PONENCIA No1-S06-B-22.** ANÁLISIS DEL PROCESO DE EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL ALUMNADO CON TEA DESDE EDUCACIÓN INFANTIL HASTA LA UNIVERSIDAD: HISTORIAS DE VIDA (EDITEA)
María Pantoja González. Teresa González De Rivera Romero

LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE, DE LOS EXÁMENES HACIA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

SILVIA AMALÍN KURI CASCO
UPAEP

La evaluación del aprendizaje es un proceso complejo en cualquier nivel educativo, más en el proceso formativo en las universidades, en las que la cercanía con la realidad laboral incrementa las exigencias de la demostración de logros y desempeños clave. Debido a ello es que se hace necesario analizar los procedimientos que los profesores emplean para el proceso de evaluación del aprendizaje y desde qué paradigma trabajan esta importante fase del proceso, con la finalidad de distinguir la relevancia de sus estrategias y sus resultados.

Si los exámenes fueran el único medio de evaluar a los estudiantes, ¿Verdaderamente se priorizaría el aprendizaje en ellos o únicamente se enfatiza la medición? La reflexión contenida en esta ponencia gira en torno a la concepción y prácticas que los profesores universitarios tienen acerca de la evaluación del aprendizaje y de qué manera lo han aplicado en sus aulas universitarias.

Esta investigación deriva de un estudio cualitativo fenomenológico empleado en una tesis doctoral y presenta el análisis de resultados de la categoría referente a evaluación del aprendizaje, en particular del análisis de las nubes de palabras obtenidas con ayuda de Atlas Ti, de las 14 encuestas realizadas a profesores y estudiantes de 7 licenciaturas escolarizadas en una universidad privada del centro de México.

Los resultados muestran una inconsistencia entre la percepción de base para la evaluación del aprendizaje entre los profesores y estudiantes, que es al mismo tiempo la más grande oportunidad para incidir en el aprendizaje y para fortalecer las prácticas formativas y evaluativas en el nivel universitario.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, DESEMPEÑOS DEL ESTUDIANTE, EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

FROM LEADERS TO LEADERS' CREATORS: A HIERARCHY OF STYLES TO PROMOTE LEADERSHIP SUSTAINABILITY IN EDUCATION

DIEGO SORNOZA PARRALES

Western University, Universidad Estatal del Sur de Manabí

The purpose of this study is to review the existing literature to define a hierarchy of leadership styles (Distributed Leadership, Transformational Leadership, Ethical Leadership, Authentic Leadership and Transactional Leadership), based on the level of influence and the level of the self-interest of the educational leaders. This paper argues that (like Maslow's theory of human needs), the different analyzed leadership styles involve different levels of influence and Leadership sharing that can gradually change once the leader has fulfilled a specific level. The gradual transitions in the different levels of the pyramid represent an ideal scenario to reduce the impact of replacing leaders in educational organizations. By using this approach, it could be possible to promote controlled organizational change, where the adaptation of the leader and the organization is executed optimally. This paper shows a theoretical exploration of how several of the leadership approaches can be applied and understood to manage organizational change properly. Despite having a theoretical perspective, this work is aimed at leadership practitioners in educational environments. This hierarchy can also be used to develop on-the-job training programs, making it easier for followers to learn the skills they need to lead new teams while they develop their activities.

PALABRAS CLAVE

EDUCATIONAL ADMINISTRATION, EDUCATIONAL ORGANIZATIONS, LEADERSHIP, ORGANIZATIONAL CHANGE

REALIDADES Y DESAFÍOS DE LAS PERSONA EN SITUACIÓN DE ANALFABETISMO EN MANABÍ, ECUADOR

ARTURO DAMIÁN RODRIGUEZ ZAMBRANO

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

MAYRA KARINA CEDEÑO FLORES

JHONNY VILLAFUERTE

ULEAM

FELIX RODRIGUEZ

El analfabetismo es una de las más notables evidencias de la desigualdad y la ineficiencia del Estado en el cumplimiento de su rol de garantizar el acceso y permanencia en el sistema educativo. La carencia de habilidades de lectura y escritura en personas mayores de 15 años incide directamente en la calidad de vida, disminuyendo las oportunidades de acceder a trabajos adecuadamente remunerados, salud y vivienda. Todo indica que en Manabí más del 8% de la población se auto percibe como analfabeta. Los objetivos del presente trabajo fueron los de reconocer la relación entre el analfabetismo y la escolaridad, la inserción a programas de alfabetización, la experiencia laboral, el sentimiento de bienestar, los desafíos de las personas analfabetas y el cumplimiento de sus derechos. Se utilizó el método mixto de investigación, con la aplicación encuestas a 96 participantes, y entrevistas a 17 de ellos. Los resultados muestran que las personas analfabetas consideran de manera unánime que saber leer y escribir les permitiría acceder a mejores plazas de trabajo. A pesar de ello, el 76% manifestó que sus derechos sí se cumplen. Se concluye que se deben establecer mejoras en el sistema de acceso a oportunidades educativas y laborales para las personas quienes experimentan el analfabetismo. Se considera que, en la práctica, y a pesar de la existencia de programas de alfabetización, en Manabí aún falta mucho recorrido para ser declarada una provincia alfabetizada.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN, ANALFABETISMO, EDUCACIÓN, MONTUBIOS, VIOLACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS

SEMINARIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA SOBRE FORMACIÓN PARA UNA CIUDADANÍA CRÍTICA: LA EVALUACIÓN ENTRE IGUALES EN EL AULA UNIVERSITARIA

AIDA SANAHUJA RIBÉS
PAULA ESCOBEDO PEIRO

En esta comunicación presentamos el seminario permanente de innovación educativa (SPIE) sobre la *“Formación para una ciudadanía crítica: la evaluación entre iguales en el aula universitaria (EVALCRI)”* creado en el curso 2017/2018 en la Universitat Jaume I (Castellón, España).

Dicho seminario surge de la necesidad de compartir buenas prácticas en cuanto a la evaluación entre iguales en la educación superior. Es por ello, que los actores principales del mismo son el profesorado universitario que realiza una evaluación participativa en las aulas o que está interesado en hacerlo y, de manera indirecta, también su alumnado. Este es una parte esencial a la hora de pensar y crear el seminario. Aunque los estudiantes participan cada vez de manera más activa en su aprendizaje a partir de proyectos que se basan en metodologías innovadoras (ABP, APS, etc.), la evaluación sigue, mayoritariamente, en las manos del profesorado. Por esa razón, se crea el SPIE con el propósito de revisar la evaluación entre iguales en cada una de las asignaturas que imparten sus miembros y de visibilizar la voz de sus estudiantes para conseguir una práctica evaluativa más participativa y democrática.

El principal objetivo del seminario es fomentar la evaluación entre iguales en las aulas universitarias y reflexionar, desde una perspectiva crítica, en torno a las implicaciones y beneficios de esta. El profesorado que participa son 13 docentes del departamento de Pedagogía y Didáctica de las Ciencias Sociales, la Lengua y la Literatura de la Universitat Jaume I, que imparten docencia en asignaturas de los Grados de Maestro/a de Educación infantil y Primaria, del Máster Universitario en Psicopedagogía y del Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

Las principales acciones realizadas se han centrado en: 1) Revisar los antecedentes teórico-prácticos sobre la evaluación entre iguales en la educación superior; 2) Realizar un grupo focal con el profesorado del seminario que lleva a cabo una evaluación entre iguales y otro grupo focal con su estudiantado; 3) Analizar la documentación, instrumentos y herramientas que los miembros del SPIE utilizan para fomentar la evaluación entre iguales en la educación superior; 4) Difundir los resultados obtenidos en foros especializados y revistas de investigación educativa.

El seminario ha supuesto un espacio para dialogar y compartir reflexiones por parte del profesorado y del estudiantado. Los miembros del SPIE han realizado mejoras en sus distintas asignaturas centradas en: a) la negociación de criterios de evaluación con el alumnado; b) los procesos de evaluación entre iguales; c) la autoevaluación informada del estudiantado partiendo de una sesión crítica de evaluación entre iguales; d) la evaluación informada en las exposiciones grupales, contando con el feedback del profesorado y del resto de alumnado.

En definitiva, caminar hacia una formación por una ciudadanía crítica pasa por compartir, negociar y dialogar sobre diferentes componentes que están presentes, tanto implícitamente como explícitamente, en las prácticas de evaluación.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA EN GRUPO, ENSEÑANZA SUPERIOR, EVALUACIÓN ENTRE IGUALES., MÉTODO DE EVALUACIÓN, PARTICIPACIÓN

ESCENARIO EDUCATIVO Y CLIMA DE AULA DE LA CLASE DE ESPAÑOL PARA EXTRANJEROS

LAURA M^a ALIAGA AGUZA

Universidad Internacional de La Rioja, UNIR

Si nos ponemos a reflexionar sobre el impacto que ha causado la aparición de las nuevas metodologías de aprendizaje en el clima de aula, en general, y en la clase de español para extranjeros, en particular, es curioso observar que, a pesar de que las nuevas tecnologías irrumpieron en el mundo educativo hace más de tres décadas, hoy en día no se dispone de un profesorado formado, ni se aprovechan los recursos que ofrece la web 2.0 en su totalidad. Esto puede ser debido a que las instituciones se han centrado más en invertir en mejoras tecnológicas para los centros educativos y se ha dejado al margen la formación del profesorado en este ámbito (De Pablos y Ballesta, 2018). De este modo, se ha obviado la necesidad de incidir en el análisis crítico de los contenidos mediáticos (Pallarès y Cabero, 2019), pues se requiere de una formación tanto en habilidades para el manejo del medio como reflexivo para promover el correcto proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el profesor debe ser capaz de reconocer las dimensiones éticas que suponen las nuevas tecnologías (Castellanos, 2013).

En la enseñanza de español como lengua extranjera se han incorporado algunas actividades relacionadas con las nuevas tecnologías. No obstante, continúa con sus prácticas tradicionales, ya sea por desconocimiento del docente o por el temor a fracasar en el intento de insertar estas herramientas en el aula, ya que, “si el uso de internet carece de la didactización adecuada, puede resultar frustrante y generar ansiedad. Por lo tanto, es necesario analizar su potencial como posibles herramientas pedagógicas y aplicar una metodología acorde con su uso en el aula” (Yague, 2007, p.34).

Entendiendo el clima de aula desde una perspectiva social, se puede definir como “una construcción originada por las relaciones sociales que entablan los protagonistas de una clase, así como por la forma de pensar de cada uno de ellos, por sus valores, esto es, por la cultura existente en el aula” (Marchena, 2005, p. 198). Desde este punto de vista, el uso de las TIC puede ayudar a mejorar el clima del aula fortaleciendo las dimensiones culturales y ofreciendo un entorno más rico y dinámico tanto para el aprendizaje como para la experiencia docente (Morrissey, 2008). No obstante, se puede apreciar “un efecto positivo en cuestiones más estructurales y relacionales, proporcionando herramientas organizativas y vías de comunicación, mientras que el efecto es menor en cuestiones más estrictamente relacionadas con la concepción y las actitudes hacia la educación” (Gairín et al, 2016, p. 146). Por ello, abogamos por un uso educativo de las nuevas metodologías, donde el profesorado pueda aunar tecnología y enseñanza aprovechando todo el potencial que supone estas herramientas.

PALABRAS CLAVE

CLASE DE ESPAÑOL PARA EXTRANJEROS, CLIMA DE AULAS, LINGÜÍSTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR

CULTURA ESCOLAR, ENFOQUES DE APRENDIZAJE Y CLIMA DE AULA. ESPACIOS PARA LA INNOVACIÓN

RAMÓN LÓPEZ MARTÍN
Universitat de València

Bajo el influjo de las renovadas tendencias de la historiografía pedagógica ha cobrado especial interés el estudio de la escuela como un espacio social que se construye con una cultura propia, capaz de reinterpretar el influjo de factores exógenos y explicar así buena parte de la estructura de su organización interna. Esta *cultura escolar* conforma desde una triple dimensión: el discurso científico de los expertos, que va orientando el ideario de referencia; el cuerpo normativo diseñado por los gestores que, a través de las directrices legales de los currículum oficiales, establecen las prescripciones a seguir; finalmente, la propia práctica o los registros empíricos de la tradición gremial de los docentes que, de hecho, concretan lo que sucede en la realidad cotidiana de nuestras escuelas.

Por otro lado, la investigación pedagógica actual ha consolidado la exigencia de transitar de un paradigma centrado en la enseñanza a situar al estudiante y su aprendizaje como centro de todos los procesos formativos. Surge así el modelo de *enfoques de aprendizaje* (Student Approaches to Learning, SAL), que ha venido a poner en valor, no solo la importancia de los modos en el diseño y desarrollo del currículum o la influencia de los elementos socio-contextuales en la enseñanza, sino lo decisivo de atender los rasgos cognitivos de la personalidad de los estudiantes, a la hora de explicar la práctica de los procesos de enseñanza-aprendizaje plasmados en el interior de la escuela.

En un tercer nivel, la literatura pedagógica de la actualidad ha volcado todo ese entramado conformado por los procedimientos de determinación curricular y estilos o enfoques de afrontar el aprendizaje, en la noción de *clima de aula* para significar una construcción socio-afectiva conformada por la percepción de significados de las interacciones desarrolladas entre los diversos actores entre sí y la cultura curricular práctica del escenario en el que actúan, lo que nos aproxima a una explicación más perfilada del sentido de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estos tres ámbitos, cultura escolar, enfoques de aprendizaje y clima de aula, junto a las relaciones de interdependencia que podemos detectar entre ellos, configuran escenarios privilegiados para gestionar la innovación docente, como una actitud proactiva de toda la comunidad educativa para transformar el cambio necesario en oportunidad de mejora. Y este y no otro es el objetivo de esta ponencia: explorar la incidencia de estos tres niveles curriculares en el impulso de la innovación docente y mejora de la calidad educativa.

Palabras Clave

CLIMA DE AULA, CULTURA ESCOLAR, CURRÍCULUM ESCOLAR, ENFOQUES DE APRENDIZAJE, INNOVACIÓN DOCENTE

ESCUELA INCLUIDA: DE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA A LA TRANSFORMACIÓN DEL TERRITORIO

AUXILIADORA SALES CIGES

Universitat Jaume I

ODET MOLINER GARCÍA

Universitat Jaume I

JOAN ANDRÉS TRAVER MARTÍ

MARÍA LOZANO ESTIVALIS

INTRODUCCIÓN

Se parte del concepto de escuela incluida como institución que actúa en su entorno como agente fundamental de mejora social y educativa. Los antecedentes en la literatura destacan la participación comunitaria como elemento clave para la mejora educativa y la emancipación social. Identificamos cuatro factores que facilitan la participación ciudadana en centros escolares desde un enfoque intercultural inclusivo: la cultura colaborativa, el liderazgo inclusivo, la transformación social y las prácticas democráticas.

OBJETIVOS

La finalidad de esta investigación, desarrollada mediante dos proyectos de ámbito nacional, es analizar cómo las estrategias de participación ciudadana desarrolladas en centros escolares que adoptan un enfoque educativo intercultural inclusivo favorecen la vinculación de la escuela con la transformación social de su entorno.

METODOLOGÍA

Desde un paradigma crítico, se plantea un Estudio de Casos Múltiples de los procesos de Investigación-Acción Participativa (IAP) llevados a cabo en escuelas de la Comunidad Valenciana, el País Vasco, la Región de Murcia y la Comunidad de Madrid. Una aproximación etnográfica participativa permite describir y analizar las estrategias de participación ciudadana y los procesos de revisión de las prácticas curriculares en distintos contextos socioeducativos. A partir de la “Guía para la Construcción de la Escuela Intercultural Inclusiva” (Guía CEIN) como instrumento de autoevaluación y a través de dinámicas de Diagnóstico Social Participativo, cada uno de los cinco casos estudiados abre un debate y reflexión que propicia la participación de la comunidad educativa en el desarrollo del estudio y recoge las voces de los diferentes sectores o agentes implicados.

RESULTADOS

Como resultado del estudio se da cuenta de cómo los procesos de participación ciudadana, como procesos democratizadores de la vida escolar, producen transformaciones, no sólo en el centro, sino también en el territorio. Se pone en primer plano el liderazgo compartido entre los diferentes sectores de la comunidad educativa, la necesidad de trabajar de manera colaborativa y generar sentido de pertenencia y compromiso ciudadano. El estudio muestra la diversidad de contextos y procesos generados, así como las múltiples maneras de movilizar a la comunidad educativa, detectar sus necesidades de cambio y dinamizar el diálogo y la acción. Las relaciones intergeneracionales, el sentido de comunidad educativa, el papel y coherencia de los deberes escolares, el concepto de participación escolar y los proyectos de cooperación en el marco de la ciudad educadora, son algunos de los temas de fondo que actúan como motor de los procesos participativos estudiados.

CONCLUSIONES

Las aportaciones de este estudio de casos múltiples nos permiten llegar a conclusiones que generan conocimiento pedagógico compartido que puede contribuir a la mejora escolar, la formación de la ciudadanía crítica y el cambio sociocomunitario. Las estrategias de participación ciudadana desarrolladas en las escuelas permiten avanzar hacia una escuela más inclusiva e intercultural que se siente legitimada y que cuenta con las herramientas para convertirse en agente transformador de su propia cultura escolar y de su entorno.

PALABRAS CLAVE: ESCUELA INCLUIDA, PARTICIPACIÓN COMUNITARIA, TRANSFORMACIÓN SOCIAL

LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO: UNA INVESTIGACIÓN BASADA EN EL DISEÑO

FRANCESC M. ESTEVE-MON
M^a ÁNGELES LLOPIS NEBOT
UJI

INTRODUCCIÓN

La competencia digital docente (CDD) es un concepto emergente en la literatura científica de la última década. Según diferentes autores, comprende el conjunto de habilidades, actitudes y conocimientos requeridos por el profesorado para apoyar el aprendizaje de su alumnado, en un mundo rico digitalmente, diseñando y transformando las prácticas de aula y enriqueciendo su propio desarrollo profesional docente (Hall et al., 2014; Krumsvik, 2012; Redecker y Punie, 2007). Esta competencia, muy analizada en educación básica, también es necesaria a nivel de educación superior, tal y como ha puesto de manifiesto –más si cabe– la pandemia de la COVID-19. Sin embargo, la literatura al respecto y, especialmente, las evidencias sobre su desarrollo a nivel universitario son todavía escasas.

OBJETIVO

La presente comunicación plantea los resultados principales de un proyecto de investigación desarrollado durante los años 2019 y 2020 en la Universitat Jaume I de Castellón (España). El objetivo de esta investigación es diseñar, desarrollar y validar un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa de la CDD del profesorado universitario.

METODOLOGÍA

Para ello, se implementó un proceso de investigación basado en el diseño educativo (Plomp y Nieveen, 2009) centrado en tres fases: (1) análisis inicial, (2) diseño y desarrollo, (3) evaluación final. Durante estas fases, se utilizaron diferentes instrumentos, entre los que destacan, una revisión sistemática de 264 referencias científicas, dos grupos de discusión, y la administración de un cuestionario a un total de 558 docentes universitarios.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En cuanto a los resultados de la fase 1, y de acuerdo con la revisión sistemática de la literatura (Esteve et al., 2020a), la competencia digital es parte esencial de la competencia docente del profesorado universitario, y se compone por (1) habilidades técnicas; (2) didácticas; (3) de desarrollo profesional docente; y (4) de empoderamiento digital de sus estudiantes.

Respecto a la fase 2, la herramienta de evaluación diagnóstica y formativa de la CDD fue diseñada y desarrollada con la aplicación de software libre LimeSurvey e instalada en un servidor de la universidad (<http://cdd.uji.es> y <http://cdd.uji.es/recursos/>). Los resultados evidenciaron la usabilidad y la validez de esta.

Finalmente, en cuanto a la fase 3 (Esteve et al., 2020b), los resultados de la evaluación final pusieron de manifiesto que, aunque el profesorado universitario posee un nivel medio-alto en su competencia profesional digital (habilidades comunicativas y de organización personal), los aspectos pedagógicos (como son la creación de recursos digitales, el uso de las TIC para la enseñanza-aprendizaje, y la evaluación), y el empoderamiento digital de su alumnado son aspectos competenciales que se deben considerar a la hora de diseñar los planes de formación docente.

Estos resultados, que van en la línea de otros estudios similares, ponen de manifiesto la relevancia de establecer procesos de evaluación diagnóstica de la CDD, así como de establecer estrategias formativas institucionales que incidan especialmente en los aspectos pedagógicos de la competencia.

AGRADECIMIENTOS: Este trabajo ha sido realizado con el apoyo del Plan de Promoción de la Investigación de la Universitat Jaume I, en el marco del proyecto “Diseño de una plataforma para la evaluación diagnóstica de la competencia digital del profesorado universitario (Ref.: UJI-A2018-09)”.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE, INVESTIGACIÓN BASADA EN EL DISEÑO, TECNOLOGÍA EDUCATIVA, UNIVERSIDAD

CONTRIBUCIONES AL ODS DE MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA MEDIANTE EL APRENDIZAJE-SERVICIO

MARÍA MARAVÉ-VIVAS
MARÍA SANTÁGUEDA VILLANUEVA
MARC PALLARÈS PIQUER
OSCAR CHIVA-BARTOLL
Universitat Jaume I

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) exigen la interconexión e integración de la sociedad, la economía y el medio ambiente para la transformación positiva de nuestro mundo. Este equilibrio se presenta como un reto difícil de abordar, por lo que la cooperación para alcanzar estos objetivos en todos los niveles del gobierno y la sociedad civil será el factor clave para su nivel de cumplimiento. En este sentido, la educación superior no puede dejar de sentirse interpelada por dicha necesidad, asumiendo desde sus diferentes funciones (investigación, docencia, extensión...) las responsabilidades que estén a su alcance.

Concretamente, la Agenda 2030 demanda que una serie de diferentes actores (instituciones públicas y privadas, mundo académico...) participen y cooperen en el proceso desarrollo de los objetivos para poder cumplir con la Agenda. En consecuencia, la universidad como institución y los agentes implicados en la misma deben colaborar con el desarrollo de los ODS, desarrollando propuestas investigadoras y docentes relacionadas con los mismos.

En este trabajo se presenta un proyecto de innovación que pretende contribuir al ODS número cuatro. Este resalta la importancia de garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad para todas las personas y entre las metas estipuladas para alcanzar el objetivo se concreta la necesidad de promover el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la valoración de la diversidad cultural y la promoción de una cultura de paz y de ciudadanía. En el proyecto se implementa un programa de Aprendizaje-Servicio (en adelante, ApS) desde una asignatura del ámbito de la motricidad y la expresión corporal de la titulación de Maestro o Maestra de Educación Infantil de la Universitat Jaume I.

Pero... ¿qué es el ApS? Existen múltiples definiciones sobre el concepto, pero sintetizando se podría decir que se trata de una estrategia metodológica activa y participativa cuyo fundamento principal reside en aunar los aprendizajes académicos con el servicio a la comunidad. El alumnado que lo aplica desarrolla competencias académicas, cívicas, personales y sociales mientras presta un servicio a la sociedad.

Cabe señalar que el ámbito de análisis sobre el que se centra el proyecto es la inclusión educativa en la formación inicial docente, contribuyendo así a superar los retos que asumen hoy los centros escolares. A través del desarrollo del programa de ApS se pretende, por un lado, mejorar la calidad de la formación de los maestros y maestras, incrementando la comprensión del futuro profesorado en referencia a la cultura, la diversidad y la justicia social a través de su interacción con niños y niñas de diversas características.

Por otro lado, se pretende mejorar la educación de los colectivos de niñas y niños receptores del servicio. Este alumnado vive situaciones desventajosas en lo concerniente a su calidad educativa y con el desarrollo del programa se aspira a mejorarla, centrándose en ofrecer actividades que les permitan potenciar diferentes áreas de su formación.

AGRADECIMIENTOS: Este trabajo ha sido financiado por el plan de promoción de la investigación de la Universitat Jaume I (PREDOC/2016/53) y por el Observatorio Permanente de la Inmigración OPI_UJI de la Universitat Jaume I a través del proyecto Efectos del aprendizaje-servicio en la formación inicial docente: contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (EXP. OPI03A/20).

PALABRAS CLAVE: APRENDIZAJE-SERVICIO, CALIDAD EDUCATIVA, EXPRESIÓN CORPORAL, FORMACIÓN DE FORMADORES, MÉTODO ACTIVO

METODOLOGÍAS ACTIVAS EN ARTISTA, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN, UNA ASIGNATURA DEL GRADO EN BELLAS ARTES DE LA UCM.

NOELIA ANTÚNEZ DEL CERRO

PEDRO JAVIER ALBAR MANSOA

Universidad Complutense de Madrid (Bellas Artes)

INTRODUCCIÓN

Artista, creatividad y educación es una asignatura optativa del Grado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. En principio, está pensada para cubrir necesidades formativas de quienes quieren dedicarse en un futuro a la docencia, busca explorar los puentes entre el arte y la educación, reflexionando sobre el papel del artista como docente y sobre la educación que los artistas han recibido a lo largo de la historia. Es por esto por lo que la asignatura pretende abrir los ojos a quienes se están formando en bellas artes a las posibilidades de la educación y sus hibridaciones con el arte, y por lo que consideramos importante introducir en nuestras clases metodologías activas que, a la vez, coqueten con las prácticas artísticas como formato.

DISCUSIÓN

En este texto, revisaremos las metodologías activas más habituales en el aula así como el uso de las mismas en las enseñanzas universitarias y, en concreto, en las enseñanzas artísticas. Como unión de las metodologías activas, el arte y la docencia universitaria, revisaremos, además, algunas propuestas concretas, desde el Arthinking formulado por Acaso y Megías (Acaso et al., 2018) y su apuesta por el arte como formato en la docencia, a experiencias en el área de la educación artística como las de Antúnez del Cerro (2020) García Cano (2015) o García Molinero (2020) entre otras.

En nuestra investigación, analizaremos indicadores de éxito del uso de este tipo de metodologías a través de la aplicación de técnicas muy concretas como el 1, 2, 4 o la gamificación en la docencia de nuestra asignatura.

TRABAJO DE CAMPO

Como parte experimental, revisaremos algunas experiencias que se han desarrollado en la asignatura *Artista, creatividad y educación* buscando no sólo mejorar la experiencia de enseñanza – aprendizaje, si no para dotar a los/as estudiantes de herramientas que les permitan unir arte y educación en su práctica diaria. Algunas de las metodologías utilizadas son 1, 2, 4 empleada en la presentación del curso para que los estudiantes reflexionen sobre lo que pueden aportar y lo que esperar obtener de la asignatura o el uso de juegos basados en el simulacro utilizados en las evaluaciones por pares de los trabajos en grupo que se transformaron en una votación al estilo de un *talent show* con baremos ideados por los/as estudiantes del grupo de clase.

RESULTADOS

Aunque no se ha realizado una evaluación cualitativa y formal, si que se ha podido comprobar que la incorporación de estas metodologías mejora no sólo el clima del aula si no la enseñanza-aprendizaje. Para demostrarlo se analizarán indicadores como el que las/los estudiantes rían en clase, se sientan seguros para compartir preocupaciones por su formación y planteen soluciones, utilicen estas técnicas y actividades cuando ellos ejercen de docentes,... que son síntoma de que todas estas metodologías funcionan en el ámbito en el que nos encontramos.

CONCLUSIONES

Estas han servido para hacer de la educación algo más sexy (como diría Acaso (2013)) y para mostrar a los/as estudiantes las posibilidades del binomio arte y educación.

PALABRAS CLAVE

BELLAS ARTES, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS ACTIVAS

APRENDER EVALUANDO: EVALUACIÓN FORMATIVA DEL APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS EN LOS ESTUDIOS DE MÁSTER

ROSA ISUSI-FAGOAGA

Universitat de València

ADELA GARCÍA-ARACIL

INGENIO (CSIC-UPV), Universitat Politècnica de València

Han pasado veinte años de la declaración de Bolonia y todavía continúa siendo un reto, no solo el desarrollo y aplicación de sistemas de evaluación de los aprendizajes basado en las competencias, sino también el que estos conduzcan a una evaluación formativa, es decir, que sirva para que el alumnado aprenda más (y/o corrija sus errores) y para que el profesorado aprenda a perfeccionar su práctica docente. Las mayores dificultades en la consecución de estos retos se deben a las inercias institucionales y al arraigo de sistemas tradicionales entre el profesorado universitario.

En una sociedad con pretensión de ser innovadora y eficiente, resulta evidente la importancia que alcanzan las competencias y su adecuada evaluación como elementos clave en la educación. En este sentido, se percibe una tendencia creciente no solo en la teoría sino también en la práctica al cambio en las metodologías tradicionales docentes hacia métodos que promueven un papel más activo del alumno en su aprendizaje, basados en la formación en competencias, y a un modelo de evaluación basado en el aprendizaje de ellas. Bajo esta premisa es imprescindible conocer y valorar cuáles son las competencias adecuadas como motor del aprendizaje y de la innovación educativa. Esto supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz.

El objetivo principal de este trabajo es dar coherencia y afianzar los instrumentos de evaluación basándolos en las competencias y relacionándolos con un proceso de aprendizaje activo en los estudios de Máster en Profesor/a de Educación Secundaria. Para ello se ha implicado a una selección de estudiantes de la Universitat de València en su autoevaluación en competencias y en la elaboración de las rúbricas mediante las cuales van a ser evaluados. La recogida de información se ha efectuado a través de cuestionarios inicial y final, y cuaderno de campo, combinando una metodología cuantitativa con cualitativa. Los resultados muestran una satisfacción generalizada, especialmente con la elaboración y uso de rúbricas. Asimismo, se encuentran algunas diferencias por género en cuanto a la autoevaluación en competencias. También se observa una toma de conciencia y reflexión sobre estos aspectos por parte de los estudiantes. Además, se ha observado que todas las actividades que realizaron los estudiantes sirvieron incluso para que estos llegaran a profundizar con claridad tanto en los beneficios como en las limitaciones de la aplicación de la rúbrica, algo positivo de cara a su futura práctica docente y que contribuye a incrementar sus competencias profesionales. Por lo tanto, se puede concluir que se ha dotado de coherencia e impulsado la evaluación formativa y un aprendizaje centrado en el estudiante. Este trabajo no es exclusivo de una materia en concreto, sino que puede trasladarse a otras áreas de conocimiento y a otros niveles educativos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, AUTOEVALUACIÓN, COMPETENCIAS, DOCENCIA UNIVERSITARIA, EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACIÓN FORMATIVA, FORMACIÓN DE DOCENTES, FORMACIÓN DOCENTE, INNOVACIÓN EDUCATIVA, PENSAMIENTO CRÍTICO, RÚBRICAS

EVALUANDO EL SISTEMA DE COMPETENCIAS EN PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA. NUEVAS PROPUESTAS PARA EL GRADO EN HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA Y LOS GRADOS EN HISTORIA Y ARQUEOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

RODRIGO PORTERO HERNÁNDEZ
Universidad de Salamanca

ALBERTO MARTÍN ESQUIVEL

Dpto. de Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología. Universidad de Salamanca

ALEXIS MALDONADO RUIZ

JUAN FRANCISCO BERMÚDEZ CALLE

Personal Docente e investigador (FPU) Departamento de Prehistoria y Arqueología, Universidad de Granada.

Las enseñanzas universitarias para la consecución de los Grados en Historia y Arqueología se han adaptado al Espacio Europeo de Educación Superior como una forma de promocionar la movilidad y la empleabilidad mediante la armonización de los sistemas de educación superior de los países europeos. En este ámbito cada vez más globalizado, el sistema de evaluación por competencias de las asignaturas se ha adecuado a las necesidades de esta nueva realidad laboral. De esta manera, a través de un conjunto de competencias incluidas en las asignaturas, el alumnado adquiere capacidades y habilidades para un correcto desempeño profesional.

Para lograr este cometido, en los Grados cada profesor escoge entre una gama de competencias descritas en el título universitario que deben adquirir los alumnos relacionadas con las habilidades, capacidades, conocimientos y actitudes que exige cada materia. Estas competencias se ponen en conocimiento de los estudiantes a través de la ficha de la asignatura. Sin embargo, este sistema de elección docente genera una gran diversidad de competencias entre universidades para asignaturas en las que los conocimientos teórico-prácticos deberían ser similares. Esta variedad es patente en las materias analizadas de las áreas de Prehistoria y Arqueología.

Ante esta realidad, los docentes que impartimos asignaturas de los Grados en Historia de la USA y Historia y Arqueología de la UGR proyectamos un sistema de evaluación conjunto de las competencias con el objetivo de inferir, si los estudiantes las conocían previamente y si, tras cursar las asignaturas, lograban adquirir las competencias necesarias.

Para conseguir este objetivo, se empleó la metodología de la encuesta al alumnado, realizándose un test al inicio del curso en el que se evaluó su conocimiento de las competencias y las nociones previas de los contenidos de las asignaturas, para después contrastar estadísticamente los resultados obtenidos en una segunda prueba tras cursar la materia. Además, los datos estadísticos obtenidos para las asignaturas de Prehistoria y Arqueología fueron comparados no sólo entre sí, sino también entre las dos universidades evaluando la existencia de patrones que pudieran repetirse estadísticamente.

A partir de los resultados observamos que el alumnado adquiere conocimientos teórico-prácticos, pero en ningún caso logra el cómputo total de las competencias establecidas para cada asignatura. Estos resultados evidencian diferentes problemáticas: una configuración deficiente de las fichas académicas; el desconocimiento generalizado entre el alumnado de las competencias y la falta de mecanismos institucionales para evaluarlas y ponerlas en práctica. Gracias a esta investigación los estudiantes han tenido la posibilidad de proponer mejoras que hemos recogido en nuestro estudio. Con todo, se pone de manifiesto la necesidad de ir un paso más allá en el desarrollo del sistema de competencias por lo que se sugiere un nuevo modelo de gestión y evaluación que permita contar con nuevas herramientas para mejorar en un futuro su eficiencia.

PALABRAS CLAVE: ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE, COMPETENCIA LABORAL-PROFESIONAL, COMPETENCIAS DOCENTES, ENCUESTAS

POLÍTICA EDUCATIVA PENITENCIARIA: REVISIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN PRISIONES

ROCÍO NICOLÁS LÓPEZ

Universidad Complutense de Madrid

La presente investigación analiza el desarrollo de la política educativa dentro del ámbito penitenciario en España. Para ello, realiza dos tipos de revisión sistemática, por un lado, desde un enfoque teórico epistemológico de las normativas reguladoras, y por otro lado, una revisión de la práctica educativa. De este modo se analizan las principales normativas que regulan la política educativa en prisiones, entre las que destacan, la Constitución Española (1978), la Ley Orgánica General Penitenciaria (1979) y el Reglamento Penitenciario (1996). Estas normativas comparten como eje esencial en materia educativa penitenciaria la orientación de la pena privativa de libertad hacia la reeducación y la reinserción social de los condenados. A partir del análisis de dicha normativa se obtienen tres enclaves particulares de la aplicación de la política educativa penitenciaria. En primer lugar, el tipo de programa o actividad que se lleva a cabo, entre los que se diferencian Actividades de Tratamiento Específico, Actividades Socioculturales y Deportivas y Educación o Formación Reglada. En segundo lugar, la participación dentro de dichos programas medida por el perfil de destinatarios al que va dirigido y los asistentes reales a dichas actividades. Y, en tercer lugar, su orientación hacia la reinserción y reeducación social, esto es, las consecuencias socioeducativas que se derivan inicialmente de dichos programas. A partir de estos tres enclaves se analiza las acciones socioeducativas y/o tratamentales llevadas a cabo en Instituciones Penitenciarias durante 2018. De esta forma se busca abordar la política educativa penitenciaria desde una perspectiva holística, que nos permite identificar sus principales potencialidades y deficiencias. Entre las potencialidades destacan la diversidad de recursos socioeducativos para la intervención o la eficacia de algunos tratamientos como los Módulos de Respeto. Entre las deficiencias destacan la carencia de figuras profesionales educativas dentro de los equipos técnicos o el carácter psicoterapéutico, carente de la interdisciplinariedad necesaria, en algunos de los tratamientos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SOCIAL, INSTITUCIONES PENITENCIARIAS, POLÍTICA EDUCATIVA, REEDUCACIÓN, REINSERCIÓN

POLÍTICAS DE FORMACIÓN DOCTORAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA GESTIÓN EDUCATIVA. ALGUNAS EXPERIENCIAS DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL – ECUADOR

IRENE TRELLES RODRÍGUEZ

WALTER MERA

MAURO TOSCANINI SEGALE

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

RESUMEN

La gestión educativa en función de la excelencia académica se vincula en la contemporaneidad con la calidad y preparación del claustro, pues los profesores son actores fundamentales en los procesos de formación de grado y posgrado, así como en la construcción de conocimiento científico mediante la investigación y las relaciones con el entorno mediante la vinculación. De ahí que la formación del claustro haya devenido uno de los aspectos a considerar en procesos de evaluación externa tales como acreditaciones de carreras o programas de posgrado, acreditaciones institucionales y reconocimientos de gestión de calidad, por parte de organismos competentes. Entre los indicadores que se aplican se encuentra la formación doctoral de los profesores de las universidades, y vinculado a ella, el desarrollo investigativo y la publicación de los resultados alcanzados en virtud de este desarrollo, lo cual se explica dado el aporte que esto supone, tanto a la formación de los futuros profesionales, o la actualización de los ya graduados, como a la construcción de conocimiento nuevo, resultante de investigaciones y tesis doctorales. La formación doctoral implica un proceso tan complejo como largo y difícil de lograr, en tal sentido, existe consenso en torno a las dificultades inherentes a este tipo de formación en muchas universidades de América Latina, y el Ecuador no constituye una excepción. De ahí que en el presente trabajo se aborde la política de formación doctoral implementada en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en Ecuador y algunos de los resultados alcanzados mediante la aplicación de una estrategia que toma las figuras de *aprendizaje colaborativo*, *acompañamiento tutorial* y *colaboración internacional* como factores claves para apoyar el sistemático desarrollo de los docentes estudiantes de doctorado y su producción científica, así como potenciar la conclusión del proceso con la defensa de las tesis doctorales.

PALABRAS CLAVE

ACOMPañAMIENTO TUTORIAL, APRENDIZAJE COLABORATIVO, FORMACIÓN DOCTORAL, GESTIÓN EDUCATIVA, POLÍTICA EDUCATIVA

LAS COMPETENCIAS EN EL GRADO DE RELACIONES INTERNACIONALES: ANÁLISIS A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS EXTERNAS

XIRA RUIZ CAMPILLO
KATTYA CASCANTE HERNÁNDEZ
ISAÍAS BARREÑADA BAJO

INTRODUCCIÓN

Diversos estudios muestran que hay una demanda de profesionales de cualquier rama de conocimiento que no solo tengan conocimientos teóricos, sino que también sepan aplicarlos una vez han terminado sus estudios académicos. Esto hace que se demanden estudiantes con competencias técnicas y específicas de su profesión, pero también con competencias transversales, como la capacidad de trabajo en equipo o las buenas relaciones interpersonales (Terrón López et al., 2016).

OBJETIVOS

El artículo presenta los resultados de un análisis sobre la evolución de la asignatura de Prácticas Externas que los estudiantes del Grado en Relaciones Internacionales (RRII) de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) que comenzó a ofrecerse en 2012. El análisis se ha centrado en el tipo de entidades que han ofertado prácticas a este alumnado y en cómo han valorado sus competencias.

METODOLOGÍA

Para la recogida de datos e información se ha recurrido a la aplicación informática creada por la UCM para la Gestión Integral de las Prácticas Externas (GIPE). Esta aplicación se utiliza para ofertar las prácticas y evaluar a los y las estudiantes que las hacen, lo que ha generado una excelente base de datos en la universidad. En la aplicación GIPE se guardan todos los informes que tanto el alumnado como las entidades han realizado desde 2012; a través de estos informes, las entidades evalúan el rendimiento de los estudiantes en más de cuarenta habilidades que incluyen no solo las capacidades y conocimientos para responder al contenido de las tareas a desempeñar en estas entidades, sino también el respeto formal a un horario y plan de trabajo, la comunicación, el manejo de la tecnología o las dotes de negociación, entre otras.

DISCUSIÓN Y RESULTADOS

Se ha encontrado una predominancia de las prácticas ofertadas por entidades públicas sobre las que ofrecen entidades privadas. Un 44% de las ofertas proceden del Ministerio de Asuntos Exteriores, aunque también hay una importante acogida de asociaciones de acción social y ONG, especialmente de cooperación internacional y desarrollo.

La revisión de las evaluaciones ha dejado patente que el alumnado que hace prácticas tiene una excelente capacidad de trabajo, en constancia, en implicación o en el sentido de la responsabilidad. Y entre las áreas que admiten mejoras se encuentran algunas que llaman especialmente la atención y que resultan de relevancia para el alumnado de RRII, como las habilidades de comunicación oral y escrita, la capacidad de búsqueda de información, la creatividad, la capacidad de análisis de la información internacional o el razonamiento crítico.

CONCLUSIONES

Como recomendación para que estas competencias del alumnado de RRII puedan aumentar el porcentaje de evaluaciones excelentes que reciben, se han propuesto una serie de medidas como la realización de un mayor número de simulaciones o debates, de ejercicios que impliquen la interpretación estadística y analítica de sucesos internacionales o la realización de trabajos donde el alumnado pueda resolver dilemas de la realidad internacional a través de formatos menos convencionales como el *story telling* o los *policy memo*.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA PROFESIONAL, COMPETENCIAS Y HABILIDADES, ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, PRÁCTICAS DOCENTES UNIVERSITARIAS, RELACIONES INTERNACIONALES

LA EVALUACIÓN ENTRE IGUALES EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA ENTRE LOS AÑOS 2016 Y 2020

DANIEL BORES GARCÍA
Universidad Rey Juan Carlos
CÉSAR MÉNDEZ DOMÍNGUEZ

Universidad Rey Juan Carlos; Universidad Complutense de Madrid

En los últimos años se han llevado a cabo numerosas investigaciones sobre el uso de la evaluación formativa y compartida en educación en las diferentes etapas curriculares. En oposición a las formas de evaluación tradicionales, que llegan a confundirse con la mera calificación, la evaluación formativa se alza como un elemento clave para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, varios estudios han mostrado la importancia de la participación del alumnado en el proceso evaluativo, de tal forma que este sea un componente más del proceso y que contribuya a una mejor comprensión del mismo. En el ámbito de la Educación Física existen diferentes publicaciones científicas que proponen la evaluación formativa y compartida como alternativa a la evaluación tradicional. No obstante, hay mucha más literatura sobre la aplicación de la evaluación formativa en general que sobre la utilización de la evaluación triádica (autoevaluación, evaluación entre iguales y la heteroevaluación) en experiencias didácticas reales, por lo que el objetivo del presente estudio es realizar una revisión sistemática, de acuerdo con la guía PRISMA e incluyendo la estrategia PICO, de las publicaciones científicas en JCR y SJR realizadas en los últimos cinco años cuya temática sea la evaluación entre iguales o coevaluación. Los artículos se seleccionaron tras la consulta de cuatro bases de datos (SCOPUS, Taylor and Francis, Web Of Science y ERIC) y se les aplicaron los criterios de inclusión y exclusión preestablecidos. De un total de 104 artículos finalmente quedaron solo 13. Los resultados muestran que la investigación está geográficamente dispersa, aunque España y Estados Unidos tienen la mitad de los artículos revisados. La investigación se lleva a cabo en todas las etapas educativas, aunque se observa un mayor enfoque en la educación superior en comparación con la primaria y la secundaria. La investigación cuantitativa, cualitativa y mixta está igualmente repartida y se ocupa principalmente de los contenidos de deportes y juegos. En cuanto a los objetivos de los estudios, hay una diversidad tan grande que se limita la continuidad y coherencia en la literatura sobre el tema. Los resultados de la investigación sobre el uso de la evaluación entre iguales muestran un aumento del nivel de la motivación, de la confianza, de la competencia percibida y de la autoeficacia de la enseñanza. Es necesario seguir investigando los beneficios del uso de la evaluación entre iguales en la autorregulación del aprendizaje y el pensamiento crítico de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

COEVALUACIÓN, EDUCACIÓN FÍSICA, EVALUACIÓN COMPARTIDA, EVALUACIÓN ENTRE IGUALES., EVALUACIÓN FORMATIVA

LA EVALUACIÓN EDUCATIVA Y SU TRAYECTO EN LA PEDAGOGÍA DE LOS APRENDIZAJES

MARÍA ISABEL VALLEJO LUCERO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

RAÚL ILLICACHI GUZÑAY
Profesor de la Universidad Nacional de Educación

El trabajo se direcciona en plantear algunas reflexiones sobre la contribución de la evaluación educativa tomando como referente principal a la pedagogía de los aprendizajes. Los resultados se convierten en un punto de partida para la búsqueda de respuestas al enfrentar desafíos en la práctica docente. Consideramos que la evaluación educativa sin duda se ha convertido en un instrumento indispensable en el trayecto de la educación, cuestionándonos si los cambios han sido positivos o negativos y han contribuido al proceso sistemático de la adquisición de conocimientos, valores y sobre todo en la formación de seres humanos competentes y comprometidos a ser empáticos con su entorno, sea cual sea la profesión que se haya adquirido.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN EDUCATIVA, EVALUACIÓN TRADICIONAL, EVOLUCIÓN EDUCATIVA, FALENCIAS EVALUATIVAS, PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES DE MOVILIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO PARA UNA INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA INCLUSIVA

REINA FERRÁNDEZ BERRUECO
AUXILIADORA SALES CIGES
Universitat Jaume I
LUCÍA SÁNCHEZ-TARAZAGA
MARÍA PAOLA RUIZ BERNARDO

INTRODUCCIÓN

Desde una perspectiva ética, la Responsabilidad Social Universitaria (RSU) en el ámbito de la investigación implica analizar el modo en el que la universidad gestiona el impacto social de sus investigaciones.

En este sentido, la investigación universitaria tiene un componente inclusivo, lo que supone que está comprometida con la lucha contra las desigualdades y la transformación social y es capaz de movilizar el conocimiento, desde una construcción compartida del mismo, favoreciendo la participación ciudadana.

Por tanto, una de las estrategias inclusivas de investigación es la Movilización del Conocimiento, entendida como una amplia gama de actividades relacionadas con la producción y el uso de los resultados de la investigación que incluye la difusión, transferencia, intercambio y la coproducción de conocimientos entre investigadores y grupos de interés. Combina las fuentes de conocimiento y los beneficiarios de ese conocimiento para avanzar interactivamente hacia una dirección común.

Existe un claro consenso en la literatura sobre la necesidad de que la calidad venga acompañada de la equidad. Sin embargo, los actuales sistemas de evaluación de la investigación, únicamente miden la calidad en términos de productividad, dejando de lado todos aquellos aspectos relacionados directamente con la RSU y la equidad desde una perspectiva inclusiva.

Desde este marco, nos preguntamos de qué manera la evaluación de la investigación puede incluir las estrategias de movilización del conocimiento en sus indicadores de calidad. Cuáles son las estrategias de movilización del conocimiento que utilizan los grupos de investigación universitarios para recoger las necesidades sociales y/o medioambientales y hacer partícipes del proceso de investigación y de la divulgación de los resultados de la misma a los grupos de interés y a la ciudadanía.

OBJETIVOS

Presentar un catálogo de indicadores participación en la investigación universitaria, desde la perspectiva inclusiva de la Movilización del Conocimiento.

METODOLOGÍA

A partir del cribado de indicadores de inclusión en la investigación se ha elaborado un catálogo preliminar que ha sido validado por sistema de jueces (n=6) así como testado de manera piloto a través de entrevistas a grupos de investigación de modalidades básica y aplicada y diferentes ramas conocimiento (n=17).

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El catálogo que presentamos cuenta con 9 indicadores de carácter ordinal que abarcan desde el planteamiento del problema hasta la difusión, divulgación y finalidad de ésta última, por cuanto el *para qué* y el *a quién* se dan a conocer los resultados de la investigación, puede marcar el camino hacia la equidad.

DISCUSIÓN

La presentación de este catálogo abre de nuevo el debate sobre la evaluación de la investigación y plantea el dilema entre una evaluación cuantitativa, más operativa, en términos de facilidad de recopilación y enfocada hacia el impacto científico. Frente a una evaluación de corte cualitativo, personalizada y compleja enfocada hacia el impacto social.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN, INDICADORES, INVESTIGACIÓN INCLUSIVA, MOVILIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO, RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

ANÁLISIS DE LA EVALUACIÓN CONTINUA Y FINAL EN EL CONTEXTO DE LA UNIVERSIDAD Y CENTROS EDUCATIVOS NO UNIVERSITARIOS DE ESPAÑA, COLOMBIA Y ECUADOR

CONCEPCIÓN MARÍA JIMÉNEZ FERNÁNDEZ
MARÍA TERESA SANTA MARÍA
Universidad Internacional de La Rioja

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se presenta la investigación que se está llevando a cabo en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) sobre cómo se realiza la evaluación continua y evaluación final de los alumnos en las asignaturas de los másteres de Didáctica de la Lengua de esta universidad en comparación con el tipo de evaluación que esos alumnos, como maestros en activo, realizan con sus propios estudiantes. La justificación de este estudio viene dada por la posible diferencia que existe entre lo que un docente de Lengua desea evaluar y cómo lo puede o lo debe hacer. La finalidad es reflexionar sobre cómo se evalúa a los alumnos como estrategia pedagógica para así poder redireccionar ese tipo de valoraciones o fortalecer la evaluación más exitosa que favorezca el aprendizaje. Se trata de aprender de forma conjunta sobre cómo enfrentarse a la evaluación tanto continua como final para así tomar las mejores decisiones a favor del aprendizaje de los alumnos.

HIPÓTESIS

1. Los estudiantes están de acuerdo con los criterios, objetivos y metodología con la que son evaluados en los dos Másteres de Didáctica de la Lengua de UNIR aunque ellos no aplican esos mismos elementos con sus estudiantes. Existe diferencia entre cómo quieren ser evaluados y cómo evalúan.
2. Existen menos diferencias entre cómo los alumnos de Másteres quieren ser evaluados y cómo evalúan en los niveles de Infantil y Primaria que en Secundaria y Bachillerato.

METODOLOGÍA

La investigación se aborda desde una metodología cuantitativa y descriptiva mediante la recogida de datos a través de un cuestionario de dieciséis preguntas realizadas a estudiantes (españoles, colombianos y ecuatorianos) del Máster Universitario en Didáctica de la Lengua y la Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato y del Máster Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación Infantil y Primaria de UNIR. De esas dieciséis preguntas, ocho se refieren a cómo el estudiante de Máster se considera evaluado en este título de posgrado y las otras ocho cuestiones se refieren a cómo esos estudiantes, como maestros en activo, evalúan a sus alumnos. Las preguntas son cerradas, con valoración entre “Mucho, bastante, poco y nada”, pero se solicita una explicación en cuatro de ellas.

RESULTADOS

Una vez obtenidos los datos (previstos para noviembre de 2020) se expondrán los resultados del cuestionario realizado a los alumnos en relación con los ítems propuestos en el mismo. Se llevará a cabo un análisis y comparación entre los datos que los estudiantes de los másteres opinan sobre la evaluación de las asignaturas de estos estudios de posgrado y lo que ellos llevan a cabo en sus aulas. Así mismo, se analizará el peso específico de cada ítem del cuestionario distinguiendo entre países y niveles en los que imparten docencia los estudiantes de Másteres de UNIR.

DISCUSIÓN

El análisis permitirá abordar la percepción comparativa de los estudiantes en cuanto a evaluación. Se reflexionará también sobre los resultados obtenidos exponiendo la información relevante que en las respuestas abiertas del cuestionario.

CONCLUSIONES

Son aún provisionales, pero no se detectan diferencias por países, salvo una preferencia por la rúbrica de evaluación en estudiantes de Ecuador; sí se observan por niveles de impartición de su docencia.

Se trata de aprender de forma conjunta sobre cómo enfrentarse a la evaluación tanto continua como final para así tomar las mejores decisiones a favor del aprendizaje de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN, ENSEÑANZA SUPERIOR, EVALUACIÓN CONTINUA, EVALUACIÓN FINAL, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

CURRÍCULUM Y CLIMA DE AULA EN LA ERA DIGITAL: RETOS DOCENTES PARA OPTIMIZAR EL BINOMIO “EDUCACIÓN-COMUNICACIÓN”

MARC PALLARÈS PIQUER
ISMAEL CABERO FAYOS
RAFAEL LAREZ PUCHE

En esta ponencia se parte de la asunción de la práctica como la acometida onto-epistemológica y sociohistórica en el estudio de los procesos educativos, considerando que el hecho de sugerir una reflexión sobre el currículum del futuro y acerca del clima del aula es una propuesta reflexiva que pretende establecer parámetros para optimizar el binomio “educación-comunicación” y para afrontar la dinámica y el cambio educativo en un nivel que quizás resulte más liviano del que permitiría un paradigma o marco de investigación; no obstante, hace viable abordar la cuestión “en situación”, esto es, sin encumbrarse en una supuesta posición epistemológica privilegiada que pretenda trascender la idiosincrasia del momento histórico que estamos viviendo.

Plantearse la relevancia del clima de aula es poner el foco en las relaciones existentes en una situación educativa dada (en cualquier de ellas), una actuación que debería ser básica en la Teoría de la educación, sobre todo si atendemos a la obligación que esta tiene de confrontar al sujeto con las aplicaciones concretas en cada situación y con el enraizamiento de las percepciones personales; ambas cuestiones pueden evolucionar cuando se añade algo: el esfuerzo por mejorar y la interiorización de todo lo que en nuestro entorno hay de positivo. No obstante, conviene tener presente que lo educativo siempre “está por hacer”, por eso estructurar un currículum es una tarea que va más allá de la simple plasmación escrita de los contenidos, objetivos, métodos y criterios de evaluación que hay que aplicar en cada etapa educativa. Articular los contenidos de un currículum implica analizar, deliberar y concretar multitud de elementos que intervienen en la práctica educativa.

(Re)pensar la escuela, preocuparse por el binomio “educación y comunicación” y fijar la mirada en el clima de aula es una manera de analizar las prácticas educativas instituidas sin limitarlas al plano instrumental sino desde una mirada más profunda que intenta desentrañar lo que efectivamente acontece en el interjuego de la realidad del día a día del quehacer educativo. A la postre, todo proyecto educativo es un proyecto político, en la medida en que implica una práctica humana, una praxis, esto es, acciones articuladas en favor del logro de ciertos objetivos. Por eso en realidad no existe ningún currículum que pueda considerarse neutro, pues en él se hallan postulados ideológicos que intentarán ejecutar un determinado proyecto curricular, que, al ser asumido como una manera de concebir y organizar una serie de prácticas educativas, terminará por ir más allá de la propia institución escolar.

PALABRAS CLAVE

CLIMA DE AULA, COMUNICACIÓN, CURRÍCULUM, EDUCACIÓN, ERA DIGITAL

MOTIVACIÓN DOCENTE Y COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL ALUMNADO EN PRÁCTICAS EVALUATIVAS PARTICIPATIVAS Y DEMOCRÁTICAS

**AIDA SANAHUJA RIBÉS
PAULA ESCOBEDO PEIRO**

En esta comunicación presentamos un estudio en el que recogemos la voz del profesorado que realiza prácticas evaluativas participativas y democráticas en el aula universitaria y la voz de los estudiantes que participan en ellas. En concreto, partimos de dos categorías clave que aparecen en los discursos de los participantes y nos aportan razones de interés para comprender este tipo de evaluación; las mejoras que se derivan de la misma; la gestión del aula a la hora de realizar esta evaluación y la necesidad detectada en el profesorado para plantearse este tipo de prácticas en sus aulas. Estas categorías son la motivación docente a la hora de plantear este tipo de evaluación y las competencias adquiridas por el alumnado a lo largo del proceso de evaluación.

Metodológicamente se trata de un estudio de caso, en el que se diseñaron dos grupos focales para poder acceder a las voces de los participantes. Por un lado, se realizó un grupo focal con el profesorado que impartía clases en el Grado de Maestro/a de Educación Infantil y Primaria, el Máster Universitario en Psicopedagogía y del Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas de la Universitat Jaume I, que promovía en sus asignaturas este tipo de evaluación. Más específicamente, participaron 5 docentes (3 mujeres y 2 hombres) cuyas edades estaban comprendidas entre 29 y 56 años. Dos profesores eran titulares de universidad, otros dos eran profesores asociados laborales y una becaria FPI que se iniciaba en la docencia universitaria. Por otro lado, se realizó un grupo focal con una representación del estudiantado de estos grupos, para conocer también la perspectiva del alumnado una vez realizado este tipo de evaluación. Concretamente, participaron 8 estudiantes (6 mujeres y 2 hombres) cuyas edades estaban comprendidas entre 19 y 40 años. De estos, 4 estudiantes estaban cursando el Máster universitario en psicopedagogía y el resto, el Grado de maestro/a (2 de la especialidad de educación infantil y 2 de la especialidad de educación primaria). Se llevó a cabo un análisis de contenido (inductivo) mediante el ATLAS.ti.

Los principales resultados muestran que la motivación docente es el motor que genera cambios en el tipo de evaluación propuesto por el profesorado y que los motivos concretos que les llevan a estos docentes a promover una evaluación entre iguales son: facilitar un aprendizaje activo en el alumnado, favorecer una reflexión sobre los procesos de evaluación realizados en las aulas y fomentar la co-responsabilidad en su alumnado. En cuanto a las competencias adquiridas por el alumnado, tanto el profesorado como el propio alumnado, destaca una mayor adquisición de competencias comunicativas, críticas y emocionales. Finalmente, inciden en una mayor preparación como futuros profesionales en el campo de la educación.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, ENSEÑANZA EN GRUPO, ENSEÑANZA SUPERIOR, EVALUACIÓN ENTRE IGUALES., MÉTODO DE EVALUACIÓN, MOTIVACIÓN DOCENTE, PARTICIPACIÓN

EL DISTRITO ÚNICO ESCOLAR ¿UNA POLÍTICA EDUCATIVA SEGREGADORA EN SÍ MISMA?

SANDRA GARCÍA DE FEZ
Universitat de València

La segregación escolar es uno de los problemas que más inquietud despierta entre quienes se dedican a la educación, sea a pie de aula, desde las instituciones, los organismos políticos o desde la investigación académica. Qué políticas educativas combaten la segregación y cuáles la favorecen directa o indirectamente, es un tema de reflexión y debate que carece de respuestas unívocas y son difícilmente trasladables a distintos contextos geográficos y escolares. En este trabajo se analiza una de esas políticas: el distrito único escolar, centrándose en la comunidad de Madrid, por ser paradigmática en su aplicación al ser pionera en su aplicación y en la Comunitat Valenciana, caso estudiado por la autora dentro del marco de un proyecto de investigación denominado 'El mapa escolar de la ciudad de València'. Si bien ninguna iniciativa educativa individualmente solventa o agudiza la inequidad en la educación, el cómo se normativiza y se lleva a cabo la elección escolar de centro es una de las acciones más importantes en la búsqueda de igualdad de condiciones no solo en el acceso si no en la permanencia y el éxito educativo. La premisa de la que se parte es que la unificación en un único distrito a la hora de ofertar las plazas escolares de los centros públicos y privados concertados conlleva una serie de consecuencias que atentan a la equidad educativa, pero se requiere, a su vez, de la existencia de otros factores multiplicadores que aviven una desigual garantía del derecho a la educación de la población en edad escolar. En este sentido, la discusión se centra en el análisis de los argumentos que defienden el distrito único como garante de la libre elección de centro escolar de las familias y de cómo el contexto social, económico y político influye en la segregación escolar, de forma interrelacionada e interdependiente. Las conclusiones giran alrededor de cómo políticas educativas como el distrito único escolar anteponen la libertad de elección por encima de la equidad educativa, siendo un tema más ideológico que de necesidad real para solucionar un problema que, al menos en la Comunitat Valenciana, carecía de la gravedad argüida por sus defensores. Asimismo, se trata de complejizar la cuestión, centrándonos en la ciudad de València, incorporando otras variables como la oferta educativa, la distribución de esta y los condicionantes sociales, económicos y culturales de la población. Todo ello permite afirmar que hoy por hoy la elección de centro escolar no se realiza en igualdad de condiciones, por lo que se requiere de políticas educativas que tengan como propósito acabar con la segregación escolar y primen la equidad, desenmascarando aquellos discursos interesados en priorizar las demandas de algunos sectores políticos, empresariales y sociales sin atender a la sociedad en su conjunto desde unas políticas firmes que luchen por una educación integradora, inclusiva y equitativa para todas las personas sin excepción.

PALABRAS CLAVES

segregación, elección de centro, distrito escolar, derecho a la educación, política de la educación

LA EVALUACIÓN DE CONTENIDOS MATEMÁTICOS CON UNA APLICACIÓN MÓVIL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO

MARÍA SANTÁGUEDA VILLANUEVA

Universitat Jaume I

MARÍA MARAVÉ-VIVAS

FRANCESC M. ESTEVE-MON

JESÚS GIL GÓMEZ

Vivimos en una sociedad cada vez más digital, donde las habilidades técnicas y cognitivas relacionadas con la tecnología son necesarias para enfrentar los nuevos desafíos del aprendizaje a lo largo de la vida, hecho que todavía ha quedado más patente con la pandemia derivada de la COVID-19. En este sentido, distintas administraciones e instituciones destacan la necesidad de repensar nuevas estrategias y metodologías para la adquisición de competencias digitales. En este trabajo explicamos una propuesta para la resolución de problemas matemáticos cotidianos utilizando una aplicación móvil (App) y la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS) en el Grado de Maestro/a de Educación Primaria, con el fin de desarrollar tanto las competencias y habilidades matemáticas, sociales y digitales de nuestros alumnos.

Tras analizar las demandas del ApS que estamos aplicando a nuestros docentes en formación, el contexto en el que se aplica el ApS y las características de nuestros alumnos, creamos una aplicación móvil ad hoc para monitorizar y atender el proceso del ApS.

Dada la versatilidad de esta App y basándonos en la idea de que el uso de contextos de la vida cotidiana contribuyen a facilitar el aprendizaje de las matemáticas y sobre todo a darles sentido, se decidió realizar esta propuesta de actividad en la asignatura de Didáctica de la Matemática I durante curso 2020-2021 .

La propuesta que se realizará es la siguiente: por grupos el alumnado se instalarán la App en su móvil, durante el transcurso de la asignatura el alumnado debe encontrar algún problema matemático realista de su entorno (por ejemplo, las ofertas en un supermercado de un determinado producto). Después el grupo deberá relacionar este problema con uno de los bloques de la asignatura, resolverlo, proponer una explicación para el alumnado de primaria y hacer una reflexión final de todo el proceso. Toda esta actividad será monitorizada y guiada por el profesorado utilizando la App. Los resultados serán expuestos en el aula.

Con esta actividad, además de trabajar las competencias y habilidades matemáticas, sociales y digitales de nuestro alumnado, el profesorado de la asignatura espera observar los siguientes resultados: un aumento de la motivación, del interés y de la creatividad además de una reflexión sobre la utilidad de los contenidos aprendidos y una conexión entre las matemáticas abstractas y las situaciones concretas.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido financiado con el proyecto: “Formación de profesorado con aprendizaje.servicio en la era digital: impacto social y evolución tecnológica”, referencia UJI-A2019-01 y el proyecto: “Diseño y desarrollo de una aplicación móvil para la mejora del aprendizaje-servicio en la formación inicial del profesorado”, referencia GV / 2019/100.

PALABRAS CLAVE

APLICACIÓN MÓVIL, APRENDIZAJE-SERVICIO, PROFESORES EN FORMACIÓN, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

ANÁLISIS INTEGRADO DEL LIDERAZGO DISTRIBUIDO CON LAS DIFERENTES VARIABLES DE CONTEXTO EN MADRID

INGRID DEL VALLE GARCÍA CARREÑO

Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España

El Liderazgo Distribuido (LD) es un poderoso imán para los profesionales, responsables políticos e investigadores, debido a que, al parecer, es una aparente solución para la intensificación de la dirección de trabajo, además de contemplar supuestos democráticos, morales y la distribución justa. En esta comunicación se busca identificar los factores que permitan visualizar la dinámica de interacción entre las diferentes dimensiones del LD en las escuelas que forman parte del estudio, en relación con las variables demográficas y de contexto. El tipo de investigación fue descriptiva con un análisis multivariable de componentes principales (MVCP). La muestra fue de 71 escuelas públicas madrileñas (71 directores y 61 jefes de estudio). Para estimar la correlación entre las diferentes sinergias y el total de la prueba, se utilizó el coeficiente de Correlación Rho de Spearman y los datos se recogieron mediante la Escala Linkert de LD, con un índice de validez de 0,75 y una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0,86. Se estudian cuatro dimensiones del LD: Prácticas de liderazgo distribuido (PLD), Desarrollo profesional de los maestros(as), complejidad de la tarea (DPMCT), Decisiones compartidas de la organización (DC) y la Visión, misión y metas compartidas (VMMC). El análisis MVCP identificó dos factores. Como principales conclusiones, el estudio mostró en el primer factor general de LD de las escuelas, que las cuatro dimensiones se alinean en la misma dirección con pesos muy altos, lo que significa que quedaron muy correlacionadas entre sí y formaron parte del mismo constructo. En el factor 2 del LD en las escuelas, la dimensión que tiene más peso es la MVMC, que se ubica del lado derecho del factor. Los directores(as) y jefes(as) de estudio, al gestionar el DPCT, del factor 1 les dan a las escuelas un importante ejercicio del LD, con un mayor énfasis en el DP de las escuelas. Ayudan a desarrollar una comunidad profesional y ponen una atención especial sobre el desarrollo individual de los profesores. En la contribución por parte de directores(as) y jefes de estudio, dentro de cada escuela, se concluyó que la dimensión DC de los directores(as) es la que menor peso obtuvo. Las PLD, fue la de mayor valor en este factor para los directores(as). En relación con la MVMC se comportó de la misma manera para ambos. Los directores(as) y jefes(as) de estudio, hicieron énfasis en las cuatro dimensiones del LD dando mayor importancia al DP.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS MULTIVARIABLE DE COMPONENTES PRINCIPALES, ESCUELAS PÚBLICAS MADRILEÑAS, ESTUDIO DESCRIPTIVO, LIDERAZGO DISTRIBUIDO

FOMENTO DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA MEDIANTE UN PROGRAMA DE APRENDIZAJE-SERVICIO DEL ÁMBITO MOTRIZ

MARÍA MARAVÉ-VIVAS
OSCAR CHIVA-BARTOLL
Universitat Jaume I
JESÚS GIL GÓMEZ

La implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) supuso la incorporación de cambios metodológicos en las instituciones de educación superior al introducir el modelo competencial en la educación. Este hecho trajo consigo un replanteamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A), fomentando la incorporación de las metodologías activas y experienciales a la docencia universitaria al responder a las necesidades de este modelo.

No obstante, las demandas de cambios exigidas a las instituciones de educación superior no se ciñeron exclusivamente a la renovación pedagógica, sino que también se les pidió una renovación de su misión cívica. Se pidió a las universidades que desarrollasen su responsabilidad social universitaria (RSU), dirigida a generar un mayor y más significativo impacto en la sociedad.

El término de la RSU es muy amplio y se pueden encontrar diferentes definiciones, enfoques e interpretaciones... En este trabajo se contextualiza como la reconceptualización de la institución universitaria en relación a sus valores, objetivos, formas de gestión e iniciativas dirigidas a incrementar el compromiso con la sociedad. A este respecto, las universidades han impulsado nuevas políticas y estrategias en la docencia y la investigación, integrando la RSU en la formulación de su misión o en sus planes estratégicos. En consecuencia, las acciones que se realicen desde la universidad deben estar dirigidas a que la universidad genere un mayor y más beneficioso impacto en la sociedad.

La RSU es uno de los retos esenciales que las instituciones universitarias deben afrontar e impulsar y el profesorado universitario se configura como un engranaje clave en su fomento. En este trabajo se comparte una propuesta metodológica aplicada en el ámbito de la motricidad y la expresión corporal, a través de la cual el alumnado universitario ha desarrollado competencias al mismo tiempo que se ha impulsado la RSU.

Se trata un programa de Aprendizaje-Servicio (ApS) que se ha desarrollado en el Grado de Maestro o Maestra de Educación Primaria de la Universitat Jaume I de Castellón. En el programa han participado un total de 123 estudiantes que cursaban una asignatura de carácter obligatorio del ámbito de la Didáctica de la Expresión Corporal.

El ApS es una estrategia metodológica que aúna en una sola actividad el aprendizaje de competencias con la prestación de servicio a la comunidad, hecho que conjuga a la perfección con el modelo competencial y con la misión de la universidad. Los efectos que produce el ApS indican que el programa propuesto puede conjugar el desarrollo integral del alumnado universitario y el impulso de la RSU.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido financiado por el plan de promoción de la investigación de la Universitat Jaume I (PREDOC/2016/53).

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN CORPORAL, FORMACIÓN DE FORMADORES, RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

LAS EXPERIENCIAS ESCOLARES DE LA MIGRACIÓN ANTE EL ESPEJO DEL ESTADO

PAULA ALONSO PARDO

Este artículo aborda la influencia que la institución educativa tiene en las experiencias escolares del alumnado migrante. El punto de partida es el marco sobre el que el legislador establece las normas, hasta el aula ordinaria corriente donde se suceden las interacciones cotidianas entre todos los agentes de la comunidad educativa. El objetivo es analizar el marco de la política educativa española aplicado en Galicia, desde los discursos de los profesionales vinculados al ámbito educativo.

En palabras de Paulo Freire, la educación es la expresión de la práctica de la libertad, que se concreta en su capacidad como motor de cambio, de trampolín hacia la transformación (1982). En las sociedades postindustriales, la puesta en práctica de esos principios idílicos depende del poder político del Estado. Si es cierto que la educación representa la institución que proporciona la igualdad de oportunidades para todos y todas, debiera ser responsabilidad del Estado la defensa del derecho a la educación, en sentido amplio, a través de estructuras acogedoras y no excluyentes que decidan sobre el rumbo de la sociedad.

La hipótesis de trabajo es que existen factores estructurales – política educativa – que influyen en la experiencia escolar de los migrantes y los llevan a una desventaja educativa. Se parte de la idea de que el contexto educativo, delimitado por leyes educativas inestables, en el que se escolarizan los/as menores, afecta de lleno a sus experiencias y ritmos, a través de mecanismos que operan en los centros.

La metodología empleada es cualitativa, basada en la realización de 19 entrevistas en profundidad a profesionales del ámbito educativo en Galicia. A través de sus relatos, se realiza un diagnóstico que ayuda a entender qué pasa con la educación de los/as *diversos/as*. Se abren en canal los dispositivos de la cultura escolar, que no hace sino retratar al Estado en un estilo realista y preciso. La estructura del texto va de un nivel macro a un micro: desde la inestabilidad de la legislación en España, sus recortes y aplicación ideológica, la desprotección de los centros y la insuficiencia de recursos, el bagaje de los profesores, al tiempo relación entre la escuela y la familia.

Los resultados validan la hipótesis de que la institución educativa coloca a la población migrante en situación de desventaja, ya que no promueve instrumentos y mecanismos que consideren la diversidad en las aulas españolas para que los menores puedan realizar un desarrollo óptimo.

Con ello, los ideales de igualdad y libertad son un binomio que se enredan al pensar en diversidad. El cuerpo legislativo y normativo que las diferentes administraciones han desplegado y despliegan acerca de la diversidad, y que está en constante exposición en los centros escolares, queda en entredicho. Sin igualdad, no hay libertad y sin pensar la diversidad, la igualdad y la libertad no se ejercen.

PALABRAS CLAVE

DESIGUALDAD, ESTADO, MIGRACIÓN, POLÍTICA EDUCATIVA

ENGLISH LANGUAGE INSIDE A MULTILINGUAL PRIMARY EDUCATION: COMPARING LANGUAGE POLICIES IN NORWAY, CHINA AND SPAIN

ALICIA CHABERT

The globalisation of the English language has resulted in a worldwide demand for centralised English learning in most countries. Consequently, language policies have been adapting for over 20 years to the new status of English while advocating for multilingualism. Responding to the need for a general framework to assess language learning and guide in curriculum planning, the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR, henceforth) was created at the start of the 21st century to cover these needs in Europe. Yet, since its creation, and claiming to be adaptable and focused on multilingual core values, it has been used worldwide as a tool for language policy, curriculum planning and assessment (Byram & Parmenter, 2012; Figueras, 2012).

With this context as a background and through the lens of the CEFR, we carried out a comparative analysis of the language policies and guidelines in primary school in China, Spain and Norway. By analysing very different cultures, background languages and contexts, the results of our study provide an insight on the impact of English in the learners' plurilingual competence and how the CEFR has been understood (and misunderstood), along with the rooted monolingualism approach to English teaching. From this analysis we identify common misconceptions of English as a global language and propose a multilingual perspective to complement the current language guidelines.

PALABRAS CLAVE

CEFR, ENGLISH AS A LINGUA FRANCA, LANGUAGE POLICY, MULTILINGUALISM

STEAM EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA ESPAÑOLA: ASPECTOS CURRICULARES

FRANCISCO JAVIER ROBLES MORAL
Universidad de Murcia

En la actualidad, las metodologías de la enseñanza educativa imperan en la necesidad de incluir en el aula, nuevas competencias que permitan a los alumnos estar más integrados en su realidad social. Así pues, ya no es tan importante acumular conocimientos específicos como aprender a buscar y seleccionar las ideas correctas, a desechar la información falsa, anticuada y desfasada y especialmente a tener la habilidad de aprender de forma autónoma a lo largo de la vida.

Aunque, siendo aun novedoso, el término STEM según diversos autores han determinado que dicho termino podría estar limitado en sus posibilidades educativas y metodológicas, por ello se establece el término STEAM (Science, Technology, Enginery, Arts y Mathematics), cuya traducción al castellano sería CTIAM. Esta segunda versión, o actualización, incluye el arte como una competencia más para que el modelo educativo trabaje de forma más completa la creatividad, además de potenciar el trabajo integral de las cinco disciplinas. Esta metodología educativa aúna el trabajo interdisciplinar y su aplicación a la resolución de problemas reales del día a día de los estudiantes.

El objetivo del presente trabajo, es comprobar desde el ámbito curricular que la enseñanza STEAM puede ser aplicable a la Educación Primaria, dentro del sistema educativo español.

La metodología que se ha seguido para alcanzar los objetivos marcados en esta investigación, ha consistido en analizar la legislación educativa vigente, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, y el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Teniendo en cuenta las características descritas de STEAM, de los 14 objetivos educativos de la etapa educativa de Educación Primaria, se comprueba que se contribuye a la consecución de los objetivos, g, h y j, puesto que estos objetivos se centran en la adquisición de conocimientos de Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza y Educación Artística; también se contribuye a la adquisición de los objetivos a, b, c, d, k y m, que son las referentes a los valores de convivencia, democracia, respeto, igualdad de oportunidades sin ninguna discriminación, además de favorecer la resolución de conflictos y la autonomía personal, todo ellos aplicables a la metodología educativa STEAM

En el nivel educativo de Educación Primaria, no existe una correlación directa de las materias que definen STEAM. Pero, si existe una correspondencia de dos de las áreas de conocimiento, Matemáticas y Ciencias de la Naturaleza. Por otro lado, no hay una correspondencia con la Educación Artística, pero si con una de las dos materias que componen esta área de conocimiento, que es la Educación Plástica, pues es en esta materia donde se aborda el lenguaje plástico. Sin embargo, de las áreas de Tecnología y Diseño e Ingeniería, no hay una relación directa entre estas áreas y las establecidas para STEAM.

En conclusión, y teniendo presente el objetivo general de este estudio, desde el punto de vista curricular se concluye que el método STEAM no solo tiene cabida dentro del curriculum de Educación Primaria, sino que, además, es un instrumento mas que valido para el aprendizaje de las áreas de conocimiento implicadas. Aunque, si resulta necesario realizar las variaciones del curriculum que faciliten la interdisciplinariedad, pues es el enfoque primordial de este método.

PALABRAS CLAVE

CURRÍCULUM ESCOLAR, EDUCACIÓN PRIMARIA, MÉTODO ACTIVO

DE BOLONIA A SILICON VALLEY: RETOS Y DESAFÍOS DEL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EUROPEA

DARIA MOTTAREALE CALVANESE

JOSÉ LUIS PAREJO

Universidad de Valladolid

El Espacio Europeo de Educación se articula en seis dimensiones que versan sobre calidad, inclusión e igualdad de género, transiciones ecológica y digital y profesorado. Todo ello, para fortalecer su posición global del viejo continente como potencia mundial. Con el objetivo de fomentar el empleo a través de la educación y la cultura la Comisión propone una serie de medidas que acometen las competencias clave para el aprendizaje permanente, las capacidades digitales y la educación inclusiva, entre otros. En este sentido, las Universidades europeas, tras la puesta en marcha del Proceso de Bolonia, todavía no han completado el proceso de digitalización que contempla la Unión Europea en su política educativa. Hoy en día, el proceso de armonización se ha convertido en el proceso de digitalización. El reto reside en pasar de “Bolonia a Silicon Valley”. Muchas instituciones de educación superior han abogado por la enseñanza a distancia y/o abierta, a través de la cual se quiere alcanzar un aprendizaje flexible en términos de espacio temporales para dotar a los ciudadanos de las competencias básicas para adaptarse de forma equitativa e inclusiva al siglo XXI. Para ello, es indispensable que las políticas de los gobiernos de los estados se comprometan a consolidar este nuevo modelo educativo.

La hipótesis de este trabajo reside en que la educación a distancia y/o abierta propuesta por la Unión puede mejorar el acceso a la enseñanza superior a personas de cualquier edad y proveniencia ofreciendo formas alternativas de desarrollar competencias, a través de rutas menos restrictivas a la educación formal, así como ofrecer oportunidades de aprendizaje permanente (con o sin reconocimiento formal de los logros de aprendizaje). Aun así, el modelo que subyace la educación digital propuesta puede convertirse en un riesgo a la hora de implementarlo debido a algunas especificidades del mismo. Términos como programación, conectividad o dataficación subyacen en este nuevo modelo. El propósito de este trabajo es verificar el estado de la implementación de la estrategia de digitalización de la educación superior europea a través del análisis de su discurso para verificar su viabilidad e impacto como modelo educativo.

PALABRAS CLAVE

DIGITALIZACIÓN, EDUCACIÓN A DISTANCIA, ENSEÑANZA SUPERIOR, MODELO EDUCATIVO, UNIÓN EUROPEA

NEW CHALLENGES FOR EDUCATION IN SPAIN: ANALYSIS OF THE RELEVANCE OF THE INCLUSION OF THE ECONOMY AND BUSINESS IN EDUCATION CURRICULUM DESIGN

JAIME SÁNCHEZ ORTIZ
VANESSA RODRIGUEZ CORNEJO
MARGARITA RUIZ RODRIGUEZ

According to the PISA Financial Competence Report (2012), which evaluated the financial competence of 18 countries, the 84.2% of Spanish students did not have an adequate financial culture since this subject was not included in the curriculum and learning in the classroom, compared to 48.2% in average of the OCDE. Spain was the country with the worst rating in this financial education report.

Due to this, the aim of this paper is to analyze the inclusion of new subjects and competences of the economic-business field in the curricular design in the compulsory and post-compulsory educational stages in Spain, as well as the impact that these modifications have had on the number of registrations in the social and legal sciences modality and the number of teachers needed to attend to this new educational reality. In this paper, the methodology consists of an exhaustive analysis of the current educational legislation in Spain (LOMCE, 2013), analyzing the inclusion of economic and financial concepts in the compulsory stage (Primary and Secondary Education) and post-compulsory (Advanced levels and vocational training) after the approval of the new educational legislation in Spain.

The results of this analysis show that there has been greater inclusion in the curricular design of economic education. However, the level of financial competence of students in compulsory and post-compulsory education stages in most of the countries of Europe, and in Spain in particular, remains a pending challenge (due to the fact that according to the PISA 2015 report, Spain is below the average in financial competition).

PALABRAS CLAVE

ECONOMICS EDUCATION, FINANCIAL COMPETENCE, FINANCIAL LITERACY, LOMCE

POLÍTICAS EDUCATIVAS EN EDUCACIÓN INFANTIL: UNA MIRADA INTERNACIONAL

ANDREA OTERO-MAYER

Cada día se tienen más presente la importancia de la Educación Infantil, como derecho fundamental, como avance hacia la igualdad de género y la igualdad de oportunidades y como mejora en los sistemas educativos entre otros. Por ello, las políticas de muchos países van encaminadas a la ampliación de plazas en esta etapa, fundamentalmente en el primer ciclo (0-3 años), lo que exige una garantía en el acceso a esta etapa por un lado, y por otro que sea una educación de calidad. Es por esto que el objetivo de este trabajo es llevar a cabo una revisión de la literatura y la legislación en una muestra de países para poder analizar y comparar las políticas que regulan los siguientes indicadores de la calidad: (1) La gobernanza y financiación en donde se analizan los requisitos mínimos del centro, las políticas para la atención al alumnado con necesidades educativas especiales y la participación de las familias (2) el acceso donde se comparan las tasas en Educación Infantil, es decir, lo que se cobra a las familias ya sean académicas, de comedor, transporte u otras (3) el personal se analiza la relación numérica profesor-alumno con unidad y por maestro y el profesorado que ejerce el Infantil, desglosado en la formación inicial requerida y las condiciones laborales (4) el plan de estudios, donde se compara la organización de la Educación Infantil en los distintos países y por último (5) la evaluación y supervisión donde se compara la frecuencia, los aspectos valorados y los distintos instrumentos utilizados. Los resultados más destacados muestran una amplia variabilidad en los países seleccionados. Los dos modelos mayoritarios de gobernanza son el unitario para toda la etapa o bien dos autoridades, según el ciclo. Existen países como Suecia o Austria, donde no existe ningún requisito sobre la formación inicial del personal que trabaja en esta etapa. En un gran número de países esta etapa no tiene una estructura que impulse una evaluación externa, por lo que la calidad que se proporciona es difícilmente acreditable. Con respecto a las ratios, también existen importantes diferencias; si tomamos como referencia los dos años de edad, en Noruega la ratio es de 3 niños por cada adulto y en España aumenta hasta los 16 niños por adulto. Aunque las investigaciones muestran la importancia a nivel educativo de esta etapa, existen numerosos países donde no existen directrices de carácter pedagógico en el primer ciclo, como son los casos de Italia o Portugal.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, EDUCACIÓN PREESCOLAR, EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN, POLÍTICA EDUCACIONAL.

REFLEXIONES ACERCA LA AGENDA 2030: SOCIOFORMACIÓN, LIDERAZGO SOSTENIBLE Y LIDERAZGO DISTRIBUIDO

INGRID DEL VALLE GARCÍA CARREÑO

Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España

Las acciones entre los actores a nivel local y global para alcanzar los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y las 169 metas enmarcadas en la Agenda 2030 (2016-2030), asignada en septiembre de 2015 entre los 193 países miembros de la Organización de las Naciones Unidas, buscan aspectos para abordar el efectivo ejercicio de los derechos humanos. La Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), aparece desde 1992, fomenta la capacidad de comprensión, empatía y acción para la transformación en los “ciudadanos de sostenibilidad”. Como principal objetivo de la EDS está la formación de ciudadanos que comprendan la complejidad del entorno, sean capaces de colaborar y actuar para fomentar la integridad ambiental, la viabilidad económica y una sociedad justa para generaciones presentes y futuras. Tanto los ODS como las EDS involucran a los educadores y a las instituciones educativas como un eje central en la consecución de dichos objetivos, la visión de estos logros es una posición de muy alta responsabilidad y expectativas, por lo que, para el resultado de estos ambiciosos objetivos, se deben incorporar la EDS en las comunidades escolares, la organización escolar, los actores internos y externos con una identificación y un claro entendimiento de sostenibilidad en las dinámicas internas. Una mejora educativa holística debe ir hacia la diversidad, la sostenibilidad y la socioformación (SF). Se ha evidenciado que las escuelas suelen imponer técnicas estandarizados insostenibles al largo plazo que, a la larga, terminan siendo insostenibles y proyectan a los líderes escolares a dinámicas transitorias. Esta comunicación presenta una reflexión apoyada en el aporte del enfoque SF, el liderazgo sostenible y el liderazgo distribuido (LD) para educar en la sociedad del conocimiento, se construye con el fin de generar estrategias de evaluación y de los directivos escolares. Se basa en la responsabilidad de todos a fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. La construcción de la capacidad escolar, es una estructura de respaldo que previene al colectivo educativo evitando las prácticas de cambios precipitados o aislados. Se requiere establecer una aproximación coordinada de trabajo enmarcadas, dentro del paradigma SF, el liderazgo sostenible y el liderazgo distribuido (LD), como condición previa indispensable para implementar el enfoque de la EDS en las escuelas.

EL APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL: EL CASO DE CINCO PAÍSES DE LA UNIÓN EUROPEA

MARIA J VILAPLANA-APARICIO
CRISTINA GONZÁLEZ-DÍAZ

El presente texto nace en el marco del proyecto europeo Erasmus+ “Innovative Training in VET. Professional capacity building of VET-business key actors for qualitative WBL experiences / Innotrain” solicitado por Österreichisches Institut Für Berufsbildungsforschung (2018-1-AT01-KA202-039218. Unión Europea).

La Educación y Formación Profesional (EFP) es una de las prioridades para la Unión Europea (UE), puesto que facilita la transición de los estudiantes hacia empleos de alta calidad. En el proceso de desarrollo profesional, el aprendizaje que el alumno realiza en el entorno real de la empresa es un aspecto esencial para el impulso y consolidación de los conocimientos. Sin embargo, el nivel de implantación y desarrollo del Aprendizaje Basado en el Trabajo no es homogéneo en todas las regiones que conforman la Unión Europea. Mientras que Austria o Alemania cuentan con un sistema muy robusto y con una amplia experiencia en la cuestión, en otros países como Grecia o España la formación dual no ha alcanzado los índices de implantación equivalentes. Por ello, el presente estudio tiene como objetivo identificar las debilidades del Aprendizaje Basado en el Trabajo y las necesidades de habilidades de los profesionales en los diferentes países europeos. Para ello, se realiza un estudio con diferentes agentes (centros de formación profesional, empresas privadas y organismos vinculados al desarrollo de políticas públicas de educación) de cinco países de la Unión Europea (Austria, Alemania, Italia, Grecia y España). En total participan nueve entidades: Österreichisches Institute Fur Berufsbildungsforschung y Jugend am Werk Berufsausbildung für Jugendliche GmbH (Austria), K.O.S GMBH y Westdeutscher Handwerkskammertag (Alemania), Centoform, S.R.L (Italia), Instituto Anaptixis Epicheirimatikotitas Astiki Etaireia y Association of Thessalian Enterprises and Industries (Grecia) y CIPFP Valle de Elda y Proyecto Mejora Empresarial, S.L (España); que actúan a nivel local y regional, pero trabajan al mismo tiempo con una perspectiva nacional y europea. En la mayoría de los países se identifican las siguientes debilidades y necesidades compartidas: las empresas privadas presentan cierta reticencia a la hora de ofrecer posiciones de formación dual, cimentadas en el Aprendizaje Basado en el Trabajo, por diferentes motivos como la falta de reconocimiento o la carga burocrática; existe una brecha entre las habilidades de los profesionales vinculados a la formación como son profesores e instructores (TIC, lenguaje motivacional, comunicación, supervisión, etc); existen carencias en los sistemas de comunicación entre las empresas que acogen alumnos y los centros educativos; y existen déficits estructurales en las políticas educativas. Sería de utilidad en un futuro tener en cuenta estas debilidades identificadas a la hora de desarrollar e implementar programas de formación profesional. Futuras líneas de investigación podrían centrarse en analizar si estas carencias son extensibles al resto de países europeos.

PALABRAS CLAVE

BUENAS PRÁCTICAS, EDUCACIÓN, EUROPA, FORMACIÓN PROFESIONAL

PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA EVALUACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA

REMEDIOS LÓPEZ LIRIA

Universidad de Almería

DANIEL CATALÁN MATAMOROS

PATRICIA ROCAMORA PÉREZ

Introducción: La evaluación del desempeño del profesorado representa uno de los aspectos principales para la carrera profesional del docente. Las acreditaciones nacionales de los profesores universitarios consideran como mérito las evaluaciones realizadas por los estudiantes. Esta investigación se originó con el propósito de aportar elementos de juicio para la revisión y mejora de algunos instrumentos de calidad docente universitaria desde la perspectiva de los estudiantes. En este sentido, el objetivo de este estudio fue analizar las herramientas de evaluación docente universitaria existentes desde la perspectiva de los estudiantes para aportar información y contribuir a la mejora de los sistemas de garantía de calidad implantados.

Metodología: Estudio con diseño descriptivo observacional de carácter cualitativo, contó con una muestra de 57 estudiantes universitarios de grado, distribuidos aleatoriamente en 5 grupos focales.

Resultados: Los participantes realizaron un análisis crítico de los cuestionarios de evaluación docente, destacando sus aspectos positivos y aportando sugerencias para su mejora. Predomina la opinión de que son herramientas objetivas que permiten la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, y la labor del profesorado. Destacan la necesidad de desarrollar cuestionarios específicos que evalúen las peculiaridades de cada campo del conocimiento.

Conclusiones: Este estudio muestra información que puede ser utilizada a modo de reflexión por la comunidad universitaria para emprender mejoras respecto a las herramientas de evaluación que se utilizan en la actualidad, comunes a todos los títulos universitarios en cada Universidad. Además, aporta información útil para la elaboración de instrumentos basados en las perspectivas de los propios estudiantes.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN, EVALUACIÓN DEL PROFESOR., EXPERIENCIA DE LA ENSEÑANZA

LA CONSTRUCCIÓN DE REDES CONVERSACIONALES PARA TRANSFORMAR CULTURAS EVALUATIVAS PARA EL APRENDIZAJE

INGRID NATHALIA MENESES RUNZA
Universidad Santo Tomas

El artículo en cuestión presenta el avance de la tesis doctoral denominada “La construcción de redes conversacionales para transformar culturas evaluativas para el aprendizaje”, adscrita a la línea de investigación sobre Currículo y Evaluación, de la Universidad Santo Tomás de Bogotá, Colombia; la cual se sitúa en las problemáticas del proceso pedagógico relacionado con la evaluación para el aprendizaje escolar, la configuración de las culturas evaluativas y el proceso de formación informal del docente, al interior de un colectivo denominado la Red de Docentes Investigadores REDDI.

Sus aportes están relacionados en primera instancia en generar otras comprensiones en el campo de la evaluación escolar a partir de la divergencia entre la evaluación del y para el aprendizaje escolar, la configuración de una cultura evaluativa y la tensión entre la evaluación como objeto y el sujeto de la evaluación.

Frente a las problemáticas, se aborda en primera instancia las concepciones y prácticas evaluativas atrapadas en instrumentos que deslegitiman el propósito formativo de la evaluación; en contra posición al diálogo, retroalimentación, reflexión e identificación de estrategias para potenciar el aprendizaje.

Posteriormente, se suscita una reflexión crítica en torno a los actores que intervienen en la evaluación y las interacciones en los diversos contextos, principalmente en el docente que se constituye como sujeto evaluador; el cual debe construir una concepción acorde con los objetivos misionales de su labor pedagógica, que incluye el conocimiento de los enfoques, fines, propósitos, usos, funciones, actores, tiempo, técnicas e instrumentos de una evaluación formativa. Segundo, una responsabilidad pedagógica, dado que su concepto, juicio y metodología inciden directamente en el aprendizaje del estudiante y por último una conciencia ética que evite realizar una evaluación excluyente, injusta y que propicie el fracaso escolar.

En relación con la configuración de la cultura evaluativa se presenta el análisis de cómo una cultura evaluativa se materializa en 4 sistemas interdependientes, cada uno de ellos compuesto por los sujetos, el contexto y las interrelaciones dentro del propio sistema denominado cultura evaluativa, basado en un entramado discursivo que tiene como referentes la Teoría general de Sistemas de Ludwig Bertalanffy (1989) y la Teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner (1987).

Finalmente se plantea la hipótesis de cómo las redes conversacionales permiten el intercambio de conocimiento (Osorio y Mariño, 2007) y de las praxis evaluativas por medio de la interacción entre los actores y los microsistemas de quienes conforman la red de docentes investigadores REDDI y cómo los procesos de formación, autogestión y liderazgo al interior de esta, permiten por medio de procesos conversacionales (Echeverría, 2003; Maturana, 1989) transformar culturas evaluativas para el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

CULTURA, ENSEÑANZA Y FORMACIÓN, EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE, PROCESO DE APRENDIZAJE

ANÁLISIS DEL PROCESO DE EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL ALUMNADO CON TEA DESDE EDUCACIÓN INFANTIL HASTA LA UNIVERSIDAD: HISTORIAS DE VIDA (EDITEA)

MARÍA PANTOJA GONZÁLEZ
TERESA GONZÁLEZ DE RIVERA ROMERO
Universidad Autónoma de Madrid

Esta investigación, de acuerdo con lo sugerido por las principales entidades internacionales (ONU, 2006; UNESCO 2020), se suma al compromiso de hacer efectivo el derecho a la educación inclusiva. Para ello, nos ponemos en la piel de uno de los grupos más vulnerables a las diferentes caras de la exclusión (segregación, marginación o fracaso escolar); como es el alumnado con trastornos del espectro del autismo (Matson y Kozlowski, 2011). En este sentido, esta investigación se fundamenta en dos grandes cuerpos teóricos. En primer lugar, la construcción de relatos o historias de vida (Moriñas, 2016). Desde un enfoque biográfico-narrativo; estos relatos nos permiten ponernos en la piel, en las vivencias, emociones y puntos de vista de alumnado, familias y las personas relevantes de su entorno. En segundo lugar, gran parte de este trabajo se asienta en el constructo de participación social, destacado por la literatura por el papel central que juega en las dinámicas promotoras de una educación más inclusiva (Koster, Nakken, Pijl y van Houten, 2009). El estudio parte de un enfoque biográfico-narrativo utilizando técnicas de la metodología cualitativa como la entrevista en profundidad y las líneas de vida para construir estas historias y relatos. Para ello se toman como participantes a familiares de alumnado TEA, así como docentes y otros agentes educativos en algunos casos y, cuando se tiene la oportunidad, al propio alumno. El proyecto se encuentra actualmente a un año de finalizar su labor investigadora. Por el momento, los primeros resultados evidencian la existencia de grandes barreras tanto en el momento de la transición como en la respuesta de los centros, vinculadas al funcionamiento de los servicios psicopedagógicos, las actitudes negativas de algunos profesionales y la falta de planes efectivos de colaboración y participación familiar. Por otro lado, se están destacando importantes apoyos y recurso en los centros que tienen un impacto en el desarrollo del alumnado y en la calidad de vida de su familia. Las principales conclusiones que se aventuran destacan la necesidad de repensar los roles profesionales y la organización de los apoyos en las escuelas ordinarias para superar las barreras de participación y aprendizaje. Además, se destaca una crítica a los servicios de orientación psicopedagógica y el papel de los dictámenes de escolarización en la vulneración del derecho a la educación inclusiva. Por último, se deriva la necesidad de promover los procesos de reflexión conjunta en materia de inclusión y de diseñar políticas y programas basados en la evidencia.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN INCLUSIVA, FAMILIAS, INVESTIGACION CUALITATIVA, RELATO DE VIDA, TEA

Equidad y atención a la diversidad: en busca de una educación inclusiva

ABSTRACT

La educación inclusiva constituye un desafío en sí misma ya que con ella se pretende alcanzar una escuela basada en la equidad y en la normalización de la diversidad. Estamos hablando de un gran proyecto que trata de construir una educación que rechace cualquier tipo de exclusión educativa y que potencie la participación y el aprendizaje equitativo. La escuela tiene que configurarse como un espacio cuya cultura, políticas y prácticas se orienten a favorecer la participación plena y un aprendizaje personalizado al más alto nivel y rendimiento posible. Para conseguir esta transformación es necesario dedicar, tiempo, esfuerzos y recursos y al que solo se llegará a través de la **REFLEXIÓN, EL CONSENSO Y LA ACCIÓN**. Por todo ello este simposio sobre Equidad y atención a la diversidad: en busca de una educación inclusiva (N1-S6) tiene como objetivo dar a conocer propuestas de trabajo, experiencias y buenas prácticas educativas que propicien una respuesta de calidad e igualdad de oportunidades ofreciendo a cada alumno/a lo que precise en función de sus características y necesidades educativa.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Dificultades y trastornos del aprendizaje
- Educación integrada, inclusiva y segregada.
- Atención a la diversidad (Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, Necesidades Educativas Especiales, Altas capacidades, etc.)
- Programas de intervención de ámbito educativo
- Programas de intervención de ámbito laboral-profesional

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So6-A-03.** RENDIMIENTO MATEMÁTICO EN EL GRADO EN ADE: UN ENFOQUE DE GÉNERO
Jose Luis Arroyo-Barrigüete. Susana Carabias López. M Teresa Corzo Santamaría. Gloria Martín Antón
2. **PONENCIA No1-So6-A-05.** EL BULLYING EN EL MARCO DE LA ESCUELA INCLUSIVA.
María Gloria Gallego-Jiménez
3. **PONENCIA No1-So6-A-07.** NARRATIVAS TRANSMEDIA E INCLUSIÓN: DISEÑO DE UN PROYECTO TRANSMEDIA PARA CONTRIBUIR AL RECONOCIMIENTO DE LA PAZ EN LA COTIDIANIDAD DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD VISUAL/AUDITIVA
Ismael Cardozo Rivera
4. **PONENCIA No1-So6-A-09.** EDUCACIÓN DESCOLONIZADORA COMO RESPUESTA CRÍTICA A LOS MITOS DE PERTENENCIA OCCIDENTALES
Giovanna Izquierdo Medina. Eulogio García Vallinas
5. **PONENCIA No1-So6-A-11.** SEMANTIC QUERY PROCESSING FOR INCLUSIVE EDUCATION
Isabel Núñez Vázquez. Rafael Crismán Pérez
6. **PONENCIA No1-So6-A-13.** LA INTERVENCIÓN TUTORIAL COMO VÍA HACIA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA
Azucena Barahona Mora
7. **PONENCIA No1-So6-A-17.** EL PAPEL DEL SENTIDO DE PERTENENCIA EN LOS PROCESOS DE ENGANCHE Y DESENGANCHE ESCOLAR EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
Isabel Fernández Menor
8. **PONENCIA No1-So6-A-21.** ADQUISICIÓN DE LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS LÉXICAS Y SUBLÉXICAS EN UNA LENGUA TRANSPARENTE
Laura Hernández Sobrino
9. **PONENCIA No1-So6-A-23.** EL TRABAJO EN RED COLABORATIVO ENTRE PROFESIONALES DEL ÁMBITO EDUCATIVO Y SOCIAL. RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
Maria Villaescusa Peral. Ana Casas Gutiérrez. Garazi Yurrebaso Atutxa
10. **PONENCIA No1-So6-A-25.** INCLUSIÓN EN CONTEXTOS DE DIVERSIDAD CULTURAL: UNA PROPUESTA DE COOPERACIÓN ENTRE ESPAÑA, ITALIA Y TURQUÍA
Mónica Ortiz Cobo. Antonia Olmos Alcaraz
11. **PONENCIA No1-So6-A-27.** EL PAPEL DE LAS HABILIDADES FONOLÓGICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y SU IMPORTANCIA EN LA PREVENCIÓN DE DIFICULTADES.
Marta García-Navarro Arana
12. **PONENCIA No1-So6-A-29.** LA MÚSICA PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
Macarena Castellary López. Victoria Figueredo-Canosa. Luis Ortiz Jiménez
13. **PONENCIA No1-So6-A-31.** IMPLEMENTANDO EL DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE (DUA) EN EL CURRÍCULUM UNIVERSITARIO: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO CON LA DIVERSIDAD.
Elena Trabajo Jarillo

14. **PONENCIA No1-So6-A-33.** DÉFICIT DE NATURALEZA Y SU RELACIÓN CON EL TDAH. ESTUDIO PRELIMINAR DE CARA A LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA
José Manuel Bautista Vallejo. Rafael M. Hernández-Carrera. Elke Castro-León
15. **PONENCIA No1-So6-A-35.** INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA SOBRE CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN UN CASO DE TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA EN EL CONTEXTO FAMILIAR
Javier Jaime Sánchez
16. **PONENCIA No1-So6-A-37-S10-48.** INNOVAR PARA INCLUIR. LA UNIVERSIDAD COMO AGENTE DE PROMOCIÓN DE LA EQUIDAD Y LA INCLUSIÓN.
Silvina Funes Lapponi. Sara Pérez Martínez
17. **PONENCIA No1-So6-A-39.** LA MOTIVACIÓN ANTE ACTIVIDADES LÚDICAS O ACTIVIDADES DE REPETICIÓN EN NIÑOS CON RETRASO DEL LENGUAJE (RL) O TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL)
Alba Ayuso Lanchares. Rosa Belén Santiago Pardo. Inés Ruiz Requies
18. **PONENCIA No1-So6-A-41.** TDAH Y EDUCACIÓN FÍSICA: DEFINIENDO UN PERFIL PSICOSOCIAL PARA SU ATENCIÓN EDUCATIVA
Miguel Villa De Gregorio. César Méndez Domínguez
19. **PONENCIA No1-So6-A-43.** EL LENGUAJE INCLUSIVO EN LOS PROGRAMAS DE LAS CARRERAS CON UN CURRÍCULUM INNOVADO EL AÑO 2019 EN LA UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – UMCE (SANTIAGO DE CHILE)
Christian Rivera Viedma
20. **PONENCIA No1-So6-A-45.** DIVERSIDAD, INCLUSIÓN, DIFERENCIA Y LUGARIDAD.
Rodrigo Sanhueza Mendoza. Diego Silva Jiménez
21. **PONENCIA No1-So6-B-02.** UNA HISTORIA DE VIDA SOBRE LA INFLUENCIA DEL DIAGNÓSTICO EN LA INCLUSIÓN EDUCATIVA DE UN NIÑO CON ATROFIA CEREBRAL
Arturo Damián Rodríguez Zambrano. John Plaza Moreira. Jhonny Villafuerte. Felix Rodriguez
22. **PONENCIA No1-So6-B-04.** LA CO-ENSEÑANZA COMO MOTOR DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA, UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA
Javier Abellán Rubio
23. **PONENCIA No1-So6-B-06.** COMPETENCIAS DOCENTES PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS ECUATORIANOS CON MIRAS A LA AGENDA 30
Arturo Damián Rodríguez Zambrano. Jhonny Villafuerte. Mayra Karina Cedeño Flores. Felix Rodriguez
24. **PONENCIA No1-So6-B-08.** LA DIVERSIDAD SEXUAL EN EDUCACIÓN MUSICAL. UNA PROPUESTA DE EDUCACIÓN MUSICAL CRÍTICA EN EL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA
Antonio Fernández Jiménez
25. **PONENCIA No1-So6-B-10.** SEGURIDAD Y BIENESTAR INFANTIL EN LA ESCUELA NÓRDICA: HACIA UN NUEVO MODELO DE CALIDAD EDUCATIVA
Adrián Neubauer Esteban
26. **PONENCIA No1-So6-B-12.** CONOCIMIENTOS Y SABERES TRADICIONALES EN EL AULA: APRENDIZAJE SITUADO Y PROYECTO INTEGRADOR COMO DIDÁCTICAS COMPLEMENTARIAS
Ma. Teresa Tonantzin Ortiz Rodríguez

27. **PONENCIA No1-So6-B-14.** PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS – METODOLOGÍA CENTRADA NA DIVERSIDADE
Hélia Bracons
28. **PONENCIA No1-So6-B-16.** ARTETERAPIA Y TDAH: UNA HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA.
Rocío Lago-Urbano
29. **PONENCIA No1-So6-B-18.** SINTIENDO LA EVOLUCIÓN HUMANA. EDUCACIÓN INCLUSIVA CON RÉPLICAS TIFLOLÓFICAS IMPRESAS EN 3D.
Sonia Díaz-Navarro. Santiago Sánchez De La Parra-Pérez
30. **PONENCIA No1-So6-B-20.** EDUCACIÓN INCLUSIVA EN EL ALUMNADO CON TEA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN.
Teresa González De Rivera Romero. María Pantoja González
31. **PONENCIA No1-So6-B-24.** DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA PROACTIVO PARA LA PREVENCIÓN DE DIFICULTADES DE APRENDIZAJE DE LA LECTURA
Marta García-Navarro Arana
32. **PONENCIA No1-So6-B-26.** ANÁLISIS DE LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS LÉXICAS Y SUBLÉXICAS: UN ESTUDIO CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Laura Hernández Sobrino
33. **PONENCIA No1-So6-B-28.** REALIDADES VIVIDAS; CENTROS DE MENORES. UNA REVISIÓN PARA LA PRÁCTICA EDUCATIVA.
Daniel Traverso Macías
34. **PONENCIA No1-So6-B-30.** LA INFANCIA EN INTERNET: ¿REALIDAD O FICCIÓN?
Patricia Ortega Aguilar
35. **PONENCIA No1-So6-B-32.** ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DEL ACOSO ESCOLAR EN EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA
Inmaculada Ruiz Calzado
36. **PONENCIA No1-So6-B-34.** DIÁLOGOS Y ACCIONES EN BUSCA DE UNA ESCUELA MÁS JUSTA E INCLUSIVA: EL CASO DE UNA MAESTRA RURAL
Katherine Gajardo Espinoza
37. **PONENCIA No1-So6-B-36.** HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UN ÍNDICE DE ESFUERZO ESCOLAR. FACTORES CONTEXTUALES QUE INFLUYEN EN EL DESEMPEÑO.
Pablo Cáceres Serrano
38. **PONENCIA No1-So6-B-38-S10-53.** ANÁLISIS UNIVARIANTE EN LA MEDICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL PROFESORADO SOBRE EL USO DE RECURSOS TIC PARA TRABAJAR CON ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD: APLICACIÓN DE ANOVA ENTRE LAS DIFERENTES ETAPAS EDUCATIVAS
Francisco David Guillén Gámez
39. **PONENCIA No1-So6-B-40.** DESARROLLO DE PRÁCTICAS INCLUSIVAS EFICACES DESDE EL ENFOQUE DE LA PEDAGOGÍA INCLUSIVA: UN ANÁLISIS DE LA CUESTIÓN
Almudena Cotán Fernández
40. **PONENCIA No1-So6-B-42.** SÍNDROME DE TOURETTE. INTERVENCIÓN EDUCATIVA. ESTRATEGIAS QUE FAVORECEN LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
Maria Elena Gomez Atienza
41. **PONENCIA No1-So6-B-44.** ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DEL ACOSO ESCOLAR EN EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA
Inmaculada Ruiz Calzado

42. **PONENCIA No1-So6-B-46.** LA EDUCACIÓN DE LOS SORDOS/AS LA TENSIÓN ENTRE LA OPRESIÓN Y LA LIBERACIÓN
Rodrigo Sanhuesa Mendoza. Diego Silva Jiménez

RENDIMIENTO MATEMÁTICO EN EL GRADO EN ADE: UN ENFOQUE DE GÉNERO

JOSE LUIS ARROYO-BARRIGÜETE

Universidad Pontificia Comillas

SUSANA CARABIAS LÓPEZ

Universidad Pontificia Comillas

M TERESA CORZO SANTAMARÍA

GLORIA MARTÍN ANTÓN

INTRODUCCIÓN

Existe un creciente volumen de investigación en torno a la relación que existe entre género y competencias de los estudiantes en las distintas áreas de conocimiento, especialmente en materias cuantitativas y más concretamente, en matemáticas. En el caso de los estudiantes preuniversitarios, el informe PISA revela una mejor competencia matemática en alumnos que en alumnas[1], lo que la literatura intenta explicar por factores individuales y contextuales, tanto sociales como pedagógicos.

OBJETIVOS

Este trabajo parte de los resultados de Arroyo-Barrigüete et al. (2020)[2], quienes concluyen que en el grado en Administración y Dirección de Empresas (ADE) existen diferencias en el rendimiento académico según el género, y más concretamente, que tanto en la nota media de primero como en la de toda la titulación, las mujeres obtienen mejores resultados. Sin embargo, en dicho trabajo no se analizan las asignaturas individuales. Partiendo de este resultado y de la investigación relacionada con los factores contextuales que inciden en la brecha de rendimiento académico en matemáticas, este trabajo plantea un cuasi-experimento en el que un elemento contextual crítico está controlado por las propias características de la universidad: las prácticas educativas.

METODOLOGÍA

La muestra empleada en este trabajo está formada por todos los alumnos del grado en ADE que accedieron a la Universidad Pontificia Comillas entre los cursos 2012-2013 y 2017-2018. Únicamente se eliminaron aquellos discentes para los que no estaba disponible toda la información requerida por los modelos, quedando la muestra final compuesta por más de 600 estudiantes. Se ha utilizado el entorno de programación R para elaborar los modelos de regresión, adaptados a las peculiaridades de los datos (problemas de multicolinealidad y heterocedasticidad). En dichos modelos, en los que la variable dependiente es la nota obtenida en las asignaturas de Matemáticas 1 y Matemáticas 2, se han incluido como variables de control aquellas que la literatura académica identifica como potenciales factores de confusión en el rendimiento académico universitario: el rendimiento previo a la universidad, medido según la nota de EvAU, nivel previo en matemáticas y especialidad cursada en bachillerato, entre otras.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tanto en el caso de Matemáticas 1 como en Matemáticas 2, se comprueba que, contrariamente a lo observado en buena parte de la literatura académica previa, el rendimiento de las alumnas es superior al de sus compañeros, en ambos casos considerando un nivel de confianza del 99.5%.

CONCLUSIONES

Nuestros resultados apuntan a que, una vez controlados los principales factores de confusión y al menos para el caso particular del grado en ADE, contrariamente a lo que apunta parte de la literatura previa, no podemos asumir que las mujeres presenten un rendimiento académico inferior en las asignaturas de matemáticas, sino que, en la muestra considerada, su rendimiento es superior.

[1] Fuentes De Frutos, S., Renobell Santaren, V. (2020). La influencia del género en el aprendizaje matemático en España. Evidencias desde PISA. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 13 (1), 63-80. <http://dx.doi.org/10.7203/RASE.13.1.16042>

[2] Arroyo-Barrigüete, J.L., Tirado, G., Mahillo-Fernández, I., Ramírez, P.J. (2020) Predictores del rendimiento académico en las titulaciones de Administración y Dirección de Empresas: el efecto de la especialidad en bachillerato. *Revista de Educación*, 390

PALABRAS CLAVE

GÉNERO, GRADO EN ADE, MATEMÁTICAS, RENDIMIENTO ACADÉMICO

EL BULLYING EN EL MARCO DE LA ESCUELA INCLUSIVA

MARÍA GLORIA GALLEGO-JIMÉNEZ

El objetivo del presente estudio es aportar una revisión de la literatura científica sobre la influencia de la educación inclusiva en casos de bullying. Por este motivo, se trata de llevar a cabo una revisión bibliográfica sistemática a través de las bases de datos ERIC, Scopus, Dialnet e ISI Web of Knowledge, identificando un total de 78 artículos. EL estudio detallado de estos artículos ha dado origen de unos resultados que revelan la relación entre los aspectos formativos de la comunidad educativa en materia de educación inclusiva con los procesos de intervención y los posicionamientos ético-políticos. Si conseguimos que estos factores se ejecutasen de forma coherente y bajo un esquema predefinido y colegiado, servirían como medio para favorecer la inclusión y prevenir la violencia entre pares.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, EDUCACIÓN INCLUSIVA, PREVENCIÓN, VIOLENCIA ESCOLAR

NARRATIVAS TRANSMEDIA E INCLUSIÓN: DISEÑO DE UN PROYECTO TRANSMEDIA PARA CONTRIBUIR AL RECONOCIMIENTO DE LA PAZ EN LA COTIDIANIDAD DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD VISUAL/AUDITIVA

ISMAEL CARDOZO RIVERA
Universidad Autónoma de Occidente

Cuando se habla de Narrativas Transmedia, se hace referencia a productos comunicativos (de ficción o no ficción) expandidos a través de múltiples formatos y plataformas donde los usuarios son partícipes de dicho proceso de extensión narrativa. En tal sentido, en un proyecto transmedia se busca generar contenidos que buscan inundar todos los sentidos de los usuarios: Podcasts, Videos, Blogs, mapas interactivos, foto-relatos e incluso experiencias offline (no digitales); encaminados a enriquecer la experiencia narrativa con miras a potenciar el prosumo (Consumir/producir) entre la audiencia del proyecto. De esta manera, las narrativas transmedia fundamentan sus prácticas a partir de productos para ver, escuchar, dar clic, interactuar.

Pero... ¿Qué sucede cuando pensamos en involucrar a las Narrativas Transmedia como didáctica para fortalecer la educación inclusiva? ¿Es posible que desde el diseño de un proyecto transmedia, se pueda contribuir a la inclusión de niños con discapacidad visual o auditiva a partir del reconocimiento de la paz en su cotidianidad? Para resolver estas inquietudes se propone formular un diseño para la producción de una narrativa transmedia inclusiva, donde se promueva el rol de los niños como cocreadores de los contenidos, a partir de sus propias experiencias en torno a la paz desde la aplicación de didácticas en pedagogía activa.

Para esta propuesta se hará en primera instancia una reflexión teórica sobre los conceptos de pedagogía activa, inclusión y narrativas transmedia, a partir del estudio de varios actores. Posteriormente, se entrarán a analizar distintas propuestas para la concepción y el diseño de narrativas transmediáticas bajo una mirada comparativa. Por último, se presentará la propuesta (a manera de modelo), encaminada a fortalecer la educación inclusiva a partir de un proyecto transmedia sobre paz en niños con discapacidad visual y auditiva.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN Y DISCAPACIDAD, DISEÑO TRANSMEDIA, EDUCACIÓN INCLUSIVA, INTERACTIVIDAD, NARRATIVAS TRANSMEDIA

EDUCACIÓN DESCOLONIZADORA COMO RESPUESTA CRÍTICA A LOS MITOS DE PERTENENCIA OCCIDENTALES

**GIOVANNA IZQUIERDO MEDINA
EULOGIO GARCÍA VALLINAS**

El presente texto comprende una revisión crítica sobre la herencia del gobierno colonial en el ámbito socioeducativo de las sociedades europeas. La colonización del espacio y de la población de América, África y parte de Asia, por parte de Estados europeos, produjo un sistema jerárquico y discriminatorio de categorización humana, según las características culturales, sociales, económicas, de género y de clase de las personas. La descolonización de los territorios no supuso la descolonización de las mentes, tanto de colonizadores como de colonizados. Desde entonces, se reproducen componentes coloniales en las diferentes esferas o ámbitos de interacción social. Por un lado, la población europea ha asumido creencias y mitos de pertenencia que sustentan actitudes discriminatorias hacia la población migrante. En este sentido, las estrategias sociopolíticas, educativas y económicas europeas propagan el miedo y la inseguridad hacia la llegada de personas migrantes, en concreto, hacia la población musulmana. La mediatización del terror hacia la población no comunitaria supone una poderosa herramienta de influencia y, por consiguiente, de educación de masas. Asimismo, el contenido curricular sobre la colonización y el colonialismo está marcado por la supremacía occidental y sus prejuicios. Por otra parte, la población colonizada sufre los estragos de más de 300 años de colonización; conflictos armados en sus territorios, gobiernos desestructurados, economías de subsistencia, escasez de recursos básicos y consecuencias psicológicas y socioeducativas para la población.

La educación descolonizadora concibe la acción educativa desde el reconocimiento de las actuaciones coloniales y sus repercusiones. El objetivo general comprende la necesidad de reformular el contenido colonial del currículo académico. Los objetivos específicos son los siguientes: plantear prácticas educativas desde la igualdad, deconstruir las jerarquías discriminatorias, comprender los componentes políticos, económicos, sociales, psicológicos, de género y de clase que interfieren en los espacios educativos, entender las relaciones entre los diferentes ámbitos, trabajar con conciencia desde la inclusión y la cooperación, desmontar los mitos de pertenencia y los prejuicios hacia la población extranjera. Para tomar conciencia de los objetivos se construye una revisión conceptual sobre las cuestiones mencionadas incluyendo el carácter propio y reflexivo. La reflexión del contenido consultado supone la reconstrucción de significados o resignificación de teorías y prácticas educativas, así como algunas conclusiones y propuestas.

Las consideraciones finales reconocen la educación desde una perspectiva crítica, inclusiva y cambiante, es decir, desde la reflexión y el autocuestionamiento. Por consiguiente, la educación descolonizadora comparte esta serie de características, ofreciendo una idea transformadora de la concepción de la colonización y sus consecuencias en el currículo académico. Ergo, la educación debe ser una herramienta a disposición de la población, que invite a la reflexión, desde la infancia hasta la vejez, y que se propague libremente, por los medios disponibles, para superar la mediatización que envenena la razón y el espíritu crítico.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN – COLONIZACIÓN – DISCRIMINACIÓN CULTURAL – JUSTICIA SOCIAL

SEMANTIC QUERY PROCESSING FOR INCLUSIVE EDUCATION

ISABEL NÚÑEZ VÁZQUEZ
RAFAEL CRISMÁN PÉREZ

This is a review research about learning in inclusive and educational scenarios. It is a semantic query processing for the key concept 'inclusive education' and a schema matching in order to define it (Sabah, Selamat, Ashraf, & Herawan, 2014). We take into account different thesauri to analyze its definition and the results given by reviews of academic works. Specifically, we study three types of data resources: an educational, a psychological and a multidisciplinary one in order to set up a new definition and evolution. Therefore, we offer a scope note and a mapping of the key concept to update the concept in recognised thesaurus taking into account previous educational definition and a review made. Most of scholars agree inclusive education satisfies individual differences. The conception of a learner-centred learning means attending to diversity in order to get a successful school adaptation. Here, interactions play a key role due to the fact students learn by modelling learning strategies that improve their academic achievement. Inclusion favours mental health of students who find support in the educational setting. It improves social and emotional adaptation getting a meaningful learning. A systematic review of inclusive education is provided between 2011 and 2020. The results of this review indicate inclusive education research emerges progressively in last years. The review implies that inclusive education is becoming an emergent research topic. However, most of documents around the key topic are articles, so they are addressed to an audience who does not work at schools but at universities. The importance of research arrives at teachers becomes the main aim of interest in order to get inclusive classrooms on a daily bases.

What do you want to do ?

New mailCopy

PALABRAS CLAVE

EDUCATION, INCLUSIÓN, LEARNING, SCHOOL ADJUSMENT, SEMANTICS

LA INTERVENCIÓN TUTORIAL COMO VÍA HACIA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA

AZUCENA BARAHONA MORA

La educación inclusiva permite al alumnado acceder a una formación que responde a perfiles diversos tanto académicos como personales. En el ámbito escolar, las situaciones que llevan a la exclusión de ciertos individuos deben ser reconocidas y solucionadas por la comunidad educativa y, específicamente, por el tutor. Este desempeña una labor que ayuda al desarrollo de los alumnos de una manera completa, ya que necesitan progresar no solo como estudiantes, sino también como ciudadanos dentro de la sociedad. Sus diferencias y vulnerabilidades han de ser consideradas y se debe trabajar la aceptación y el respeto por los demás, así como la integración de la totalidad de los miembros en un grupo. Todo ello tiene como finalidad determinar y responder a la variedad de necesidades a través del conocimiento de las circunstancias sociales y culturales de los afectados, entre otras, para reducir su marginación. Del mismo modo, alcanzar la inclusión del conjunto que conforma una clase, en ocasiones, se convierte en un reto, en concreto, la de aquellos que son inmigrantes. Los prejuicios y el desconocimiento de la cultura nueva por el lado de los alumnos receptores pueden llevar al rechazo de estos últimos. Igualmente, se pueden manifestar los mismos síntomas en los extranjeros, hecho que les puede dirigir hacia su propia discriminación.

La propuesta que se presenta tiene como participantes y escenario a alumnos de 3º ESO de un centro de Educación Secundaria donde conviven estudiantes españoles y de otras nacionalidades. El tutor, con la colaboración de los profesores que estaban en contacto con el grupo, determinaron conductas no inclusivas, por lo que se decidió implementar un plan de actuación tutorial con el objetivo de solventar esta situación y conseguir erradicar la segregación de los discentes inmigrantes en especial. Para ello se realizó un test sociométrico con el fin de analizar las relaciones que se establecían entre ellos y las afinidades y antipatías hacia los compañeros. Por otro lado, se utilizó la técnica de la dinámica de grupos tratando temas generales y particulares vinculados con la problemática en cuestión. Se hizo uso del juego de roles, que se centró en la solución de problemas, el manejo de conflictos y la negociación; del debate, sobre la no discriminación, las desigualdades personales, culturales y económicas; y la elaboración de proyectos acerca del conocimiento de los países y las culturas de los inmigrantes. Asimismo, para llevar a cabo algunas de las actividades, se usaron las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Los resultados de la intervención demostraron que el alumnado logró un conocimiento y una conciencia social y cultural que condujo a un mayor entendimiento entre las partes. Se puede concluir afirmando que desde las aulas es posible combatir las diferencias culturales y favorecer la diversidad, que las técnicas grupales son procedimientos válidos para ello y que la figura del tutor tiene un papel fundamental en la identificación y resolución de actos que no facilitan la interculturalidad.

PALABRAS CLAVE

ALUMNOS INMIGRANTES, EDUCACIÓN INCLUSIVA, EDUCACIÓN SECUNDARIA., INTERVENCIÓN TUTORIAL

EL PAPEL DEL SENTIDO DE PERTENENCIA EN LOS PROCESOS DE ENGANCHE Y DESENGANCHE ESCOLAR EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ISABEL FERNÁNDEZ MENOR

Existe una clara preocupación por parte del sistema educativo ante las altas tasas de fracaso y abandono escolar que se vienen mostrando en las últimas décadas en la educación secundaria, pero también en lo relativo a la baja afección del alumnado con su centro educativo (Finn y Zimmer, 2012; Reschly y Christenson, 2012). A través de la literatura existente se muestra una relación entre el desenganche escolar y los procesos de escape de la escuela (Archambault Janosz, Fallu y Pagani, 2009; Klem y Connell, 2004; Flook, Repetti y Ullman, 2005; Ros, 2014).

El sentido de pertenencia escolar forma parte del enganche educativo a nivel emocional, definiéndose como el sentimiento de ser aceptados, valorados, incluidos y animados por docentes e iguales en la escuela, así como los sentimientos de sentirse parte importante de la vida y actividad del aula (Goodenow, 1993). Un estudiante manifiesta estar “enganchado” cuando su participación en el aula es activa, su implicación en tareas y actividades es adecuada, valora el aprendizaje y se siente parte del centro (González, 2015). No obstante, el bajo compromiso, la falta de implicación, la apatía hacia las tareas y actividades o la irrelevancia de los estudios para su futuro personal y profesional, nos hacen pensar que nos encontramos ante estudiantes desenganchados. Así, el desenganche constituye un importante predictor del fracaso y el abandono escolar (Klem y Connell, 2004) y también de la salud (Catalano et al., 2004).

Entendiendo la inclusión como un proceso que permite responder a la diversidad de necesidades de todos y cada uno de los estudiantes, independientemente de su condición (UNESCO, 2005), concuerda que el alumnado que se siente desenganchado de su centro y, por tanto, presenta un bajo sentido de pertenencia con el mismo, está siendo excluido de una forma u otra. Es por ello, que es preciso trabajar en esta línea de cara a potenciar el bienestar emocional de los estudiantes en su centro educativo.

El estudio de estos conceptos ha sido amplio, variado y, sobre todo, situado en el territorio americano. Las líneas de investigación han abordado la vinculación de la pertenencia escolar con la motivación académica (Goodenow, 1993), la influencia de los iguales (Flook, Repetti y Ullman, 2005), el entorno de procedencia del alumnado (Battistich, Solomon, Watson y Sharps, 1997) o el rendimiento académico (Roeser et al., 1998).

En este trabajo se pretenden clarificar términos y conceptos relativos a la pertenencia escolar y su vinculación con los procesos de enganche y desenganche, acercar las líneas y campos de trabajo que se han venido desarrollado en esta temática y, finalmente, poner de manifiesto la relevancia de estos conceptos de cara a lograr una educación inclusiva.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN INCLUSIVA, ENSEÑANZA SECUNDARIA, PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL, SENTIMIENTO

ADQUISICIÓN DE LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS LÉXICAS Y SUBLÉXICAS EN UNA LENGUA TRANSPARENTE

Laura Hernández Sobrino

Los modelos teóricos sobre el aprendizaje de la lectura y escritura se han basado tradicionalmente en la existencia de dos vías de acceso al léxico: la ruta fonológica, que permite decodificar cada palabra en unidades mínimas del lenguaje (fonemas) y traducirlas a su forma escrita (grafemas); y la ruta léxica, que se pone en marcha ante palabras que ya han sido decodificadas y, por tanto, pueden ser reconocidas de forma directa a través de su forma visual.

Este reconocimiento directo es posible gracias a la creación de representaciones ortográficas de las palabras que son almacenadas, tras su decodificación, en el llamado *léxico interno*, una estructura considerada hipotética. Sin embargo, investigaciones neuropsicológicas actuales han revelado la existencia de estructuras neuronales funcionalmente especializadas en dicha tarea y ubicadas en la corteza occipitotemporal ventral, formando lo que se ha enunciado como *Área Visual de Forma de la Palabra* (VWFA) (Cohen y Dehaene, 2004). Se trata de una zona cortical que se ha reconvertido, en los seres humanos alfabetizados, en un almacén de memoria ortográfica a largo plazo sensible a las formas visuales de las palabras, entendidas como cadenas de letras.

A su vez, estudios recientes han puesto de manifiesto la existencia de distintos tipos de información ortográfica, presentes en la mayoría de las lenguas, tanto opacas como transparentes en cuanto a su fonología. Así, a la tradicional ortografía léxica, fundamentada en la creación de representaciones ortográficas a través de la decodificación fonológica, se une la ortografía subléxica. Esta se basa en las regularidades ortográficas a las cuales se accede a través del aprendizaje implícito y que, según diversos estudios, están presentes en la mayoría de los idiomas. Un ejemplo de estas regularidades ortográficas en español es el explorado por Carrillo y Alegría (2014) al respecto de la traducción escrita del fonema /b/, demostrando que el uso del grafema “v” es más común en las categorías /be-bi/, mientras que “b” suele preferirse en el caso de /bo-bu/.

Esto anterior contradice a la *hipótesis de la profundidad ortográfica* (Frost, 2005), que establece que, en los idiomas transparentes, el uso de la decodificación fonológica es suficiente para el acceso al léxico, y pone de relevancia no solo la importancia de la ortografía léxica, sino la influencia de una ortografía subléxica que, implícitamente, repercute en el uso de la lengua escrita. Esta competencia ortográfica-subléxica podría estar relacionada, a su vez, con técnicas alternativas de acceso a la información ortográfica fundamentadas en el procesamiento de la información visoespacial, almacenada en la VWFA.

Con todo, la revisión bibliográfica que se presenta sienta las bases de futuras investigaciones que pueden repercutir positivamente en la evaluación e intervención en lectura y escritura, especialmente en el caso de los estudiantes que tienen dificultades en la adquisición de estos procesos. Entre otras cuestiones, permitiría avanzar sobre los resultados obtenidos en miembros del colectivo sordo que, pese a su habitual déficit fonológico, han demostrado una competencia ortográfica superior a la de alumnos oyentes con el mismo nivel lector (Domínguez, Carrillo, Alegría y González, 2019).

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIAS DE DESARROLLO, LENGUA ESCRITA, MEMORIA, ORTOGRAFÍA, SORDERA

EL TRABAJO EN RED COLABORATIVO ENTRE PROFESIONALES DEL ÁMBITO EDUCATIVO Y SOCIAL. RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

MARIA VILLAESCUSA PERAL

Universidad de Deusto

ANA CASAS GUTIÉRREZ

GARAZI YURREBASO ATUTXA

La Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006, de 3 de mayo, en el Título II referido a la equidad en la educación y en la escuela inclusiva, incluye el Capítulo I dedicado al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, alumnado con necesidades educativas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta, dificultades de aprendizaje, altas capacidades intelectuales, de incorporación tardía en el sistema educativo al proceder de otros países e incluso presentar limitaciones en la competencia lingüística en relación a la lengua vehicular del aprendizaje y/o por pertenecer a medios sociales y culturales desfavorecidos.

En dicho capítulo se determina que las administraciones educativas dispondrán los medios materiales, curriculares y profesionales (internos y externos a los centros educativos) necesarios para que todo el alumnado alcance el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional (artículo 71.1).

En este sentido, las redes interdisciplinarias parecen una buena alternativa para la integración y optimización de esfuerzos, recursos y planes conjuntos. Las estructuras organizativas que se crean dentro de las redes, ofrecen oportunidades de aprendizaje y de intercambio profesional, potencian la cooperación horizontal entre distintas instituciones, servicios y entidades y se convierten en un medio para la corresponsabilidad en la escuela inclusiva.

Por ello, en el curso 2019-2020, tres profesoras de la Facultad de Psicología y Educación de la Universidad de Deusto, proponen, coordinan y desarrollan un Proyecto de Innovación Docente, con el objetivo de que el alumnado de los grados de Educación Primaria y Educación Social conozcan las funciones y el rol profesional de los distintos agentes socioeducativos, haciéndose conscientes y valorando la importancia del trabajo en red y colaborativo para la respuesta integral del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Para ello, se crean espacios de aprendizaje compartidos, en los que el alumnado y las profesionales invitadas, comparten experiencias y reflexiones sobre el estado de la cuestión.

En el proyecto han participado un total de 62 alumnos y alumnas, en concreto, 8 alumnas del Grado de Educación Primaria, Mención Audición y Lenguaje, 18 alumnos/as del Grado de Educación Social y 36 alumnos/as del Grado de Educación Primaria, Mención Pedagogía Terapéutica.

Los resultados del proyecto se han evaluado mediante un proyecto grupal desarrollado por el alumnado, y a través de un cuestionario de evaluación de la experiencia con 4 ítems de carácter cuantitativo y un quinto de carácter cualitativo.

Los resultados indican que se han cumplido los objetivos del proyecto. El alumnado valora la experiencia como muy relevante y destacan que les ha permitido (1) obtener información relativa a proyectos socioeducativos actuales, (2) valorar la importancia de la labor profesional de otros y otras agentes educativos y la necesidad de trabajar de manera cooperativa y colaborativa en la respuesta a la diversidad en la escuela inclusiva.

PALABRAS CLAVE: ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO, EQUIDAD, INNOVACIÓN DOCENTE, TRABAJO EN RED

INCLUSIÓN EN CONTEXTOS DE DIVERSIDAD CULTURAL: UNA PROPUESTA DE COOPERACIÓN ENTRE ESPAÑA, ITALIA Y TURQUÍA

MÓNICA ORTIZ COBO

Departamento de Sociología, Instituto de Migraciones, Universidad de Granada

ANTONIA OLMOS ALCARAZ

Universidad de Granada

La inclusión educativa sigue siendo en los sistemas educativos de no pocos países una meta por alcanzar de un modo pleno. En la preocupación por conseguir una educación de calidad y en igualdad de oportunidades para todo el alumnado y específicamente para aquel que se encuentra en situación de vulnerabilidad, surge un proyecto cooperativo trinacional, entre España, Italia y Turquía, denominado CLeDI -Creative learning districts for inclusión-. Este se desarrolla entre 2019 y 2021, en el marco del Programa Erasmus +, concretamente en la Key Action 3 dirigido al apoyo a la reforma de políticas, es decir, a acciones destinadas a estimular el desarrollo de políticas innovadoras, el diálogo y la implementación de políticas. CLeDI ha supuesto un trabajo de colaboración entre centros educativos y universidades de los tres países. En España el IES Cartuja de Granada y la Fundació TRI-NIJOVE de Barcelona se han vinculado a la Universidad de Granada, en Italia la Fundació Clerici a la Universidad Bicocca de Milán y en Turquía la IEA- Innovative Educators Association- se ha vinculado con la Universidad de Metu -Middle East Technical University. Este proyecto trinacional se ha diseñado y desarrollado sobre un eje temático, “nuestra galaxia”, que ha permitido conectar con los intereses del alumnado y trabajar desde un paradigma intercultural. Específicamente CLeDI ha posibilitado un espacio de reflexión y formación conjunta sobre educación intercultural y prácticas inclusivas. Los principios metodológicos sobre los que se ha sustentado el proyecto han sido: la cooperación entre el alumnado, adoptando entre ellos un rol de igual a igual; la investigación del alumnado para realizar un trabajo participativo, donde son ellos mismos los constructores del conocimiento; la cooperación internación con expertos astrofísicos internacionales y el intercambio entre los centros educativos de los tres países, que permita crear un red de colaboración. En la actualidad el proyecto se encuentra en un plazo de ampliación de la fase final de ejecución, por motivos de la Pandemia por Covid-19. A la espera de poder llevar a cabo la última fase de evaluación podemos adelantar que, pese a la dificultadas encontradas de diversa índole, CLeDI ha permitido avanzar en los objetivos de la inclusión educativa y compartir particularidades de calado cultural fruto del intercambio trinacional que ha supuesto un enriquecimiento en las competencias de los docentes y del alumnado.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD, INCLUSIÓN EDUCATIVA, INTERCULTURALIDAD, JÓVENES

EL PAPEL DE LAS HABILIDADES FONOLÓGICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y SU IMPORTANCIA EN LA PREVENCIÓN DE DIFICULTADES

MARTA GARCÍA-NAVARRO ARANA

Son muchos los modelos teóricos que han tratado de explicar los procesos que intervienen en el aprendizaje de la lectura, pero uno de los más presentes es el *Modelo Simple de Lectura* (Hoover y Gough, 1990), que propone que la comprensión lectora es el producto de la decodificación por la comprensión oral. Dicho en otros términos, existen dos habilidades esenciales para la comprensión y la lectura eficaz: habilidades no específicas, aquellas relacionadas con la lengua oral (conocimiento léxico y morfosintáctico, pragmática, etc.) y las *habilidades específicas* o procesos de reconocimiento de palabras escritas, que solo intervienen cuando se debe leer o escribir una palabra (Alegría y Domínguez, 2009). La *Conciencia Fonológica* (CF) es una habilidad específica que requiere una reflexión explícita sobre los sonidos de las palabras y su manipulación. Desde décadas anteriores se ha demostrado que resulta ser una habilidad fundamental en el aprendizaje de la lectura junto con la enseñanza de las reglas de conversión grafema-fonema, fluidez lectora, vocabulario y comprensión (NRP, 2000).

En un sistema de escritura alfabético y transparente, como es el castellano, la CF tiene una notable importancia ya que permite a los alumnos descubrir durante el proceso de aprendizaje de la lectura que las palabras de la lengua oral pueden dividirse en segmentos más pequeños como las sílabas y los *fonemas*, y que estos, son representados por las letras. Numerosas investigaciones realizadas (Moráis, Alegría y Content, 1987; Shankweiler y Fowler, 2003) han puesto de manifiesto el papel esencial que tiene la CF en las etapas iniciales de este aprendizaje, siendo uno de los factores que mejor predicen las habilidades lectoras que posteriormente alcanzan los alumnos (Caravolas et al, 2012; NRP, 2000).

La CF continúa tomando especial relevancia en el momento en el que los alumnos se enfrentan a la lectura de palabras. Estas, según el modelo de doble vía, se pueden leer a través de la vía directa o léxica, o vía indirecta o fonológica. En esta última, interviene un *proceso de recodificación fonológica* en el que se debe asignar a cada grafía su correspondiente fonema para crear una representación fonológica de esa palabra. Con el objetivo de liberar recursos cognitivos para otras tareas que también implica la lectura, como por ejemplo la comprensión, se debe realizar este proceso de manera eficaz y automática. Para lograr altos niveles de efectividad y automatización es necesario adquirir un buen conocimiento fonológico. Pero este no se desarrolla espontáneamente, sino que es necesaria una *enseñanza explícita* que lleve a los alumnos a la reflexión y manipulación de los sonidos de las palabras y su vinculación con los respectivos grafemas.

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta el momento y que, además, mantiene una relación bidireccional y causal con el aprendizaje de la lectura; la intervención en CF, especialmente fonémica, tiene efectos muy positivos en la prevención de dificultades y en la mejora de los procesos de recodificación fonológica de los alumnos con dificultades ya establecidas (Rueda, 1993; Defior 1996; Carrillo y Marín 1996). Se plantea como necesario incorporar actividades metafonológicas en el currículum Infantil y Primaria para contribuir a la prevención de dificultades.

PALABRAS CLAVE

FONOLOGÍA, LECTURA, RECONOCIMIENTO DE PALABRAS

LA MÚSICA PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

MACARENA CASTELLARY LÓPEZ

Universidad de Almería

VICTORIA FIGUEREDO-CANOSA

Universidad de Almería

LUIS ORTIZ JIMÉNEZ

La música, como elemento integrador, podemos considerarlo vital para el desarrollo integral de las personas, pues permite la expresión, en todos los niveles, de los individuos. Del mismo modo, esta, puede servir para dar una atención plena a la diversidad, convirtiéndose en un recurso facilitador del aprendizaje, pues, la música es un elemento de comunicación al igual que de expresión.

A lo largo de los años se ha podido constatar cómo, la música, se ha desarrollado desde una perspectiva formativa para el alumnado, como por ejemplo con el conjunto de corrientes pedagógicas musicales donde se han implementado métodos específicos para la enseñanza de la música en personas con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. Sin embargo, el uso de la música como elemento transversal podría considerarse reciente.

La música para la atención a la diversidad se debe considerar como un recurso fundamental, pues debido a la gran cantidad de recursos y actividades que pueden desarrollarse con esta, puede facilitar el desarrollo cognitivo, sensorial o motriz de las personas con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

Paralelamente, la utilización de la música como un recurso para la Atención a la Diversidad, no lleva a plantearnos si, esta, es facilitadora para la Inclusión.

La presente revisión se centra en conocer las distintas propuestas que han sido desarrolladas a lo largo de los últimos cinco años, para el uso de la música en personas con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

Ante esto, se ha realizado una búsqueda exhaustiva, en un total de seis bases de datos; Dialnet, EBSCO, ERIC, JSTOR, SCOPUS y WOS. Los términos utilizados para la búsqueda han sido; Música, Educación Musical, Discapacidad, Enseñanza de la música y Educación Especial, siendo filtrado por artículos de revista, en el periodo comprendido entre 2015 – 2020.

Aplicando los términos indicados, se obtuvo un total de cincuenta artículos. De los distintos artículos seleccionados se descartaron aquellos que usaran la música como un recurso para la enseñanza de otra área de conocimiento o los artículos de revisión bibliográfica.

A la vista de los resultados obtenidos, se podría considerar que, las investigaciones relacionadas con la utilización de la música para la diversidad son escasas y, estas muestran, en general, estudios de casos, la implementación o desarrollo de una metodología concreta para la enseñanza de la música o, la percepción, bien del alumnado como del profesorado, sobre la enseñanza de la música.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, MÚSICA., NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

IMPLEMENTANDO EL DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE (DUA) EN EL CURRÍCULUM UNIVERSITARIO: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO CON LA DIVERSIDAD

ELENA TRABAJO JARILLO

En un contexto como el actual, con una expansión del sistema universitario europeo acompañado de una significativa diversificación del perfil del alumnado en función de muchas categorías como el género, la procedencia étnica, la edad, la diversidad funcional o la diferencia de renta, lograr una educación inclusiva es una tarea prioritaria de las universidades con responsabilidad social en tanto servicio público. El Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) se perfila como una de las estrategias clave para lograrla. Este conjunto de principios aspira a que todo el alumnado tenga cabida en los procesos de enseñanza, tanto en su planificación como en su desarrollo, a través de diseños curriculares flexibles que tengan en cuenta la diversidad (Alba, 2018). Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación son herramientas esenciales para lograr estos fines.

Este trabajo narra, a través de una experiencia piloto, porqué, cómo y qué resultados tuvo la incorporación de los principios de la DUA en el currículum de una asignatura del Grado de Primaria en la Universidad de Sevilla. Los ejes que contempla la DUA se concretaron en torno a tres grandes objetivos: 1) incorporar la DUA en la formación inicial docente del profesorado a través del currículum, 2) desarrollar metodologías que fomentasen la motivación e interacción con el alumnado de forma accesible a través de las TICs y 3) implementar múltiples formas y criterios de evaluación del alumnado. Las estrategias didácticas y docentes para lograrlos fueron las siguientes: la incorporación transversal de contenido teórico sobre atención a la diversidad (lecturas, vídeos y cortometrajes), el desarrollo de debates abiertos en el aula, trabajos en grupos y prácticas autorreflexivas, el diseño de materiales con formato inclusivo, diseño accesible y características abiertas y, por último, el diseño de un sistema de evaluación continua a través de la participación activa en clase, prácticas individuales/grupales y el desarrollo de preguntas clave sobre el contenido de la asignatura.

La experiencia se llevó a cabo durante el segundo cuatrimestre del curso escolar 19/20. Durante este cuatrimestre en España se decretó el Estado de Alarma debido a la epidemia producida por el virus SARS-Cov, lo que supuso un cambio en la enseñanza universitaria a muchos niveles. Para valorar los efectos de la implementación de los principios de la DUA y cómo se ha modulado en este contexto de epidemia, se llevó a cabo un cuestionario que se administró además del grupo objeto de la DUA a otros tres grupos más, teniendo así elementos comparativos y de control.

Los resultados apuntan a que la implementación de la DUA en el currículum universitario supone: a) una mayor sensibilización del alumnado hacia las diferentes condiciones que producen diversidad así como una concepción más compleja de la misma b) una mayor demanda de contenidos y metodología vinculada a la diversidad como aspecto importante para su futuro trabajo docente, c) la consideración de las TICs como herramienta fundamental para lograrlo y d) una valoración positiva de la accesibilidad de los materiales para lograr mayor inclusividad del alumnado.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, DUA, EDUCACIÓN INCLUSIVA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, TICs

DÉFICIT DE NATURALEZA Y SU RELACIÓN CON EL TDAH. ESTUDIO PRELIMINAR DE CARA A LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

JOSÉ MANUEL BAUTISTA VALLEJO
Universidad de Huelva

RAFAEL M. HERNÁNDEZ-CARRERA
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA (UNIR)

ELKE CASTRO-LEÓN
Universidad Internacional de La Rioja UNIR

La presente investigación pone de manifiesto los nuevos hallazgos que están permitiendo una explicación más amplia del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Una buena parte de las investigaciones demuestran que el TDAH carece de los elementos constitutivos que permitan identificarlo como una enfermedad de corte genética, un trastorno que evidencie la relación del material genético y un mal funcionamiento neuronal, que pueda considerarse dentro del marco de la neurofisiopatología y que la anatomía patológica pueda evidenciar a través de una lesión cerebral. Esta investigación muestra cómo si así lo fuera, se diagnosticaría a través de una combinación de pruebas genéticas, marcadores biológicos y por neuroimagen y no a través de manuales de diagnóstico, como son los manuales DSM-5 o la Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-10, que se basan en la conducta, y que, por otro lado, describen la no existencia de esos marcadores biológicos o electrofisiológicos. En este sentido, se abren nuevas hipótesis que cobran fuerza. Una de ellas es la hipótesis de la biofilia o el llamado Trastorno por Déficit de Naturaleza (TDN), que proponen una nueva explicación de ciertos trastornos como consecuencia de la carencia de contacto con la naturaleza en la vida de las personas, de cualquier forma trastornos más dependientes de nuestros estilos de vida que de posibles problemas estructurales en el marco neurológico. La estrategia seguida ha sido la de llevar a cabo una revisión documental descriptiva de una serie de documentos seleccionados entre múltiples fuentes consultadas, en bases de datos y buscadores especializados, fundamentalmente Web of Science (WOS), Dialnet, Google Académico. Estas plataformas permitieron el acceso a bases consistentes y confiables y el manejo y análisis de un gran volumen de publicaciones científicas a través de una serie de categorías, que tienen las características de ser significativas, claras, excluyentes y replicables, en una espiral auto-reflexiva continua. Las categorías usadas fueron: Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), Trastorno por Déficit de Naturaleza (TDN), relación con el ambiente, biofilia, carencia de naturaleza. Se manejaron más de 200 documentos de entre los que fueron seleccionados 41. Los hallazgos de estos estudios ponen de manifiesto que hay un papel decisivo del ambiente en el desarrollo de los trastornos mentales, por cuanto el TDN y su relación con el TDAH sería una hipótesis a tener en cuenta, amén de otros factores ambientales en la que los investigadores, como se comprueba en repetidas ocasiones, insisten.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN ESPECIAL, EDUCACIÓN INCLUSIVA, MEDIOAMBIENTE, TDAH, TRASTORNO POR DÉFICIT DE NATURALEZA (TDN)

INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA SOBRE CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN UN CASO DE TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA EN EL CONTEXTO FAMILIAR

JAVIER JAIME SÁNCHEZ

RESUMEN

Las conductas disruptivas tienen una alta prevalencia en las personas con Trastorno del Espectro Autista, dificultando, en gran medida, su tratamiento educativo. Estas suelen afectar negativamente al sujeto que las padece, causando, además, altos niveles de estrés entre los profesionales y familiares implicados en su educación. Este texto expone una intervención psicopedagógica, con resultados positivos, en un caso de conductas problemáticas de un niño de nueve años con Trastorno del Espectro Autista en el contexto familiar, a través de un programa de Apoyo Conductual Positivo diseñado con la intención de prevenir situaciones problemáticas, fomentar habilidades alternativas y reducir el nivel de estrés familiar.

OBJETIVOS / INTERROGANTES / HIPÓTESIS

Problema:

La familia de un niño de nueve años diagnosticado con TEA acude a despacho de psicopedagogía requiriendo atención psicopedagógica a fin de tratar los problemas de conducta del menor en el ámbito familiar.

Objetivo general:

1. Reducir las conductas problemáticas de un niño con TEA en el ámbito familiar.
2. Instaurar habilidades comunicativas alternativas a las conductas problemáticas de un niño con TEA.
3. Reducir el nivel de estrés familiar.

Hipótesis:

La intervención mediante un programa de Apoyo Conductual Positivo puede reducir las conductas problemáticas de un niño con autismo en el ámbito familiar, instaurando habilidades alternativas a ellas y mejorando las situaciones estresantes en la familia.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA UTILIZADA.

Método mixto: carácter cuantitativo y enfoque cualitativo, desde la metodología del estudio de caso único.

Instrumentos de recogida de información:

- Escala de Estrés Parental (Oronoz y Cols. 2007, adaptado de Merino et al., 2012).
- Análisis de documentos.
- Evaluación funcional de la conducta.
- Entrevista estructurada a la madre del sujeto.
- Escala de observación Scatter Plots.
- Observación mediante análisis A-B-C.
- Escala de Evaluación de la Motivación (V. Mark Durand y Daniel B. Crimmins).

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: PLAN DE APOYO CONDUCTUAL POSITIVO

- Intervención basada en los antecedentes. Estrategias de prevención.
- Enseñanza de habilidades alternativas.
- Intervención basada en las consecuencias.

RESULTADOS OBTENIDOS

- Disminución de las conductas problemáticas y un incremento de habilidades alternativas.
- Reducción del estrés en la convivencia familiar.

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El Apoyo Conductual Positivo y las técnicas de modificación de conducta poseen evidencia científica contrastada, sobre todo, en el tratamiento de conductas desafiantes de personas con algún tipo de discapacidad intelectual. Sin embargo, no existen demasiados estudios sobre su aplicación en centros ordinarios con sujetos sin discapacidad o trastornos del comportamiento. Por esto, podría ser de gran interés comprobar su eficacia en centros de educación infantil, primaria y secundaria, donde las conductas disruptivas suelen ser un problema habitual, a fin de convertirse en una metodología más a tener en cuenta en el día a día de los profesionales de la educación. Por este motivo, considero sería interesante incluir este tipo de prácticas en la formación inicial de futuros docentes y profesionales del Tratamiento Educativo de la Diversidad.

PALABRAS CLAVE

APOYO CONDUCTUAL POSITIVO, AUTISMO, CONDUCTAS DISRUPTIVAS, MODIFICACIÓN DE CONDUCTA, TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

INNOVAR PARA INCLUIR. LA UNIVERSIDAD COMO AGENTE DE PROMOCIÓN DE LA EQUIDAD Y LA INCLUSIÓN

SILVINA FUNES LAPPONI
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

SARA PÉREZ MARTÍNEZ

Univerisdad Complutense de MAdrid. Dpto. Psicología Experimental, Procesos Cognitivos y Logopedia.

INTRODUCCIÓN

Describimos los resultados del proyecto de innovación docente “Universidad inclusiva para la promoción de una sociedad inclusiva” cuyo objetivo es promover actitudes inclusivas en el alumnado en el desarrollo de su formación.

Consideramos que esta formación hará que el alumnado disponga de un mayor conocimiento y compromiso sobre las desigualdades sociales y grupos vulnerables como germen para promover la justicia social y la equidad.

OBJETIVO

Valorar desde un proyecto de innovación educacional la adquisición conocimientos y competencias sobre la desigualdad y la exclusión social. .

METODOLOGÍA

Se utilizó metodología de investigación-acción. El profesorado miembro del proyecto realizó actividades docentes cuyo objeto y objetivo de estudio fue la inclusión, a través de metodologías activas de aprendizaje. El proyecto incluyó la perspectiva de género y accesibilidad universal para su desarrollo

DISCUSIÓN

El marco teórico general es el socio-crítico y la ética del cuidado, que en la actualidad se desarrolla de manera intersectorial en biomedicina, ciencias sociales, educativas, etc. es un enfoque que responde a las realidades sociales cambiantes y complejas. Tomando como punto de partida la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas consideramos importante revisar y promover la diversidad, teniendo en cuenta todas las realidades de forma reflexiva, atendiendo así a las necesidades y visiones de dichos colectivos.

Este desarrollo autoreflexivo nos ha diferenciado de aquellas propuestas que se enfocan en un solo ámbito o dimensión, buscando una innovación más holística, en la que en distintas etapas se iban incorporando, profundizando y especializando en distintas líneas transversales y, por lo tanto, reflexionar sobre la diversidad intrínseca de la sociedad. Por lo tanto, el sentido de este proyecto de innovación va en la línea de autores que consideran que las innovaciones educativas de valor, estimulan el entusiasmo y la reflexión y ayudan a superar prejuicios y sobre-simplificaciones.

RESULTADOS

Presentamos los resultados de nuestro proyecto, obtenidos en asignaturas de grado y máster en estudios de Psicología, Logopedia, Terapia Ocupacional, Educación, que parten, tanto de la propia reflexión como de la participación en el mismo.

Se involucró a 6 docentes y 600 estudiantes al año, en su mayoría de género femenino, expresando sus opiniones y participando flexiblemente.

Analizamos los temas abordados, metodologías aplicadas y orientación hacia futuras líneas de trabajo.

CONCLUSIONES

Concluimos que el aprendizaje en el que se persigue el contacto directo con los colectivos, objetivos y realidades que se pretenden mejorar permitirá la adquisición conjunta del compromiso social y las competencias técnicas y éticas necesarias para contribuir al desarrollo de profesionales implicados en la creación de una sociedad inclusiva. A su vez, encontramos que la metodología ha favorecido la mejora docente, aunque hace falta mejorar los procesos de obtención de evidencias sobre los resultados del proyecto.

Finalmente, la evaluación de cada etapa revela un nuevo aspecto a incorporar, así, la última línea incluida es el aprendizaje servicio. Éste permitirá incrementar la influencia de la universidad a nivel comunitario no sólo en la responsabilidad y el compromiso social del alumnado, sino también de la propia institución.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN INCLUSIVA, INNOVACIÓN EDUCACIONAL

LA MOTIVACIÓN ANTE ACTIVIDADES LÚDICAS O ACTIVIDADES DE REPETICIÓN EN NIÑOS CON RETRASO DEL LENGUAJE (RL) O TRASTORNO DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE (TDL)

ALBA AYUSO LANCHARES
Universidad de Valladolid
ROSA BELÉN SANTIAGO PARDO
INÉS RUIZ REQUIES

INTRODUCCIÓN

Los niños con Retraso del Lenguaje (RL) y Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL) muestran déficits en todas o algunas dimensiones de su lenguaje: fonético-fonológico, sintáctico, semántico y pragmático. Uno de los principios de intervención lingüística consiste en que el lenguaje se adquiere y se utiliza primariamente para el propósito de comunicación; esto quiere decir que debe enseñarse en un contexto comunicativo, no aislado a él. Por lo que cuando se van a realizar actividades con estos niños parece claro que debemos realizar actividades lúdicas. Pero, aun así, muchos maestros y terapeutas siguen realizando actividades de repetición en sus sesiones, y se incluyen este tipo de actividades en multitud de investigaciones.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo consiste en valorar la motivación de los niños con RL y TDL ante actividades de repetición y actividades lúdicas.

METODOLOGÍA

Se utiliza una metodología analítica comparativa con un enfoque cualitativo. Participan 32 niños con RL y TDL y 7 logopedas que han aplicado estas actividades. Para llegar a esta muestra se acude a tres centros escolares y seis gabinetes privados de logopedia, obteniendo una población total de 580 infantes de edades comprendidas entre los 3 y los 6 años. Del total de la población se selecciona una muestra de niños que cumplieran los criterios de inclusión y se logra obtener un total de 32 participantes.

Se realiza una grabación en vídeo de las actividades tanto de repetición como las actividades lúdicas, por lo que se obtienen 32 grabaciones; y posteriormente se realiza una entrevista semiestructurada a las logopedas en las que se les pregunta por la motivación de los niños durante las actividades.

DISCUSIÓN

En las investigaciones previas observamos cómo las estrategias lúdicas aumentan el desempeño de diferentes tipos de actividades no sólo educativas sino también laborales. Los niños con RL y TDL tienden a recibir dosis de terapia altas, por lo que la intervención suele alargarse en el tiempo. Los resultados prevén que a estos niños les será más atractivo y motivante realizar actividades lúdicas, frente a actividades de repetición.

RESULTADOS

Tres de las logopedas opinan que la motivación del niño es negativa durante los dos tipos de actividades. Y las otras cuatro opinan que la motivación aumentaba cuando los niños realizaban actividades lúdicas, y disminuía cuando realizaban actividades relacionadas con la repetición.

Respecto a la observación, comprobamos diferencias en el comportamiento de los niños, dependiendo de la actividad.

En los videos observamos cómo los niños no están igual de motivados ante la actividad de repetir en comparación con las actividades lúdicas. Tres niños muestran comportamiento disruptivo en ambas actividades.

CONCLUSIONES

Concluimos que en los niños con RL y TDL las actividades relacionadas con el juego motivan más y por consiguiente si se utilizan éstos obtendrán mejor desempeño en las actividades escolares y lograremos una mayor inclusión educativa al utilizarlas.

PALABRAS CLAVE

JUEGO EDUCATIVO., LENGUAJE HABLADO, MOTIVACIÓN, REPETICIÓN

TDAH Y EDUCACIÓN FÍSICA: DEFINIENDO UN PERFIL PSICOSOCIAL PARA SU ATENCIÓN EDUCATIVA

MIGUEL VILLA DE GREGORIO

Departamento de Didáctica de las Lenguas, Artes y Educación Física. Facultad de Educación. Universidad Complutense de Madrid

CÉSAR MÉNDEZ DOMÍNGUEZ

Universidad Rey Juan Carlos; Universidad Complutense de Madrid

El trastorno por déficit de atención/hiperactividad (TDAH), es uno de los trastornos más habituales entre la población escolar. Se caracteriza por una serie de síntomas, que desembocan en diferentes expresiones de inatención, hiperactividad e impulsividad, y en procesos que dificultan las funciones ejecutivas del escolar que lo padece. Asimismo, las diferentes presentaciones o subtipos que definen el TDAH, contribuirán a diversos desajustes en términos psicológicos, sociales, afectivos y emocionales que, sin duda, interfieren en el desarrollo integral del escolar diagnosticado.

Actualmente, la sociedad ejerce cierta presión para que nuestros escolares muestren un rendimiento académico muy alto, descuidando el tiempo libre y, sobre todo, el tiempo para que estos jueguen, se muevan y tengan experiencias sociales y emocionales. En el caso de los escolares con TDAH, este escenario es todavía más duro, pues normalmente, el tiempo que necesitan dedicar a tareas eminentemente académicas, suele ser superior a la media y, por tanto, disponen de muy poco tiempo para moverse, participar en actividades deportivas y/o lúdicas.

Este compendio de circunstancias, podría llevarles, sin duda, a adoptar estilos de vida sedentarios, con los consecuentes problemas derivados de las denominadas enfermedades hipocinéticas (obesidad, diabetes, hipercolesterolemia, etc). A este cóctel de dificultades, se pueden añadir problemas para el control de sus impulsos, mala gestión de la frustración o de sus errores, bajos niveles de autoestima, exclusión social, etc. Esta situación, que pudiera darse en cualquiera de los contextos escolares, y de hecho se da (en clase de matemáticas, de lengua, de ciencias, etc.), adopta especial relevancia en clase de Educación Física, ya que, por su naturaleza, es más probable que el escolar con TDAH tenga que enfrentarse a escenarios, en los que sus puntos débiles afloran, y que el profesorado de Educación Física, desconozca cómo abordar esta problemática, tan presente en las aulas.

Por ello, se planteó el análisis sistemático de la literatura científica, relacionada con el estudio y definición de las características psicosociales de los escolares con TDAH. Así pues, dentro del análisis o revisión, se incluyó evidencia científica referente a: 1. hábitos de vida saludable de los escolares con TDAH, referentes a la práctica diaria de actividad física; 2. nivel de competencia motriz manifestado en las clases de Educación Física; 3. preferencias de participación social en las clases de Educación Física, es decir, si se muestran competitivos, cooperativos, individualistas, etc.; 4. motivación que manifiestan hacia el aprendizaje en las clases de Educación Física.

Se pone de manifiesto, por tanto, la necesidad palpable que existe para con el conocimiento de los rasgos psicológicos y sociales de los escolares con TDAH, para que el profesorado de Educación Física, pueda atender a la diversidad de sus necesidades educativas, de forma diligente.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, CARACTERÍSTICAS PSICOSOCIALES, EDUCACIÓN FÍSICA, TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN/HIPERACTIVIDAD

EL LENGUAJE INCLUSIVO EN LOS PROGRAMAS DE LAS CARRERAS CON UN CURRÍCULUM INNOVADO EL AÑO 2019 EN LA UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – UMCE (SANTIAGO DE CHILE)

CHRISTIAN RIVERA VIEDMA

Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación

El propósito de esta investigación es rastrear los indicios o huellas de sentido que participan de la construcción de la noción de lenguaje inclusivo en los programas de actividades curriculares del primer año de las carreras con currículum innovado el año 2019 en la UMCE. Nos proponemos determinar en qué programas y cursos se está implementando el lenguaje inclusivo; cómo se manifiesta; qué fórmulas se están tomando en cuenta y cuáles se desatienden. En definitiva, se busca aportar conocimientos teóricos para la comprensión de la noción emergente de lenguaje inclusivo, identificar avances y desafíos en el proceso de implementación del lenguaje inclusivo en la UMCE. Esta investigación forma parte del proyecto N° 10-2020-CEI, financiado por la Dirección de Investigación y postgrado de la UMCE.

El objetivo principal es conocer la noción del lenguaje inclusivo en los programas del primer año de las carreras con currículum innovado el año 2019 de la UMCE. Algunos de los objetivos específicos son los siguientes: Describir el contexto de producción de los programas e identificar y analizar los marcadores lingüístico-discursivos que construyen los sentidos sobre el lenguaje inclusivo en los programas. La hipótesis de trabajo se basa en la idea de que los programas de las carreras han sido elaborados a partir de un enfoque inclusivo y de género, implicando la incorporación de lenguaje inclusivo. Para ello, en este estudio adoptamos un enfoque indiciario del análisis del discurso de tendencia francesa. Perspectiva que nos brinda diversas herramientas metodológicas para producir hallazgos en el ámbito de los contextos educativos. Tales como procedimientos de elaboración de corpus y estrategias de análisis lingüístico-discursivo. El corpus de este estudio se compuso por 224 programas; correspondientes a cuatro facultades y 17 carreras del currículum innovado del año 2019; puesto que son documentos que brindan orientación al profesorado respecto de las acciones educativas y su circulación es accesible. Asimismo, estos programas, en particular, reflejan los nuevos cambios en la universidad, como la adhesión a un lenguaje inclusivo.

En el marco teórico nos posicionaremos en el concepto de prediscurso al que suscriben los programas de actividades curriculares y, a partir de ello, discutiremos tres ejes conceptuales:): (i) El lenguaje inclusivo; (ii) Las propuestas para un lenguaje inclusivo y no sexista en la educación; (iii) La política inclusiva en educación superior en Chile y los compromisos de la UMCE

Por último, presentaremos un avance de la investigación que está en curso. Abordando algunos resultados del análisis exploratorio de los programas sobre la base de una muestra aleatoria de cada una de las facultades. Avanzaremos la idea de que las formas que apelan al lenguaje inclusivo son fuertemente dependientes del tipo de programa y nos interrogaremos sobre la continuidad y discontinuidad de ellas.

PALABRAS CLAVE

INCLUSIÓN EDUCATIVA, LENGUAJE INCLUSIVO, POLÍTICAS EDUCATIVAS E INNOVACIÓN

DIVERSIDAD, INCLUSIÓN, DIFERENCIA Y LUGARIDAD

RODRIGO SANHUEZA MENDOZA
DIEGO SILVA JIMÉNEZ

La preocupación por las diferencias ha estado presente dentro del sistema educativo chileno con mayor o menor intensidad. Este concepto ha sido relacionado con un “otro diferente” que, además, es “extraño”, “anormal”, pese a que las diferencias no son buenas o malas, mejores o peores (Skliar, 2005). Entonces, para la comprensión de las diferencias interesa especialmente el aporte comprensivo de la pedagogía en tanto se enmarque en una mirada hermenéutico-crítica, esto es, en contraposición a los parámetros de la modernidad y a su influencia hegemónica en las prácticas educativas y en la construcción del tipo de sociedad en la que vivimos (Ayuste, Flecha, López y Lleras, 1994). Oponerse a esta modernidad significa, para las pedagogías críticas, sospechar de la ciencia como principal definición de la realidad social y tomar distancia de la objetividad como criterio de calidad del saber profesional y social, resistiendo a los propósitos explicativos y universalizantes de la ciencia moderna.

En este marco, la escuela como institución donde se comparte la vida, representa un espacio privilegiado para promover una valoración fuerte de los otros. En donde, Paulo Freire, uno de los principales pedagogos críticos del mundo, estableció que la escuela reproduce la sociedad, que domestica y oprime al quitarle la voz a los niños y niñas, excluyendo cuando incluye (Freire, 1985).

Pese a que el concepto más recurrente en Educación Especial es el de diversidad, parece no ser un término unívoco ni consensuado. Según Carlos Skliar (2005), la diversidad ha quedado vacía de contenido, banalizada y sin sentido. Esto, en cuanto la educación se ha dedicado regularmente a tomar una diferencia de los otros -una abstracción que es legítima- y aplicado un modo de raciocinio dicotomizante que la vuelve un rasgo de un otro inferior, con rostro y existencia real, el diferente -un otro concreto y no legítimo-, proceso que Skliar denomina diferencialismo.

- Por otra parte, Michel de Certeau, historiador y filósofo francés, es uno de los primeros pensadores en hablar del no lugar, en su obra *La invención de lo cotidiano* (1990). Marc Augé refiere a Michel de Certeau en su análisis del no lugar planteando que cuando habla “de ‘no lugar’, es para hacer alusión a una especie de cualidad negativa del lugar, de una ausencia de lugar en sí mismo que le impone el nombre que se le da” (Augé, 2000, p. 90). En este sentido, el no lugar se relaciona con el anonimato, lugares sin sentido, no simbolizados pues “el control a priori o a posteriori de la identidad y del contrato coloca el espacio del consumo contemporáneo bajo el signo del no lugar” (Augé, 2000, p. 106).

PALABRAS CLAVE

DIFERENCIA, DIVERSIDAD, INCLUSIÓN

UNA HISTORIA DE VIDA SOBRE LA INFLUENCIA DEL DIAGNÓSTICO EN LA INCLUSIÓN EDUCATIVA DE UN NIÑO CON ATROFIA CEREBRAL

ARTURO DAMIÁN RODRIGUEZ ZAMBRANO

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

JOHN PLAZA MOREIRA

JHONNY VILLAFUERTE

ULEAM

FELIX RODRIGUEZ

La práctica preprofesional acerca al docente en formación a los complejos contextos socioeducativos en los que se desenvuelven los sujetos que aprenden. El objetivo formativo de este trabajo es reconocer el desarrollo evolutivo, los contextos y su influencia sobre el desempeño escolar. Este trabajo se centra en el caso de un menor que fue diagnosticado con atrofia cerebral a los siete meses de nacimiento. Sin embargo, a sus trece años de edad, el menor asiste a clases en una escuela convencional en el cantón Manta, Ecuador. Sus representantes legales no han gestionado nuevos exámenes médicos de diagnóstico médico, por lo que se desconoce las áreas del cerebro que se encuentran afectadas. Para la investigación se utilizaron la observación participante, la entrevista a profundidad y el mapeo. Se evidencia que, la falta de un diagnóstico pertinente interfiere con la realización de adaptaciones curriculares en el marco de la atención a las necesidades educativas especiales de un estudiante.

PALABRAS CLAVE

ATROFIA CEREBRAL, CONTEXTOS EDUCATIVOS, DESEMPEÑO ESCOLAR, DIAGNÓSTICO, HISTORIA DE VIDA, INCLUSIÓN

LA CO-ENSEÑANZA COMO MOTOR DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA, UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA

JAVIER ABELLÁN RUBIO
Universidad de Murcia

La educación inclusiva requiere de nuevos planteamientos metodológicos que incentiven la participación, la interacción y el diálogo de todo el alumnado, fundamentados en el trabajo comunitario (Booth y Ainscow, 2002; Lata y Castro, 2015; UNESCO, 2015b). Para ello, siguiendo a Arnaiz (2003; 2019) y Crisol (2019) se debe incrementar el aprendizaje cooperativo donde coexistan grupos heterogéneos empleando agrupamientos que mejoren las relaciones en el grupo-clase y se optimice el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para lograr dicho propósito, Lamar-Dukes y Dukes (2005) afirman que el elemento primordial de la inclusión es el compromiso compartido por parte de todos los docentes hacia el alumnado con dificultades de aprendizaje. Este trabajo colaborativo promoverá el cambio en las prácticas y acciones globales del centro mediante el “diseño de acciones en conjunto y coordinación de servicios, a fin de que los profesionales alcancen un nuevo rol que facilite avanzar hacia una educación más inclusiva” (Riera, 2011, p. 137). El nuevo rol que propone Riera, es defendido por Medina (2016) quien remarca la importancia que adquiere para la educación inclusiva la redefinición de los roles docentes, dotando al maestro tutor de una mayor importancia en la respuesta a la diversidad, e instaurando el aula regular como eje de referencia al aprendizaje.

Además, la educación inclusiva requiere procesos de *investigación-acción* que permitan participar en la construcción de conocimiento, optimizando las prácticas en el aula e identificando los factores que favorezcan una educación de calidad para todos (Arnaiz, De Haro y Maldonado, 2019; Moliner, Arnaiz, Sanahuja, 2020).

La propuesta de innovación que se presenta ha sido implementada en ocho sesiones, concretamente en el área de Lengua Castellana y Literatura en primer curso de Educación Primaria, en un centro de la Región de Murcia. Los participantes han sido veintisiete alumnos, cinco de los cuales precisan de apoyo educativo por su dictamen de necesidades educativas especiales (n.e.e, en adelante), y dos profesores: tutor y especialista de Audición y Lenguaje.

Los objetivos de esta experiencia han sido: (1) aumentar la coordinación entre el profesor regular y el especialista, (2) aunar los contenidos, actividades y evaluación que desarrollan ambos docentes en una misma unidad de programación y (3) mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado que precisa apoyo educativo.

Se han empleado metodologías colaborativas: gamificación, dramatización, tutoría entre iguales,..., aunando las TICs con la interacción socio-afectiva del aula. No obstante, el “pilar metodológico” utilizado ha sido el *aprendizaje por niveles* que, gracias a la diversidad de alumnos que presenta el aula, ha servido para poder organizar las actividades en función de las características y necesidades de los discentes.

Los resultados de la implementación de esta experiencia didáctica han sido muy positivos: se ha logrado incentivar la coordinación entre los docentes, aunar los contenidos que trabaja el profesor de Audición y Lenguaje y el tutor, así como establecer un diseño, planificación y evaluación conjunta, incluyendo al alumnado con n.e.e no solo en su grupo aula, favoreciendo las relaciones interpersonales, sino en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en ella.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, CO-TUTORIZACIÓN, COORDINACIÓN DOCENTE, EDUCACIÓN INCLUSIVA, INNOVACIÓN EDUCATIVA

COMPETENCIAS DOCENTES PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS ECUATORIANOS CON MIRAS A LA AGENDA 30

ARTURO DAMIÁN RODRIGUEZ ZAMBRANO
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

JHONNY VILLAFUERTE
ULEAM

MAYRA KARINA CEDEÑO FLORES
FELIX RODRIGUEZ

La idea de atención a la diversidad es transformar y no sólo acceder a la educación de calidad. Por lo tanto, es necesario responder positivamente a las diferencias de la población estudiantil, las que enriquecen los ambientes de aprendizaje desde la perspectiva de la diversidad e interculturalidad. Sin embargo, a pesar de que la política pública ecuatoriana favorece la atención a la diversidad, el recorrido de los establecimientos educativos evidencia que persisten formas de exclusión frontal y en ocasiones camufladas, tanto en normativas, procedimientos y códigos de convivencia entre el profesorado y alumnado de todos los niveles educativos. Se trata de un fenómeno social que reduce en las universidades, las oportunidades de participación de las minorías, principalmente por el origen, opción sexual o discapacidad del alumnado. Pero, los docentes comprometidos y verdaderamente interesados en el cambio de época también son una minoría. Así, el profesorado ha iniciado la capacitación y la concienciación por la atención a la diversidad y pone en marcha iniciativas que se articulan a las funciones sustantivas universitarias de la investigación, docencia y vinculación social, pero se requiere de herramientas que midan y vigilen su desempeño en este sentido. El objetivo de este trabajo es aportar al mejoramiento del desempeño del profesorado universitario respecto a la atención a la diversidad del alumnado de Ecuador. Desde una combinación de enfoques cualitativo y cuantitativo de la investigación socioeducativa, se aplicó el Modelo de Formación Profesional de Spoletti y la batería de Perfil del Docente de Maroto. Las técnicas aplicadas fueron la encuesta, la entrevista semiestructurada y observación contextualizada para recoger las percepciones de 250 personas, entre profesorado y alumnado de los programas de formación en campos de Salud, Turismo y Educación de una universidad pública domiciliada en la provincia de Manabí, durante los años 2018-2020. Los resultados revelan ambientes de aprendizaje de tipo tradicional, jerárquico y la persistencia del estilo de comunicación despectivo, donde se resalta las diferencias e incrementa las brechas hacia los que son diferentes. Se presentan las competencias: apertura a las diferencias culturales, respeto de las decisiones sexuales del alumnado, disponibilidad y responsabilidad social, sensibilidad a otras formas de expresión artística, consideración de los diversos ritmos de aprendizaje, capacidad de escucha de lo opuesto, gestión del conflicto y comunicación asertiva, objetividad y empatía. Se concluye que la atención a la diversidad en el marco de la agenda 30, puede alcanzar mejores logros cuando estos son medibles de forma innovadora. De esta manera se reorienta el cambio profundo y compromiso que se requiere para la construcción de sociedades más equitativas, justas y progresistas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DOCENTES, DIVERSIDAD, FUNCIONALES, INCLUSIÓN EDUCATIVA

LA DIVERSIDAD SEXUAL EN EDUCACIÓN MUSICAL. UNA PROPUESTA DE EDUCACIÓN MUSICAL CRÍTICA EN EL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

ANTONIO FERNÁNDEZ JIMÉNEZ
Universidad de Granada

El neoliberalismo educativo ha generado currículos escolares de competencias basados en el modelo empresarial y mermando la presencia de las artes y las humanidades. Esto ha ocasionado que surjan voces críticas que cuestionan ese modelo educativo neoliberal basado únicamente en el aspecto económico, y que, además, no incluye una formación en el ámbito ciudadano. Ante esto, la pedagogía crítica aparece como alternativa para que, a través de la educación, se vuelva hacia una sociedad de personas interconectadas que reflexionan críticamente y participan activamente en la transformación social de su contexto (Freire, 1997). De este modo, se fomenta la reflexión como una de las herramientas que contribuyen a la formación de ciudadanos críticos que actúan para la transformación y mejora del contexto. Uno de los temas siempre latentes en la sociedad y en la escuela es la diversidad de las personas. Cuando se habla de atención a la diversidad del estudiantado en Educación Primaria no se contemplan realidades cada vez más visibles fuera y dentro de la escuela, como es la diversidad sexual de las personas, así como la variedad de identidades sexuales y de género que cuestionan el marco binario hegemónico (Sánchez, 2019). En el ámbito de la educación, la teoría *queer* aboga por la inclusión de estas realidades a través del fomento del pensamiento crítico (Barozzi, 2015). En este sentido, y desde de la educación musical, Woodford (2005) promueve un planteamiento educativo-musical crítico y transformador conectado con temas que afectan al entorno que rodea a la escuela. Desde este enfoque, Abrahams (2005, 2008) y Allsup (2016) desarrollan este nuevo planteamiento de la educación musical centrado no solo en el aspecto técnico del lenguaje musical o práctico de hacer música, sino también en generar un pensamiento crítico en acción a través de la música.

Con este estudio se ha pretendido formar al futuro profesorado de Educación Primaria sobre una realidad social que se ve reflejada en el aula, suplir las carencias que presenta el plan de estudio del Grado en Educación Primaria sobre este tema, concretamente en educación musical, y concienciar al futuro profesorado sobre la necesidad de abordar cualquier tipo de diversidad dentro del aula.

Esta propuesta de innovación consistió en la lectura y reflexión por escrito de una serie de artículos científicos sobre la temática LGTBIQ+ en educación musical por parte de cuatro grupos de estudiantes de la asignatura “Educación Musical” del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Granada, durante los cursos académicos 2018/2019 y 2019/2020. El análisis de contenido de los datos reflejó el interés del estudiantado por conocer el amplio abanico de diversidad en la escuela, así como la identificación por parte de estos de un marco hegemónico social y escolar que puede ser discriminatorio para todas aquellas personas que no estén incluidas en él. De este modo, la asignatura “Educación musical” puede ampliar la visión sobre la atención a la diversidad en la escuela y fomentar el pensamiento crítico en el aula como herramienta educativa para el aprendizaje y la justicia social.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN INCLUSIVA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN DOCENTE, GRUPOS LGBTI

SEGURIDAD Y BIENESTAR INFANTIL EN LA ESCUELA NÓRDICA: HACIA UN NUEVO MODELO DE CALIDAD EDUCATIVA

ADRIÁN NEUBAUER ESTEBAN
Universidad Autónoma de Madrid

El objetivo de esta comunicación es reflexionar y debatir sobre la calidad educativa de los sistemas educativos nórdicos desde un enfoque basado en la seguridad y el bienestar de los estudiantes. Tomasevski (2004) afirma que los Estados tienen la responsabilidad de garantizar la seguridad en los centros educativos ya que, si no lo hacen, el derecho a la educación de los discentes será gravemente vulnerado. El acoso escolar merma profundamente la autoestima y la autopercepción de las víctimas (Díaz-Herráiz y Bartolomé-Gutiérrez, 2010). También sufren elevados niveles de estrés y ansiedad social, lo que repercute muy negativamente en su vida académica y personal (Cepedo-Cuervo, 2012). En la misma línea, las víctimas desarrollan sentimientos de soledad y de rechazo (Nocito, 2017), lo que acentúa su vulnerabilidad, especialmente en el caso de la población inmigrante y con bajo nivel sociocultural.

Actualmente, los criterios para medir la calidad de los sistemas educativos están limitados, pues habitualmente se emplea el rendimiento académico de los estudiantes en las pruebas estandarizadas, especialmente en PISA. No obstante, queremos detenernos en aquellos datos que ofrece PISA y que habitualmente son olvidados o invisibilizados: la seguridad y el bienestar de los discentes.

Para alcanzar el objetivo de la investigación se han seleccionado algunos indicadores del informe PISA 2018 (OCDE, 2019): (i) estudiantes que afirman haber sufrido acoso escolar (género, migrante y nivel sociocultural); (ii) tipo de *bullying* sufrido; (iii) estudiantes sienten tristeza en la escuela; (iv) y alumnos insatisfechos con sus vidas. Nuestras unidades de análisis son los países nórdicos (Finlandia, Noruega y Suecia), al ser países con altas puntuaciones en PISA y porque desde la literatura académica han sido ensalzados como referentes educativos a seguir, especialmente Finlandia (Sahlberg, 2015).

Los resultados muestran cómo la mitad de los estudiantes nunca, o en escasas ocasiones, han sufrido acoso escolar (OCDE, 2019). Por el contrario, el 30% reconoce haber sufrido algún tipo de agresión durante el año escolar, mientras que el 20% lo padece al menos una vez semanalmente (OCDE, 2019). Los niños padecen más acoso escolar que las niñas (2%), aunque no hay diferencias significativas por nivel sociocultural (OCDE, 2019). Por otro lado, los estudiantes inmigrantes sufren un 7,8% más de acoso escolar que los fineses nativos. Esto se repite en los tres países con los discentes que tienen un bajo dominio competencial en lectura (6,3%) (OCDE, 2019). Las principales agresiones son: esconder objetos personales; reírse de ellos; lanzar rumores sobre ellos; y agresiones físicas.

Por otro lado, el 66% de las niñas se sienten tristes habitualmente, mostrando unas cifras mucho más elevadas que los niños (37%). Estos datos se corroboran con los estudiantes inmigrantes con respecto a los nativos (7%). Como conclusión, es urgente revisar los indicadores que miden la calidad educativa desde una perspectiva humanista y ética que supere el reduccionismo del rendimiento académico predominante, porque una escuela donde los menores se sienten inseguros y no son felices no puede ser un lugar donde se desarrollen los derechos humanos ni una educación de calidad.

PALABRAS CLAVE

ACOSO, BIENESTAR DE LA INFANCIA, CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, DERECHOS DEL NIÑO, RENDIMIENTO ESCOLAR

CONOCIMIENTOS Y SABERES TRADICIONALES EN EL AULA: APRENDIZAJE SITUADO Y PROYECTO INTEGRADOR COMO DIDÁCTICAS COMPLEMENTARIAS

MA. TERESA TONANTZIN ORTIZ RODRÍGUEZ
Profesora Investigadora de Tiempo Completo Titular "A"

INTRODUCCIÓN

LA UNIVERSIDAD INTERCULTURAL DEL ESTADO DE PUEBLA (UIEP) DESDE EL 8 DE MARZO DEL 2006 ATIENDE A LOS SIETE PUEBLOS ORIGINARIOS DEL ESTADO, SIENDO ESTOS: totonacos (tutunakú); nahuas (náhuatl); hñähñú (otomíes); thi imassipijni (tepehuas); ngigua (popolocas); tu'un savi mixtecos) y ha shuta enima (mazatecos). A partir de una política pública educativa que busca ser incluyente para erradicar la discriminación de todo tipo. Sin embargo, la aplicación del modelo ha sido criticada, y a partir de esto, se le ha denominado interculturalidad funcional al servicio de la hegemonía nacional, porque minimiza el papel protagónico de las etnias en cuanto a la definición de su propio modelo educativo coherente con su cosmovisión, su vida cotidiana y sus formas de producción. En respuesta a ello surge la interculturalidad crítica la cual busca generar la toma de decisiones en sus procesos educativos por parte de los grupos minoritarios de una sociedad, no sólo los indígenas o pueblos originarios.

OBJETIVO

Analizar la factibilidad de emplear como didácticas complementarias al aprendizaje situado y al proyecto integrador en cuanto al logro de desarrollo de competencias interculturales desde una postura crítica.

METODOLOGÍA

Es de corte cualitativo-analítico-descriptivo, por consiguiente, se trata de una investigación centrada en la escuela, en donde docentes y estudiantes juegan el doble papel de ser investigadores y sujetos de investigación. Se empleó la observación participante como técnica de indagación de datos dentro y fuera del aula, siendo ésta última realizada con la vinculación comunitaria en dos asignaturas: **INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS COMUNITARIOS E INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO BIOCULTURAL, EN ESTAS SE APLICA EL APRENDIZAJE SITUADO Y EL PROYECTO INTEGRADOR.**

DISCUSIÓN

Se cuestiona el concepto de la interculturalidad basada en un precepto axiológico que conlleva a un diálogo entre culturas, originado a partir de los movimientos migratorios de personas de países del Sur al Norte; o bien, el surgido a partir de los procesos de colonización y luchas indígenas en América Latina. En este diálogo, se admite la diversidad cultural, pero esto no elimina de forma automática las desigualdades, las minimiza ante la posibilidad de una convivencia sana; incorpora ciertos aspectos culturales compatibles con las relaciones hegemónicas, esto se reproduce en el aula del llamado subsistema educativo intercultural desde niveles básicos hasta superiores.

Resultados

Se proporcionan los datos para determinar cómo se lleva a cabo una interculturalidad crítica en la práctica educativa, no a partir de los saberes científicos sino de los saberes tradicionales de cada pueblo originario que participa en el proceso educativo; los conocimientos se reconstruyen mediante la visión de los estudiantes y de los agentes sociales de las localidades en donde realizan su vinculación comunitaria.

CONCLUSIONES

El empleo del aprendizaje situado y del proyecto integrador en la realización de la vinculación comunitaria, permite a estudiantes y agentes sociales tomar decisiones en su proceso edu

PALABRAS CLAVE

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS – METODOLOGIA CENTRADA NA DIVERSIDADE

HÉLIA BRACONS

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa

Nos dias de hoje, com uma sociedade cada vez mais multicultural, justifica-se plenamente um conhecimento prévio das orientações e especificidades culturais das pessoas e daí a pertinência e relevância de incluir-se no plano formativo as temáticas da multiculturalidade, diversidade cultural, interculturalidade, comunicação e competência cultural, e despertar o interesse dos estudantes para os conceitos fundamentais e sua praticidade no contacto com pessoas diversas.

O curso de Serviço Social forma profissionais que, no geral, no âmbito da sua atividade, vão interagir com pessoas de diferentes origens: diferentes culturas, hábitos, costumes, tradições, normas, valores e religiões, daí a relevância de aprofundamento e contato com estas na formação dos estudantes de Serviço Social, no sentido de provocar temáticas.

Pretende-se, com este trabalho, dar a conhecer as principais atividades pedagógicas inovadoras a introduzir na UC Intervenção na área da Diversidade e da Interculturalidade da Licenciatura em Serviço Social da Universidade Lusófona.

Creemos que as Práticas pedagógicas inovadoras propostas a desenvolver, no presente ano letivo, permitirá de uma forma plena e eficaz a transmissão dos conhecimentos através das novas tecnologias disponíveis, bem como permite proporcionar a todos os estudantes de Serviço Social a oportunidade de desenvolver capacidades de comunicação, relação, destreza, sensibilidade, criatividade, reflexão, inquietação e inovação desenvolvendo em simultâneo, uma postura crítica e proativa face ao *Outro* culturalmente diferente e a um mundo cada vez mais plural.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDADE, ENSINO INCLUSIVO, PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

ARTETERAPIA Y TDAH: UNA HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

ROCÍO LAGO-URBANO
UNIVERSIDAD DE HUELVA

La población infantil y adolescente afectada por el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (en adelante TDAH) con frecuencia presenta numerosas dificultades en su ajuste social, emocional y comportamental, que habitualmente se van agravando a lo largo de la vida sin una intervención adecuada. Este trastorno es uno de los más frecuentes en el ámbito escolar, siendo su prevalencia muy elevada. En general, sus síntomas son la inatención, hiperactividad e impulsividad excesivas e inadecuadas para la edad. Con mucha frecuencia, la población infantil y adolescente afectada presenta otros problemas y trastornos psicológicos asociados relacionados con dificultades sociales, emocionales y en la relación con sus iguales, lo que complica su evolución y hace preciso una intervención ajustada a cada perfil individual. En este sentido, existen diferentes modalidades terapéuticas usadas para mejorar estos síntomas que pueden darse de manera única o combinada. En la actualidad, no existe una única modalidad terapéutica para el TDAH, razón por la cual la modalidad terapéutica seleccionada debe apuntar al mejoramiento y la reducción de los síntomas, además de disminuir el riesgo en la aparición de otros trastornos relacionados. En este trabajo se presenta la arteterapia como una herramienta psicopedagógica a caballo entre el arte y la psicoterapia, que cuenta con un reconocimiento entre la comunidad científica internacional, trabajando desde el “uno mismo”, con el cuerpo y con la imagen, con el fin de alcanzar la educación inclusiva para estos menores. Para ello se expone una cuidadosa revisión de la literatura científica existente sobre el estado de la cuestión, que muestra los múltiples beneficios de esta modalidad terapéutica en los menores con TDAH. Se debe tener en cuenta que lo importante de la utilización de técnicas y herramientas de diferentes disciplinas artísticas no es tanto el resultado si no el proceso mediante el cual se busca ejercitar, mejorar y potencializar procesos cognitivos como la atención, la memoria, las funciones ejecutivas, la expresión y afectividad entre otros. Asimismo, los obstáculos que estos menores encuentran a su paso en el contexto educativo hace necesaria la búsqueda de diferentes opciones metodológicas que den paso a la educación inclusiva. Por tanto, el arte ha de considerarse como un vehículo valioso de expresión y comunicación para conseguir la inclusión real en las aulas de las menores con TDAH, brindándoles la oportunidad de expresarse y ser comprendidos. En este sentido, poder implementar programas psicopedagógicos que tengan como punto central la arteterapia en el tratamiento para el TDAH permitirá profundizar en su problemática, contribuyendo a su comprensión y conocimiento.

PALABRAS CLAVE

ARTETERAPIA, EDUCACIÓN INCLUSIVA, TDAH

SINTIENDO LA EVOLUCIÓN HUMANA. EDUCACIÓN INCLUSIVA CON RÉPLICAS TIFLOLÓFICAS IMPRESAS EN 3D

SONIA DÍAZ-NAVARRO
SANTIAGO SÁNCHEZ DE LA PARRA-PÉREZ

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la aplicación y adaptación de las nuevas tecnologías ha ido evolucionando convirtiéndose en una herramienta de incalculable apoyo para la enseñanza. Varios estudios han demostrado que las explicaciones apoyadas con réplicas en 3D proporciona un entorno más motivador y llamativo que las de 2D para la práctica de las tareas educativas en general. Cuando tratamos con personas invidentes, el uso de réplicas tiflológicas se manifiesta como la única vía para adquirir determinados conocimientos, difícilmente imaginables a partir de descripciones orales o escritas, ya que el tacto se convierte, junto con la audición, en el elemento principal de acceso a la información. En este trabajo presentamos los resultados obtenidos tras la realización de un taller teórico-práctico sobre evolución humana con 25 alumnos de la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE). Esta actividad fue promovida por el programa de divulgación *CAPACIENCIATE* de la Universidad de Valladolid (España), con el objetivo de hacer accesibles los contenidos científicos a personas con discapacidad.

OBJETIVOS

La clase teórico-práctica perseguía tres objetivos principales: (1) Observar y analizar las similitudes y diferencias entre los cráneos de la familia *Hominidae*, ya sea del género *Homo*, *Australopithecus* y/o *Pan*. (2) Identificar las principales estructuras anatómicas del cráneo que se ven modificadas en el proceso evolutivo –maxilar y mandíbula, cresta sagital, dentición, *torus supraorbital*, *foramen magnum*, prognatismo facial... Y (3) analizar las razones de la variabilidad expuesta en función del periodo y el área geográfica en el que vivieron estos *homininos*, los factores climáticos/ambientales o su alimentación.

METODOLOGÍA

Realización de un taller de evolución humana a 25 alumnos con discapacidad visual. La teoría se complementó con el uso de 22 réplicas altamente realistas de cráneos de los principales especímenes de la evolución humana fabricados mediante impresión 3D FDM. Además, efectuamos un test a los alumnos relacionado con los contenidos impartidos y una encuesta con información básica sobre su formación y su experiencia previa en actividades de este tipo.

RESULTADOS

El primer resultado resaltable del taller fue el elevado número de personas interesadas que acudieron teniendo en cuenta la edad de los sujetos y su escaso conocimiento respecto al tema. Complementar la teoría con el uso de estas réplicas permitió materializar los contenidos y que los alumnos no solo pudieran seguir la explicación, sino que además interactuaran y formularan sus propias hipótesis. Esto mismo se vio reflejado en el test de conocimiento, con resultados generales muy positivos.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El avance científico permite que cada vez conozcamos mejor el esquema general de nuestro origen. No obstante, estos conocimientos no suelen incluirse dentro de la educación básica o no en toda su extensión. Los resultados aquí expuestos ponen de manifiesto la utilidad de este tipo de actividades que garanticen una participación directa de los alumnos con discapacidad visual. Las nuevas tecnologías, y concretamente la impresión 3D se muestran como herramientas excepcionales para lograr este cometido a bajo coste, permitiendo materializar la explicación teórica y concretar ciertos conceptos en la imaginación del alumnado.

PALABRAS CLAVE

EVOLUCIÓN HUMANA, IMPRESIÓN 3D, INCLUSIÓN EDUCATIVA, ONCE

EDUCACIÓN INCLUSIVA EN EL ALUMNADO CON TEA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

TERESA GONZÁLEZ DE RIVERA ROMERO
Universidad Autónoma de Madrid
MARÍA PANTOJA GONZÁLEZ

El objetivo de esta revisión se centra en poner de manifiesto aquellas barreras y facilitadores que actualmente, y según distintos estudios llevados a cabo, están marcando el proceso de inclusión educativa en el alumnado con TEA. Para ello, y siguiendo la declaración PRISMA (diseñada para mejorar la integridad del informe de revisiones sistemáticas y meta-análisis), 35 artículos han sido analizados, atendiendo a las voces de los principalmente implicados en esta temática: las familias, los diferentes profesionales educativos y el propio alumnado. Dichos artículos abarcan la temática de la escolarización del alumnado con autismo e indagan sobre el nivel de inclusión educativa encontrada en estos ambientes. Los mismos han sido seleccionados desde los buscadores académicos *EBSCOhost* y *PsychoInfo* y el portal *Journal Citation Reports*. Los 35 artículos finalmente incluidos en la revisión han sido tomados de ocho revistas diferentes: *Autism and Developmental Language Impairments* (Q2 en SJR); *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities* (Q2 en SJR); *European Journal of Special Needs Education* (Q1 en SJR); *International Journal of Disability, Development and Education* (Q3 en SJR); *International Journal of Inclusive Education* (Q1 en SJR); *Journal of Autism and Developmental Disorders* (Q1 en SJR); *Journal of Research in Special Educational Needs* (Q3 en SJR); y *Research in Autism Spectrum Disorders* (Q2 en SJR).

De esta forma, los resultados encontrados se expondrán no solo según promuevan o dificulten el proceso hacia una educación inclusiva, sino también según la perspectiva de las distintas voces; mostrando a su vez los puntos de encuentro entre estos, así como las posibles discrepancias. Para finalizar, se mostrarán una serie de conclusiones derivadas de los resultados, las cuales evidenciarán lo lejos que todavía nos encontramos de ver este derecho a una educación inclusiva satisfecho. Dentro de los mismos, se hará alusión al papel de las concepciones en los docentes y profesionales educativos, a los dilemas que subyacen a la educación inclusiva, al papel de la participación social en este colectivo, a las transiciones educativas, al rol que juega la cultura en todo este proceso y a la influencia de las políticas y prácticas de los centros escolares, entre otros. A su vez, y a través de la identificación de ciertas barreras clave, también serán arrojadas una serie de pautas de actuación con el fin de promover una reflexión que pudiera derivar a un acortamiento entre lo que se dice que debería hacerse y lo que finalmente se lleva a cabo.

PALABRAS CLAVE

AUTISMO, EDUCACIÓN INCLUSIVA, REVISIÓN SISTEMÁTICA, TEA

DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA PROACTIVO PARA LA PREVENCIÓN DE DIFICULTADES DE APRENDIZAJE DE LA LECTURA

MARTA GARCÍA-NAVARRO ARANA

INTRODUCCIÓN

En estos últimos años se está asistiendo a una nueva conceptualización de las dificultades de aprendizaje en la que, en vez de esperar al fracaso para desarrollar una intervención, se pretenden implementar estrategias proactivas que permitan anticipar la detección de alumnos con posible riesgo de desarrollar dificultades de aprendizaje. Teniendo en cuenta los principales modelos que se encuentran bajo esta conceptualización y las directrices que aportan, en este estudio se presenta un programa de enseñanza de Conciencia Fonológica (CF), de carácter explícito, sistemático, secuenciado y contextualizado en cada uno de los proyectos de trabajo del centro educativo de la ciudad de Salamanca donde se pudo desarrollar.

OBJETIVOS

El principal objetivo de este estudio fue implementar una serie de estrategias para la prevención de dificultades en el aprendizaje de la lectura, así como comprobar si: el programa diseñado y desarrollado contribuye al desarrollo de la CF; si esta mejora de la CF desde edades tempranas favorece los procesos de reconocimiento de palabras escritas; y si la enseñanza temprana de CF junto a la enseñanza del conocimiento alfabético ayuda a prevenir dificultades iniciales en el aprendizaje de la lectura.

METODOLOGÍA

En el estudio han participado 128 alumnos de 3º de Educación Infantil (grupo experimental) y 1º de Educación Primaria (grupo control). Con los alumnos de 5 años (3º E.I) se ha aplicado el programa de intervención que ha sido elaborado teniendo en cuenta el orden establecido por el propio centro para la enseñanza de las letras, de tal forma que se pudiesen desarrollar las actividades metafonológicas vinculadas a estas y favorecer el aprendizaje del conocimiento alfabético. Uno de los elementos novedosos de este programa es la contextualización que se da a las actividades desarrolladas. Es importante partir de lo que en cada momento se está trabajando en las aulas, teniendo presente el tipo de metodología y actividades que se desarrollan, ya que la significatividad y la motivación por este aprendizaje será mayor. Teniendo en cuenta los objetivos planteados y el desarrollo de la propia intervención, los alumnos fueron evaluados antes y después del desarrollo del programa en CF (con dos de las pruebas de la Batería PEALE: sílabas y fonemas) y en identificación de palabras escritas (con la Prueba PIPE).

RESULTADOS

El análisis realizado sobre los datos obtenidos revela que el programa diseñado es efectivo y contribuye al desarrollo de la CF, que esta mejora de la CF repercute positivamente en los procesos de reconocimiento de palabras escritas y que además contribuye a la prevención de dificultades de aprendizaje.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en este trabajo concuerdan con los alcanzados en numerosas investigaciones realizadas en este campo, y permiten que la enseñanza de CF junto a la enseñanza del conocimiento alfabético es necesaria iniciarla desde edades tempranas ya que favorece el aprendizaje inicial de la lectura y escritura y contribuye a la prevención de dificultades en este aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE, INTERVENCIÓN, LECTURA, PREVENCIÓN

ANÁLISIS DE LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS LÉXICAS Y SUBLÉXICAS: UN ESTUDIO CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

LAURA HERNÁNDEZ SOBRINO

INTRODUCCIÓN

La competencia ortográfica constituye un importante predictor del nivel lector de los alumnos. El manejo de la representación escrita de la lengua, a través del reconocimiento directo de las palabras, permite superar la decodificación fonológica como herramienta única de acceso a la lengua escrita, facilitando una lectura y escritura automatizadas. Sin embargo, este dominio no siempre es accesible para todos los alumnos: puede convertirse en una ardua tarea, como ocurre en el caso de los estudiantes sordos.

Si bien el nivel de desarrollo ortográfico ha sido considerado tradicionalmente como un único indicador, investigaciones actuales han demostrado la existencia de distintos tipos de información ortográfica que, a su vez, implican diferentes estrategias de acceso. Así, a la tradicional competencia ortográfica-léxica, construida a través de sucesivos momentos de decodificación de construcciones lingüísticas, se suma la recién acuñada competencia ortográfica-sublexical. Esta recoge las distintas regularidades ortográficas, presentes en la mayoría de los idiomas, a las que somos sensibles a través del uso de la lengua escrita mediante aprendizaje implícito. Un ejemplo de estas regularidades ortográficas en español es el caso de la traducción escrita del fonema /b/: la elección de “v” se produce en más ocasiones cuando se presentan las formas /be-bi/, mientras que la elección de “b” es más común en los grupos /bo-bu/.

OBJETIVOS

El objetivo principal del estudio ha sido elaborar pruebas específicas de evaluación para el análisis de las estrategias ortográficas léxicas y subléxicas en estudiantes de Educación Primaria. Esta evaluación diferenciada permitirá, en última instancia, comparar el desarrollo ortográfico de niños sordos y oyentes, a fin de avanzar sobre la hipótesis base que establece que los primeros presentan una competencia ortográfica superior al de los segundos.

METODOLOGÍA

En este estudio han participado 53 alumnos que fueron evaluados utilizando dos pruebas control (TECLE y Prueba de Ortografía de la Batería PEALE) y las dos pruebas elaboradas *ad hoc*. Estas han sido construidas a partir de dos listas de palabras, incluyendo en la primera las principales excepciones ortográficas del castellano (j/g, h/no h, va/ba); y, en la segunda, las regularidades ortográficas señaladas.

RESULTADOS

El análisis de datos muestra la capacidad de las pruebas presentadas para la evaluación de las habilidades léxicas y subléxicas, aunque con algunas cuestiones que será necesario tener en cuenta en el futuro, como posibles regularidades en la traducción del fonema /j/ o implicaciones morfológicas en el uso de “h”. Asimismo, las pruebas permiten evaluar la sensibilidad a las regularidades ortográficas de /b/, especialmente a través del uso pseudopalabras, aunque las construcciones /bi/ y /bu/ revelan algunos datos que deberán ser contrastados.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos son prometedores y demuestran que, tras realizar las correcciones oportunas, las pruebas presentadas serán de utilidad para futuras investigaciones. Entre otras cuestiones, su utilización con el colectivo sordo permitirá profundizar en la hipótesis base, así como indagar sobre las diversas estrategias de acceso al conocimiento ortográfico. Todo ello podría repercutir significativamente en la evaluación e intervención con colectivos que presentan dificultades para el acceso a la lengua escrita.

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIA DE DESARROLLO, LENGUA ESCRITA, ORTOGRAFÍA, SORDERA

REALIDADES VIVIDAS; CENTROS DE MENORES. UNA REVISIÓN PARA LA PRÁCTICA EDUCATIVA

DANIEL TRAVERSO MACÍAS

El trabajo versa sobre la realidad de los centros de menores en España. Se trata de un estudio de carácter exploratorio que, desde una mirada educativa inclusiva, pretende conocer las diferentes perspectivas y literatura existente sobre dicha tipología de centros. Esto se realizará mediante un análisis de textos científicos que aborden la temática en cuestión, usando como soporte el programa de análisis cualitativo Nvivo12. Para ello, se realizará un cruce de lecturas detectando núcleos de interés sobre la temática y estableciendo categorías de análisis emergentes que contribuyan a profundizar en los diferentes aspectos y factores que intervienen, desde una mirada interseccional, en la realidad de los centros de menores. El trabajo presentado, surge de la mano de la elaboración de una tesis doctoral y, para esta, supone un trabajo previo de exploración y análisis para poder abordar la temática. La metodología empleada para la realización del mismo es de índole cualitativa que permita, desde una perspectiva holística, generar interpretaciones de las realidades vividas en torno a este tipo de centro, no buscando, por lo tanto, establecer leyes, generalizaciones, ni patrones, sino con la intención de acercar una interpretación de la realidad al resto de la sociedad y concienciar sobre las experiencias vividas que viven estos niños y estas niñas a través de las narraciones. Asimismo, poner de manifiesto la importancia de la educación inclusiva frente a estas desigualdades sociales donde, desde la aceptación de la diversidad humana, facilitar al alumnado las herramientas y recursos que permitan a la sociedad caminar hacia un modelo más democrático, justo e inclusivo, y donde las barreras sociales y la ausencia de recursos no supongan un factor de desigualdad y desventaja para estos y estas menores. Como resultado, se obtienen diferentes factores y núcleos temáticos que, de manera visible o no tan tangible, intervienen y condicionan las vidas de estos niños y estas niñas.

PALABRAS CLAVE

CENTROS DE MENORES, EDUCACIÓN INCLUSIVA, METODOLOGÍA CUALITATIVA

LA INFANCIA EN INTERNET: ¿REALIDAD O FICCIÓN?

PATRICIA ORTEGA AGUILAR

El presente trabajo pretende dar a conocer las diversas definiciones y visiones que pueden existir acerca de un mismo concepto, concretamente con relación al concepto *infancia*. Y es que la definición de infancia variará, en gran medida, en función de las características y circunstancias, y sobre todo, del marco ideológico de las personas que le dan significado, puesto que el lenguaje connotativo es inminente en este caso, implicando sentimientos, experiencias y emociones, sobre un fondo, menos tangible, de carácter político, social, económico, etc.

Si se hace referencia a la Real Academia de la Lengua, es posible ver cómo el concepto *infancia* se encuentra definido como “período de la vida humana desde el nacimiento hasta la pubertad” o “conjunto de niños”, pero, ¿qué ocurre si en lugar de buscar en un diccionario se quiere saber qué es la infancia de manera visual?, ¿qué imágenes se obtienen si se busca en internet acerca del término infancia?, ¿cómo se encuentra este concepto representado? A través de este acercamiento, atrevido, será posible conocer desde una mirada inclusiva, cómo en muchas ocasiones resulta imprescindible salir de nuestra zona de confort e investigar para poder conocer otras realidades; si existen otras miradas más allá de las nuestras (que sin duda las hay).

Para llevar a cabo este estudio, se utiliza el buscador de referencia Google como principal base de datos, con el propósito de analizar qué tipos de fotografías aparecen al realizar la búsqueda de la palabra *infancia*, cuáles son las categorías que se muestran y qué ocurre si modificamos la configuración de búsqueda, requiriendo documentos gráficos de otras épocas o lugares del mundo con la intención de esclarecer si existe un gran sesgo a la hora de obtener información acerca de este concepto. La realización de dicho análisis se apoya en el programa de análisis cualitativo Nvivo12, en el que se crean diversas categorías, algunas previamente establecidas por el buscador utilizado y otras emergentes, a través de las cuales se clasificarán las fotografías encontradas, para a continuación realizar un estudio de los datos obtenidos con el interés de esclarecer cuánto se ajusta esta representación a la realidad.

Es posible y necesario luchar por conceder a la infancia el valor y significado que merece. Luchar por una infancia diversa y plural que acoja a niños y niñas con culturas y formas de sentir diferentes, porque todas las infancias merecen ser escuchadas y reconocidas, porque todos y todas un día fuimos niños y niñas.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD, INFANCIA, INTERNET

ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DEL ACOSO ESCOLAR EN EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

INMACULADA RUIZ CALZADO

La educación es un derecho humano para todas las personas, sin discriminación. En el ámbito de la educación inclusiva, las instituciones educativas deben estar al tanto del reto que implica atender las necesidades concretas del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE en adelante). Estas necesidades educativas específicas del alumnado pueden ser detectadas en cualquier momento de su escolarización, y una vez detectadas, deben llevarse a cabo las estrategias inclusivas más adecuadas, que permitan alcanzar una mayor equidad y calidad educativa para todo el alumnado. Así, destaca la importancia del uso de metodologías activas que fomenten actividades reales, como el método del trabajo por proyectos. Este método supera las prácticas educativas segregadoras y excluyentes, temporaliza las actividades de una forma innovadora y asigna un papel a cada uno de los integrantes del aula en el desarrollo de los contenidos de aprendizaje. Además, afirman que la variedad de actividades y agrupamientos son una clave fundamental para fomentar la inclusión ya que la cooperación entre los alumnos llega a convertir a la diversidad y a las posibles desigualdades como experiencias enriquecedoras para todo el alumnado. Sin embargo, es importante conocer si los docentes están preparados para ese desafío, ya que en estudios previos realizados acerca de la percepción sobre la inclusión educativa es común encontrar que los docentes experimentan una elevada dificultad hacia la atención educativa de las necesidades específicas de sus alumnos.

Por ello, la presente investigación tiene como objetivo fundamental conocer la percepción docente sobre el trabajo por proyectos como método de inclusión para el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

La metodología empleada es de tipo cuantitativo. La muestra consta de 17 docentes del primer ciclo de la Educación Primaria que atienden a alumnado con NEAE. El instrumento consta de 26 ítems con respuestas tipo Likert.

Los principales hallazgos obtenidos del análisis de los datos de los participantes evidencian que las actividades en grupos cooperativos propician un aprendizaje entre iguales, y que los proyectos de trabajo son una buena estrategia para la inclusión del alumnado con NEAE. Otro de los resultados obtenidos es el trabajo por proyecto posibilita adaptar las actividades a las distintas capacidades, ritmos e intereses de aprendizaje al alumnado, incrementando así la motivación y su participación en el aula.

En conclusión, la puesta en práctica del trabajo por proyectos fomenta que los discentes con NEAE se sientan parte y participe de su propio aprendizaje. Potenciando así su interés por la participación en todas las fases de los proyectos de trabajo y potenciando así su inclusión en el aula.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, DISCAPACIDAD, EDUCACIÓN PRIMARIA, INCLUSIÓN EDUCATIVA

DIÁLOGOS Y ACCIONES EN BUSCA DE UNA ESCUELA MÁS JUSTA E INCLUSIVA: EL CASO DE UNA MAESTRA RURAL

KATHERINE GAJARDO ESPINOZA

Universidad de Valladolid - Universidad de Santiago de Chile

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS. En este trabajo se exponen los diálogos, acuerdos y acciones en defensa de una escuela más justa e inclusiva realizados por una investigadora y una maestra que es, a la vez, directora de un centro rural de educación infantil y primaria.

METODOLOGÍA. El trabajo de campo se realiza mediante observación participante y entrevistas informales (Kemp y Ellen, 1984). Durante un curso académico la investigadora observa y coopera con la maestra en actividades diversas: 1) con estudiantes, por medio del desarrollo de talleres, tertulias literarias dialógicas y grupos interactivos, tomando un rol de docente; 2) con el claustro y las familias, por medio de su participación en reuniones con la comunidad educativa, su asistencia a actividades formativas (cursos y seminarios) y reuniones informales, así como otras actividades dentro y fuera del centro (actividades extraprogramáticas y asistencia a grupos de estudio sobre transformación educativa).

El estudio se realiza con la perspectiva de la investigación partisana (Goldring, 2010; Kincheloe y McLaren, 2012), que se define como “un acto de intervención, un método de resistencia, una forma de crítica, una forma de revelar lo que ocurre” (Denzin, 2003, p. 9), por medio de una etnografía crítica (Denzin y Lincoln, 2012) en la cual se siguen las recomendaciones de Foley y Valenzuela (2012) para generar espacios de reflexión íntima durante la convivencia en el centro. El enfoque de la etnografía crítica expone la interpretación explícita de los significados y las funciones de las acciones humanas, cuyo producto toma principalmente la forma de descripciones y explicaciones verbales (Atkinson & Hammersly, 2000, p. 248). En particular el método no sólo revela las estructuras hegemónicas, sino que abre nuevas estrategias interactivas a través de acciones colaborativas y conjuntas para la transformación en el aula y en la comunidad (Trueba & McLaren, 2000). En este punto, a partir del rol de investigador, surgen nuevos roles a partir de las necesidades del contexto, los cuales en este caso son principalmente el de docente y consejero.

RESULTADOS. Durante el año de investigación, por medio de las interacciones con la maestra y los actores que la rodean (estudiantes, docentes y familias), la investigadora fue observando y participando del desarrollo de tres grandes mecanismos de justicia social y de construcción de una escuela democrática e inclusiva en el caso estudiado: primero, con el fortalecimiento de la apertura de las puertas de la escuela; segundo, con la promoción de la horizontalidad en las relaciones de liderazgo en la escuela; y tercero, con el fomento de estrategias educativas colaborativas en el aula. Todo lo anterior surge de la explicación que defiende que para la creación de una sociedad más igualitaria las acciones no vienen dadas por el marco normativo o por las indicaciones administrativas de las autoridades educativas, sino que dependen del trabajo de docentes y miembros de las comunidades que trabajan por una educación más justa (Carbonell et al., 2018).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES. El estudio pone de manifiesto la funcionalidad de una perspectiva de desobediencia a directrices normativas o burocráticas que impiden, si se acatan acríticamente, un compromiso ético por el desarrollo de una escuela más inclusiva (Blanco et al., 2007) y ofrecen concreciones de esta perspectiva, que se basa en la capacidad crítica y de análisis y la toma de decisiones desde la responsabilidad. Por otra parte, se evidencian acciones clave para la construcción de una escuela más democrática, como la creación de ambientes acogedores y la implementación de alternativas para hacer frente a la exclusión de alumnado; abrir puertas (metáforica y literalmente); el fomento de claustros deliberativos y la participación conjunta en actividades formativas; la invitación extensiva a expertos, investigadores y/o docentes en formación para propiciar el trabajo colaborativo; la planificación de actividades de cohesión con la comunidad y la utilización de estrategias dialógicas y participativas dentro del aula y fuera de ella.

PALABRAS CLAVE: DEMOCRACIA, EDUCACIÓN INCLUSIVA, EDUCACIÓN RURAL, ETNOGRAFÍA CRÍTICA, JUSTICIA SOCIAL

HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UN ÍNDICE DE ESFUERZO ESCOLAR. FACTORES CONTEXTUALES QUE INFLUYEN EN EL DESEMPEÑO

PABLO CÁCERES SERRANO

Usualmente los factores sociales y económicos propios de la institución escolar se han tenido muy en cuenta a la hora de determinar factores o predictores del desempeño académico de los estudiantes. Variables como nivel de educación de los padres, capital social, formación de los docentes, gestión administrativa de la escuela o liderazgo del director/a, son aspectos bien conocidos como determinantes del desempeño estudiantil y cómo éstas pueden generar grandes diferencias entre escuelas privadas y públicas en el contexto latinoamericano, donde estas últimas acogen mayoritariamente a la población escolar más vulnerable.

En este trabajo se intenta proponer, mediante un modelo cuantitativo, un valor índice que dé cuenta de los efectos de factores de un orden superior a los propios de la escuela. A través de la recolección de información contextual de carácter comunal, se intenta identificar aquellas variables (tales como el nivel socioeconómico de la comuna, los niveles de hacinamiento, el acceso a servicios primarios de salud, los aportes financieros para programas de integración dentro de las escuelas o la condición de ruralidad del emplazamiento en donde se ubica el centro educativo) que pueden tener efectos sobre la variable criterio, comprendida como los desempeños a nivel de escuela (y en donde el desempeño es equivalente al rendimiento académico que éstas denotan en las pruebas estandarizadas aplicadas a nivel nacional), llevando a los centros a realizar mayores esfuerzos para alcanzar o nivelar los resultados de aquellas escuelas ubicadas en entornos comunales menos desfavorecidos. En este sentido, se espera que la construcción del índice evidencie que muchos de los programas remediales del ministerio de educación no son la mejor herramienta para responder a una necesidad que en última instancia depende también de factores que van más allá del control de la escuela.

La presente propuesta se origina en la concepción más amplia de justicia social y la educación como un derecho humano, frente al cual ciertos esquemas institucionales no sólo no solucionan la injusticia sino que dilatan las verdaderas acciones que podrían ayudar a reformar el sistema en pos de una mejora de la condición en la que las escuelas deben batallar.

PALABRAS CLAVE

COSMPOLITISMO INTERACCIONAL, DERECHOS HUMANOS, JUSTICIA SOCIAL, REDISTRIBUCIÓN

ANÁLISIS UNIVARIANTE EN LA MEDICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL PROFESORADO SOBRE EL USO DE RECURSOS TIC PARA TRABAJAR CON ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD: APLICACIÓN DE ANOVA ENTRE LAS DIFERENTES ETAPAS EDUCATIVAS

FRANCISCO DAVID GUILLÉN GÁMEZ
Universidad de Zaragoza

Actualmente estamos viviendo una grave situación de alerta sanitaria debido a la COVID-19, que está afectando sobremanera al ámbito educativo. Ante tal situación, se demanda una educación actualizada e innovadora como nunca antes había sido requerida, en la cual están muy presentes los recursos digitales, para facilitar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje del alumnado en general, y más concretamente de aquellos estudiantes que presentan cualquier tipo de diversidad funcional, ya sean motóricas, cognitivas, visuales y/o auditivas. Sin embargo, para una correcta interacción y adaptación de recursos TIC para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, se requiere que el profesorado posea un adecuado nivel de desarrollo de la competencia digital, de tal forma que sepa hacer frente a las demandas educativas que se les plantean.

Por ello, el propósito de este estudio es: (1) analizar y comparar estadísticamente el nivel de competencia digital del profesorado de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Educación Superior acorde a su género sobre el uso que hacen de recursos digitales para atender a estudiantes con diversidad funcional; y (2) comparar si existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel de desarrollo de la competencia digital del profesorado entre las diferentes etapas educativas en base al género.

Para conseguir este propósito, se ha realizado un estudio fundamentado en un diseño no experimental de corte *ex post facto* a través de encuesta. El instrumento para medir el nivel de competencia digital del profesor fue el elaborado por Almenara et al. (2016), el cual medía el uso de recursos TIC para personas con discapacidades (AG), para personas con deficiencias motóricas (M), cognitivas (C), visuales (V), auditivas (A), y conocimientos sobre la accesibilidad (Ac). La muestra final ha estado configurada por un total de 194 docentes de las etapas de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Educación Superior.

Los resultados mostraron que no existen diferencias significativas en el nivel de competencia digital del profesorado en función del género, en ninguna de las dimensiones del instrumento, ni en la puntuación global. Sin embargo, sí fueron encontradas diferencias significativas en el nivel de desarrollo de la competencia digital del profesorado entre las distintas etapas educativas para el género femenino, donde el mayor nivel de desarrollo se evidencia en el profesorado que imparte docencia en la etapa de Educación Infantil, y el menor nivel de desarrollo en el profesorado de Educación Superior.

Los resultados hallados ponen de relieve la necesidad de una urgente capacitación en competencias digitales al profesorado, principalmente en aquellos que imparten docencia en Educación Superior. Por ello, se precisa de una formación que favorezca, por un lado, la capacitación digital del profesorado a través de planes y programas formativos ofertados por las propias instituciones educativas, y, por otro lado, la inclusión efectiva de recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje que permitan al alumnado con diversidad funcional un adecuado acceso a su proceso formativo, para poder así recibir una educación inclusiva y de calidad.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DE DATOS, COMPETENCIA DIGITAL, DISCAPACIDAD, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, RECURSOS TIC [523], TÉCNICAS CUANTITATIVAS

DESARROLLO DE PRÁCTICAS INCLUSIVAS EFICACES DESDE EL ENFOQUE DE LA PEDAGOGÍA INCLUSIVA: UN ANÁLISIS DE LA CUESTIÓN

ALMUDENA COTÁN FERNÁNDEZ
Universidad de Cádiz

La educación inclusiva es reconocida como un derecho humano, básico y esencial (Forlin, 2013). Autores como Ainscow (2015), indican que a través de los procesos educativos inclusivos, se consigue dar respuesta de calidad a todos los estudiantes aumentando sus opciones de participación en los espacios educativos. Sin embargo, pese a los avances políticos y legislativos en esta materia, en el ámbito de las instituciones de Educación Superior se han evidenciado obstáculos que impiden al estudiante no tradicional disfrutar de una participación plena en el sistema educativo y obtener un aprendizaje de calidad (Moriña, 2017). Muchos han abordado las diferencias de género y el origen socio-cultural. Sin embargo, en las últimas décadas, se ha visto proliferar investigaciones centradas en la situación y vivencia del alumnado con discapacidad en estas instituciones (Gibson, 2012). Profesores poco capacitados y formados para atender a la diversidad, ausencias de ajustes metodológicos o evaluaciones inadaptadas, son algunas de las barreras identificadas. Y, pese a que algunos países, como Reino Unido, Australia o Estados Unidos, han puesto en marcha un importante número de actuaciones y medidas a favor de la inclusión y la accesibilidad en estas instituciones para las personas con discapacidad, parece no ser suficiente (Barnes, 2007; Moriña, 2017). Así, para garantizar al alumnado con discapacidad el derecho de acceder y, lo que es más importante, permanecer y participar en la universidad a través de una educación de calidad sin ningún tipo de discriminación (Thomas, 2016), se torna necesario e imprescindible ofrecer determinados apoyos.

Desde esta perspectiva, cobra especial importancia el enfoque propuesto por la pedagogía inclusiva. Alejada de la concepción segregadora ofrecida por la educación especial (Florian, 2010), la pedagogía inclusiva considera que es necesario ofrecer apoyos a todos los estudiantes pero diferenciados para algunos. Desde este enfoque, se reconocen las diferencias individuales del alumnado. Es decir, se considera que “es un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje que apoya a los docentes para responder a las necesidades individuales diferencias entre los estudiantes, pero evita la marginación que puede ocurrir cuando algunos estudiantes son tratados de manera diferente” (Florian & Spratt, 2013, p.119).

Por lo que, derivado de este contexto, el objetivo principal de este trabajo es, en primer lugar, analizar los principales trabajos que abordan la pedagogía inclusiva en el contexto universitario y, en segundo lugar, identificar los principales elementos curriculares que los docentes utilizan en sus aulas para el logro de una pedagogía inclusiva. Trabajos como los de Carballo, Cotán, y Spínola-Díaz (2019), Florian y Black-Hawkins (2011), Rasskazov y Muller (2017) o Perera y Moriña (2019), permiten avanzar algunos de los hallazgos en los que profundizará este trabajo donde procesos educativos flexibles, centrados en una planificación pro-activa, con diferentes opciones y combinaciones metodológicas y aplicando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje y el Diseño Universal de Instrucción, permiten el diseño, desarrollo y aplicación de prácticas inclusivas en las aulas.

PALABRAS CLAVE

DISCAPACIDAD, INCLUSIÓN, PEDAGOGÍA INCLUSIVA, PRÁCTICAS INCLUSIVAS, UNIVERSIDAD

SÍNDROME DE TOURETTE. INTERVENCIÓN EDUCATIVA. ESTRATEGIAS QUE FAVORECEN LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

MARIA ELENA GOMEZ ATIENZA

Este artículo pretende realizar una aproximación conceptual sobre el Síndrome de Tourette o Síndrome de Gilles de la Tourette, enfermedad englobada dentro de las denominadas “raras”, resaltando aquellos aspectos considerados más importantes como son la definición actual del síndrome, etiología, diagnóstico, características clínicas (tics), comorbilidad (TOC, TDAH) y tratamientos. Este síndrome de base genética, que cursa con tics crónicos y patología comórbida, en muchos casos incapacitante socialmente, provoca un gran estrés en el afectado, así como problemas de adaptación a nivel social y educativo. Se presenta una revisión de la intervención educativa existente para el manejo del alumno/a en la escuela donde se engloba al equipo docente, grupo de pares y familiares. Los centros educativos y sus docentes deben estar preparados para intervenir ante este tipo de necesidades especiales, cuyo número de casos son aislados, pero no por ello menos importantes. Los recursos y estrategias necesarias se consideran especialmente relevantes para favorecer la atención a la diversidad, actuando sobre la conducta adaptativa e interviniendo sobre los trastornos del desarrollo del sujeto con Síndrome de Tourette.

PALABRAS CLAVE

CONDUCTA ADAPTATIVA, DIVERSIDAD, ENFERMEDAD RARA, INTERVENCIÓN EDUCATIVA, SÍNDROME DE TOURETTE, TICS, TOC, TRASTORNOS DEL DESARROLLO

ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DEL ACOSO ESCOLAR EN EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

INMACULADA RUIZ CALZADO

Debido al incesante y preocupante aumento del número de casos de acoso escolar detectados en la actualidad en los centros escolares nacionales, derivados de un uso negativo de las nuevas tecnologías (teléfonos móviles, ordenadores, tablets), con acceso a internet (principalmente redes sociales y aplicaciones de mensajería), surgió la necesidad de realizar un estudio más pormenorizado en esta materia centrado en el alumnado de Tercer Ciclo de Educación Primaria de un centro educativo público de infantil y primaria situado en la localidad de El Álamo, al sur de la Comunidad de Madrid.

El objetivo general es identificar el número de casos de acoso escolar entre escolares del Tercer Ciclo de Educación Primaria. La muestra objeto de estudio ha sido de 143 sujetos de 5º y 6º Curso de Educación Primaria. La metodología utilizada es de tipo cuantitativo. El instrumento ha consistido en un cuestionario con dos partes claramente diferenciadas: por un lado; una primera parte socio-demográfica que consta de 10 ítems que miden variables en los sujetos como: edad, sexo, curso, nacionalidad, si son de etnia gitana o no, discapacidad, con quienes viven y nivel educativo del padre y de la madre. Por otro lado; la segunda parte se corresponde con la versión española del ECIPQ (Ortega y Cols., 2016) que mide el nivel de acoso escolar. Consta de 22 ítems con una escala de valoración del 1 al 5 (de menor a mayor grado), mide la posible existencia de rasgos que lo caracterizan como: rechazo, suplantación de identidad, acoso en la red, robo de información personal, entre otros

En cuanto a los resultados obtenidos, se observa cierto grado de exclusión o rechazo entre alumnos, es decir, rechazan a otros y son rechazados por otros. Aunque gran parte de ellos afirma haber subido fotos o vídeos personales a internet, admiten no haberlas retocado ni las que son propias ni las de otras personas. Así como tampoco haber subido fotos comprometidas de nadie. Otro dato para destacar es el hecho de haber dicho y recibido palabras malsonantes que, en algunos casos, han derivado en amenazas. Como conclusión, se puede afirmar que salvo en casos puntuales donde se registran ciertas conductas de rechazo de los sujetos o el uso de palabras malsonantes; el uso que hacen de internet y de los dispositivos electrónicos es adecuado puesto que los altos porcentajes de respuesta obtenidos en contra de un mal uso o una mala conducta son muy altos, en torno al 90% o superior.

PALABRAS CLAVE

ACOSO ESCOLAR, DISCENTES, EDUCACIÓN PRIMARIA

LA EDUCACIÓN DE LOS SORDOS/AS LA TENSIÓN ENTRE LA OPRESIÓN Y LA LIBERACIÓN

**RODRIGO SANHUEZA MENDOZA
DIEGO SILVA JIMÉNEZ**

La comprensión de los fenómenos educativos representan ideas y construcciones colectivamente construidas y legitimadas desde las culturas dominantes, es decir, desde la normalidad del cuerpo, de los sentidos, de las formas, de las lenguas, entre otros elementos que configuran el ideal de ser humano y de sociedad subyacentes, en el presente artículo se problematizan los principales planteamientos y enfoques que han sustentado -y sustentan- la educación para personas Sordas y las formas que han negado históricamente sus identidades, su lengua y cultura, connotando y denotando la sordera como condición neurofisiológica alterada y, a los sujetos que la presentan, como personas con discapacidad.

De este modo, se pretende develar las relaciones existentes entre las opciones y propuestas educativas para Sordos/as y la comprensión de la sordera subyacentes en los modelos, enfoques y prácticas pedagógicas, principalmente, en las escuelas especiales para Sordos/as. Se revisa la influencia de las escuelas en la construcción identitaria que han realizado -y realizan- los Sordos/as, la oportunidad de construir comunidad y cultura que ha posibilitado, en definitiva, problematizamos la educación de Sordos/as en escuelas especiales como posibilidad de emancipación de la hegemonía de la cultura oyente y, al mismo tiempo, como herramienta de negación y opresión de identidades y culturas en Sordedad

Tradicionalmente la Sordera se ha considerado una condición neurofisiológica alterada. Desde esta comprensión, las personas Sordas, han sido concebidos como sujetos enfermos, anormales, discapacitados. Por el contrario, desde algunas personas Sordas se ha ido conceptualizando y resignificando tal condición, , posibilitando construir un lenguaje y una cosmovisión propia de una cultura y comunidad.

Aun cuando esta tensión se encuentra latente y presente en las discusiones actuales, desde los sistemas sociales, los organismos internacionales, las políticas públicas y educativas en la materia, tanto a nivel internacional como nacional, sigue prevaleciendo la comprensión de la Sordera como una condición alterada que genera discapacidad, lo cual sin duda responde a las lógicas normalistas y hegemónicas desde donde se piensan y comprenden todos los fenómenos y procesos sociales, es decir, desde la construcción de los binomios normal/anormal, sano/enfermo, mejor/peor.

Ejemplo de lo anterior es el propio concepto de discapacidad, el cual como toda construcción social basada en el paradigma de la normalidad, está compuesta por creencias, ideologías y formas colectivas de representación y comparación con aquello que denominamos y representamos como lo normal/sano/mejor del cuerpo, las funciones, las actividades, entre otros elementos que subyacen a la construcción de la discapacidad.

En esta misma lógica y bajo los mismos sustentos, la Organización Mundial de la Salud contempla dentro de sus categorías para clasificar las poblaciones el concepto de personas con Sordera o Hipocausia, adscribiéndolas al ámbito de la discapacidad, planteando que en el mundo representan 466 millones de personas. Es preciso plantear que esta organización clasifica a las personas Sordas dentro de la categoría de discapacidad y no de comunidad lingüística y cultural. Con ello las agrupa, las categoriza y las define a partir de lo no son, no tienen, no hacen.

PALABRAS CLAVE

DISCAPACIDAD, EDUCACIÓN ESPECIAL, OPRESIÓN, SORDERA

La orientación educativa como una oportunidad para prevenir el fracaso escolar

ABSTRACT

El absentismo, abandono y fracaso escolar son problemáticas educativas que vienen preocupando al sistema educativo en los últimos tiempos. Son múltiples las situaciones que pueden derivarse dentro de la escuela y que conllevan a determinados conflictos. Para afrontar estos fenómenos, la orientación educativa juega un papel muy importante y requiere cada vez más de una intervención socio-educativa mejor coordinada.

En este sentido, el trabajo realizado por el equipo de orientación como agentes de prevención de estas problemáticas puede ser la base adecuada para garantizar una disminución en las tasas de abandono escolar temprano de nuestros adolescentes y jóvenes.

Por todo ello este simposio sobre la orientación educativa como una oportunidad para prevenir el fracaso escolar (N1-S7) tiene como objetivo crear un contexto dinámico y de reflexión con el fin de dar a conocer propuestas de trabajo, experiencias y buenas prácticas educativas que fomenten una disminución de estos fenómenos.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Psicopedagogía y orientación educativa
- Educación emocional
- Brecha digital y accesibilidad
- Deserción/Abandono y fracaso escolar

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So7-01.** ASESORAMIENTO Y ORIENTACIÓN EDUCATIVA. UNA NUEVA APROXIMACIÓN DESDE EL MARCO DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA Y EMOCIONAL
Paula Escobedo Peiro. Aida Sanahuja Ribés
2. **PONENCIA No1-So7-02.** FUNCIONAMIENTO EJECUTIVO Y ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES: GUÍA DE ACCIÓN ORIENTADORA Y TUTORIAL.
María Jesús Luque Rojas
3. **PONENCIA No1-So7-03.** AUTOPERCEPCIÓN DE LA COMPETENCIA SOCIOEMOCIONAL EN FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Olga Buzón-García. Carmen Romero García
4. **PONENCIA No1-So7-04.** LA FUNCIÓN ORIENTADORA DEL PROFESORADO COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DEL FRACASO ESCOLAR
Ana González-Benito. Andrea Otero-Mayer. Belén Gutiérrez-De-Rozas
5. **PONENCIA No1-So7-05.** DEPRESIÓN, ANSIEDAD Y FRUSTRACIÓN: EJES DE CAMBIO PARA UN PROGRAMA DE TUTORÍA EN LÍNEA
Laura Alejandra Trujillo Murillo. Raquel Paulina Arce Negrete. Angélica Soledad Esquivel Elías. José Luis Zúñiga Zumarán
6. **PONENCIA No1-So7-06.** ORIENTACIÓN PROFESIONAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO: DISEÑO Y VALIDACIÓN DE PRUEBA PILOTO
Ana Isabel Ponce Gea. María Luisa Rico Gomez. José María Sola Reche. Marcos Garcia-Vidal
7. **PONENCIA No1-So7-07-So1-06.** EDUCACIÓN POSITIVA E INTELIGENCIA EMOCIONAL: EFECTOS DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN CON ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS
Presentación Ángeles Caballero García
8. **PONENCIA No1-So7-08-So1-09.** LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL: PROGRAMA DE ACTIVIDADES SOCIOEMOCIONALES UTILIZANDO LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS.
Albert Peralta
9. **PONENCIA No1-So7-09-So1-23.** LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN EL AULA VIRTUAL UNIVERSITARIA: UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN EL MÁSTER DE PROFESORADO DE SECUNDARIA, EN LA ESPECIALIDAD DE ECONOMÍA.
Albert Peralta
10. **PONENCIA No1-So7-10-So1-48.** LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL SEGÚN LAS PEDAGOGÍAS ALTERNATIVAS MONTESSORI, REGGIO EMILIA Y WALDORF
Vanesa Sainz López. Paula Cámara Hontanar
11. **PONENCIA No1-So7-11-So1-52.** ¿CÓMO SE SIENTEN LOS ESTUDIANTES EN SUS CENTROS? UN ANÁLISIS A TRAVÉS DE LAS PALABRAS Y LAS MIRADAS
Isabel Fernández Menor
12. **PONENCIA No1-So7-12-So1-84.** PREDICCIÓN DEL CLIMA MOTIVACIONAL SOBRE LA SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR
Antonio Granero Gallegos. María Carrasco Poyatos

13. **PONENCIA No1-So7-14.** CONTRASTES EN LOS PERFILES COGNITIVOS Y DE AUTO-CONCEPTO ACADÉMICO ENTRE NIÑAS Y NIÑOS
Blanca Ivett Chavez Soto. Mercedes Rosalía González Arreola
14. **PONENCIA No1-So7-15.** MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES QUE NO ACREDITAN UN CURSO
Sergio Zepeda Hernández. Alba Núñez-Reyes
15. **PONENCIA No1-So7-16-S10-04.** FORMACIÓN DE FORMADORES DE PRIMERA INFANCIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS SOCIO EMOCIONALES
Lupe García Cano. Soledad Niño-Murcia
16. **PONENCIA No1-So7-17-S10-41.** “¿QUÉ FUNCIONA PARA TI? BARRERAS Y APOYOS EN LOS CENTROS”. UN CUESTIONARIO SOBRE PERTENENCIA ESCOLAR PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA
Isabel Fernández Menor
17. **PONENCIA No1-So7-18-S10-52.** ACTITUDES HACIA LAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE INGENIERÍA
Cristina Pedrosa Jesús. José Carlos Casas-Rosal. María Astrid Cuida Gómez. Maria De Los Angeles Hidalgo Méndez
18. **PONENCIA No1-So7-19-S10-77.** ESTRATEGIA MUSICAL PARA LA ESTIMULACIÓN EMOCIONAL/ CONDUCTUAL A NIÑOS DE PRIMERA INFANCIA.
Ana Lucia Murillo Villamar. Ana Belén Balladares Murillo. Hortensia Enriqueta Rojas
19. **PONENCIA No1-So7-20-S10-04.** CREAR Y RECREAR: JUEGO, EXPERIENCIA EMOCIONAL Y CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL
Emma María Albert Monrós. Isabel María Gallardo Fernández. M. Pilar Martínez-Agut
20. **PONENCIA No1-So7-21-S10-18.** LA PERCEPCIÓN DEL PROFESORADO DE UN INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA RESPECTO AL ACOSO ESCOLAR Y A LA ATENCIÓN, CLARIDAD Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN SU ALUMNADO.
Alberto Nolasco Hernández. Raul Carretero Bermejo. Laura Gracia Sánchez

ASESORAMIENTO Y ORIENTACIÓN EDUCATIVA. UNA NUEVA APROXIMACIÓN DESDE EL MARCO DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA Y EMOCIONAL

PAULA ESCOBEDO PEIRO
AIDA SANAHUJA RIBÉS

El papel de la Orientación Educativa y con este, el rol y las funciones de los orientadores educativos no siempre ha estado claramente delimitado. Seguramente por su trayectoria, encontramos equipos de orientación alineados con una educación más bien clínica o terapéutica que en una educación más social o inclusiva. Este hecho, nos ha aportado mejoras indiscutibles en el campo de la educación, pero también una visión limitada de lo que es un orientador y más aún del rol que juega en los centros escolares desde un enfoque inclusivo. Esta mirada, deja fuera del escenario aspectos socio-comunitarios, vinculados a los contextos y a la ciudadanía, también deja a un lado un análisis centrado en las prácticas inclusivas que se pueden realizar en las aulas para promover la equidad y la justicia social. Por supuesto, tampoco se detiene en la mirada hacia un campo bastante reciente en la psicopedagogía, como es el de la educación emocional. Todos ellos son aspectos fundamentales para repensar la situación actual de la educación desde el campo de la orientación educativa.

En nuestro contexto, la Comunidad Valenciana (España), se ha aprobado recientemente normativa educativa relevante en materia de educación inclusiva, como son el DECRETO 104/2018 y la ORDEN 20/2019. Este hecho nos obliga a repensar el rol y las funciones de los orientadores educativos, partiendo de la necesidad actual de dar una respuesta adecuada a la diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en los centros educativos.

En este trabajo presentamos un proyecto de investigación que estamos realizando actualmente. El objetivo radica en indagar sobre los procesos de asesoramiento educativo y orientación que llevan a cabo los departamentos de orientación (DO) y los Servicios Psicopedagógicos Escolares (SPES) en relación con la educación inclusiva. Así mismo, también nos interesa conocer la incidencia que tiene la educación emocional dentro del modelo inclusivo, desde el punto de vista de la orientación educativa. El proyecto está diseñado metodológicamente como un estudio de caso, centrado en analizar en profundidad dichos procesos a partir de la realización de distintos grupos focales junto con los profesionales de la orientación educativa y los docentes en activo que reciben su asesoramiento. Así pues, el proyecto se centra en la atención a la diversidad, en la prevención y el desarrollo personal.

Los resultados preliminares apuntan hacia una serie de recomendaciones y propuestas que son de utilidad para los procesos de asesoramiento y orientación educativa. Con el presente trabajo pretendemos contribuir a realizar mejoras en el campo de la orientación y a reflexionar junto con los profesionales de la educación, para acercarnos a una inclusión más real que contenga aspectos más sociales y emocionales.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EMOCIONAL., EDUCACIÓN INCLUSIVA, ORIENTACIÓN EDUCATIVA, ORIENTADOR INCLUSIVO

FUNCIONAMIENTO EJECUTIVO Y ALTAS CAPACIDADES INTELLECTUALES: GUÍA DE ACCIÓN ORIENTADORA Y TUTORIAL

MARÍA JESÚS LUQUE ROJAS
Universidad de Málaga

El texto que se presenta a continuación corresponde al desarrollo de una guía o acción orientadora y tutorial que establece pautas y recomendaciones acerca de las variables que definen el funcionamiento ejecutivo. En este caso, se trata de un plan de acción y orientación en cuanto a las funciones ejecutivas en alumnos diagnosticados como Altas Capacidades Intelectuales en edad preescolar.

Estudiar las AACCCII resulta un trabajo arduo y complejo, contribuyendo a ello la existencia de mitos y estereotipos que interrumpen y dificultan el análisis de esta temática. Un alumno que posea AACCCII no tiene el éxito académico asegurado. De acuerdo con lo que se obtiene de la literatura en esta área, suelen verse asociados a diferentes problemas como bajo rendimiento escolar, retraso escolar, dificultades atencionales, de motivación...

En el estudio de las AACCCII, sin entrar en los diversos modelos explicativos teóricos, nos centraremos tan sólo en el modelo de Renzulli y en el de Gardner. Alrededor de 1980 surge el modelo de los tres anillos de Renzulli (1994), al que se sumaría más tarde la aportación de Monks y Van Boxtel (1988). Renzulli no considera la Inteligencia como algo unitario, incluyéndose dentro de modelos de rendimiento, en el que se marca la integración de los tres anillos como la inteligencia, la creatividad y la motivación por la tarea, motivación que podíamos dirigirla hacia la necesidad de la emoción por aprender, o como señala Mora (2013), solo se aprende aquello que se ama.

Actualmente, cuando se quiere hablar de población con una capacidad intelectual algo superior a la media, se habla bajo el concepto de Altas Capacidades. Sin embargo, años atrás, se conocía a esta población como superdotado, principalmente. También se conocían los términos de talento, talentoso, pero quizás más como un uso coloquial, más que desde su definición propia, al igual que ocurría con la precocidad, básicamente como un uso popular, como algo que aparece antes, pero sin más que eso.

No obstante, son términos, que, si bien se engloban en las Altas Capacidades, no son, o no tienen porqué ser, sinónimos. Podrían considerarse como elementos que integran el complejo de las Altas Capacidades, como una continuidad entre ellos.

De acuerdo con estos referentes y descripción teórica, se describe en lo que sigue, un plan de acción orientadora que se rige por los siguientes criterios:

1. Áreas que definen el funcionamiento ejecutivo.
2. Protocolo de evaluación del funcionamiento ejecutivo.
3. Aspectos cognitivos y aproximación neuropsicológica mediante el WISC-V.
4. Orientación y Acción tutorial. Pautas para el docente.
5. Familias y alumnos con AACCCII. Recomendaciones.
6. Recursos para el trabajo y análisis de la temática.

PALABRAS CLAVE

ACCIÓN TUTORIAL, ALTAS CAPACIDADES, FUNCIÓN EJECUTIVA, NEUROPSICOLOGÍA

AUTOPERCEPCIÓN DE LA COMPETENCIA SOCIOEMOCIONAL EN FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

OLGA BUZÓN-GARCÍA
Universidad de Sevilla
CARMEN ROMERO GARCÍA

Las competencias socioemocionales del profesorado tienen una notable influencia en las relaciones que se establecen en el aula y en el modo en el que posteriormente se ejerce la docencia. Diversos estudios muestran como el nivel de competencia socioemocional de los docentes se relaciona con el éxito educativo de su alumnado. Fomentar el desarrollo de esta competencia en los docentes se torna indispensable en la actual sociedad, dado que podría generar futuros profesionales de la educación más capacitados que puedan prevenir factores de riesgo en el aula, como el acoso escolar, agresiones, conductas disruptivas, etc.

El estudio que aquí presentamos tiene como objetivo describir el nivel de las competencias socioemocionales auto percibidas del alumnado que cursa la asignatura de Diseño curricular de las matemáticas del Master de Secundaria en la Universidad Internacional de La Rioja. La muestra se compone de 74 estudiantes, a los cuales se les aplica una escala, ya creada y validada por Zych, Ortega-Ruiz, Muñoz-Morales y Llorent (2018), para medir la autopercepción de las competencias socioemocionales. Dicha escala consta de 4 dimensiones (autoconocimiento, autocontrol, conciencia social y conducta prosocial, y toma de decisiones responsable), dentro de las cuales encontramos un número variable de ítems valorados según una escala tipo *Likert* (1-Totalmente en desacuerdo a 5-Totalmente de acuerdo).

Los resultados de este estudio muestran que el nivel autopercebido de competencias socioemocionales del alumnado es bastante alto (4 sobre 5), no existiendo diferencias significativas entre hombres y mujeres. Analizando cada una de las dimensiones, encontramos que el nivel más alto se produce en el autocontrol y el más bajo en la conciencia social y conducta prosocial.

Como conclusión indicar que los datos parecen mostrar que estos futuros docentes son emocionalmente competentes, aun así creemos que sigue siendo necesario identificar y desarrollar competencias socioemocionales desde otros puntos de vista, no solo desde la autopercepción, que nos generen datos contrastables del nivel real de competencia que tienen los futuros docentes. Además, consideramos necesario incorporar formación específica en emociones en los planes de formación inicial y de desarrollo profesional docente.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA SOCIOEMOCIONAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, INTELIGENCIA EMOCIONAL

LA FUNCIÓN ORIENTADORA DEL PROFESORADO COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DEL FRACASO ESCOLAR

ANA GONZÁLEZ-BENITO
ANDREA OTERO-MAYER
BELÉN GUTIÉRREZ-DE-ROZAS

La función tutorial es la acción orientadora inherente a la función docente de todo profesor, aunque de un modo especial del que es designado como tutor de un grupo de alumnos. La calidad de la acción tutorial desempeñada por el profesorado desde los primeros niveles educativos es un elemento clave para prevenir e intervenir en los factores de riesgo y protección asociados al fracaso escolar. El objetivo de este trabajo es profundizar en cómo desde una planificación de la labor tutorial que atienda a las diferentes áreas de intervención orientadora (profesional, académica, personal y social) es posible actuar proactivamente ante situaciones de fracaso y abandono escolar temprano. Para ello, se lleva a cabo un análisis de la literatura especializada en el tema. Los resultados muestran una revisión teórica sobre el concepto actual de acción tutorial, su marco de intervención, su planificación y evaluación, así como de las estrategias y recursos que pueden emplearse para su óptima consecución. Asimismo, se resalta el valor de la adopción de un enfoque comprensivo e integral mediante la interacción de todos los actores implicados en el proceso educativo tanto dentro como fuera del centro (docentes, orientadores, familias, servicios de salud, servicios de empleo, servicios sociales, asociaciones y entidades del entorno, etc.). El profesorado tiene un papel fundamental para prevenir e identificar precozmente situaciones que pueden derivar en fracaso escolar, así como para fomentar una intervención personalizada, proactiva y colaborativa que permita a atajar el futuro escenario problemático cuanto antes.

PALABRAS CLAVE

ABANDONO ESCOLAR, ACCIÓN TUTORIAL, FRACASO ESCOLAR, ORIENTACIÓN EDUCATIVA, PROFESORADO

DEPRESIÓN, ANSIEDAD Y FRUSTRACIÓN: EJES DE CAMBIO PARA UN PROGRAMA DE TUTORÍA EN LÍNEA

LAURA ALEJANDRA TRUJILLO MURILLO

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

RAQUEL PAULINA ARCE NEGRETE

ANGÉLICA SOLEDAD ESQUIVEL ELÍAS

JOSÉ LUIS ZÚÑIGA ZUMARÁN

INTRODUCCIÓN

La Escuela Normal Rural “Gral. Matías Ramos Santos”, en su condición de Institución de Educación Superior (IES) enfrenta una de las más adversas situaciones de su historia: por su formato de internado, ha debido implementar “novedosos” medios de contacto con sus integrantes en la búsqueda de dar continuidad al Programa Institucional de Tutoría (PIT); dado que arriba del 90% de la población estudiantil pertenece a comunidades rurales aisladas (sin acceso a internet), las estrategias no pueden ser homogéneas por lo que se reestructura Tutoría en su formato individual y grupal.

La Tutoría individual toma una mayor relevancia en la modalidad de educación a distancia producto de la crisis Covid-19, siendo más demandada por los alumnos que se encuentran aislados y presa de las consecuencias de la pérdida de interacción social.

Es por ello que el PIT da un paso hacia una “personalización” que “abarque” a su población estudiantil vulnerable, limitada por el acceso a internet y la falta de recursos, que con el fin de optimizarse ha derivado en la necesidad de crear instrumentos de alerta temprana para atender y canalizar a la instancia correspondiente.

OBJETIVO

Evaluar el estado anímico del alumnado, de manera remota, haciendo uso de indicadores y medios alternativos de comunicación; así como identificar estrategias de intervención para diseñar e implementar un programa de Tutoría en línea, de carácter individual y personalizado.

METODOLOGÍA

Investigación mixta de orden descriptivo, que parte de un estudio de casos relacionado al desempeño académico y situación anímica de alumnos en medio rural, de la misma institución, en la crisis sanitaria Covid-19; con fin de personalizar la experiencia tutorial individual.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los diagnósticos realizados durante el período de adaptación al trabajo en línea (febrero-julio 2020) arrojaron resultados que en conjunto con un bajo desempeño académico, repercuten en la calidad educativa, así como en el porcentaje de permanencia en la institución.

Con evidentes afectaciones a la salud emocional, tomando como referentes los niveles de depresión (25%) ansiedad (80%) y frustración (55%), por ende, los alumnos y la escuela deben aprender a enfrentar los desafíos que la nueva normalidad ofrecen apoyándose de recursos como las TIC.

La institución en su compromiso social reestructura su PIT para priorizar a aquellos jóvenes en situación vulnerable, incorporando TIC, sesiones sincrónicas y asincrónicas a su programa; áreas de oportunidad ubicadas por el diagnóstico-análisis hecho al área. Con esta nueva modalidad de Tutoría en línea, el reto es mantener las fortalezas características del programa tradicional, entre las que se destacan: el nivel de confianza cultivado entre alumnos y maestros (85.6%), la percepción de Tutoría como apoyo (88.2%), así como un medio para la integración a la vida normalista (98.9%).

CONCLUSIONES

Las reestructuraciones del PIT (trabajo a distancia) se espera tengan un efecto positivo con relación a los resultados del semestre febrero-julio 2020, en que la reprobación aumentó a un 11.7%, siendo el porcentaje usual 6.9% ($\pm 0.3\%$), y la deserción a un 2.5%, cuando el habitual es de 1% ($\pm 0.2\%$). El PIT busca ser replicable ante el escenario que se vive, construyendo una nueva modalidad complementaria al trabajo presencial.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, EDUCACIÓN A DISTANCIA, INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR, PROGRAMA INSTITUCIONAL DE TUTORÍA, TIC

ORIENTACIÓN PROFESIONAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO: DISEÑO Y VALIDACIÓN DE PRUEBA PILOTO

ANA ISABEL PONCE GEA
MARÍA LUISA RICO GOMEZ
Universidad de Alicante
JOSÉ MARÍA SOLA RECHE
MARCOS GARCIA-VIDAL

INTRODUCCIÓN

La orientación, y en concreto la orientación profesional, viene defendiéndose desde hace décadas como parte de las funciones educativas. En este sentido, los diferentes agentes educativos (psicólogos, familia, instituciones escolares, sociales...) trabajan de forma conjunta para crear situaciones de aprendizaje donde existan momentos e instrumentos para la orientación y, así, integrar a la orientación profesional como eje transversal y constructivo del currículo y del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entendiendo la formación universitaria como la fase previa a la inserción laboral, nos planteamos la necesidad de conocer la percepción del alumnado universitario, específicamente del profesorado en formación, sobre la orientación profesional que recibe. Para ello son necesarios instrumentos de recogida de información, validados, que permitan una cierta generalización de los resultados.

OBJETIVOS

De acuerdo con lo anterior, delimitamos como objetivos de investigación de este trabajo los siguientes:

1. Diseñar una prueba para la evaluación de la percepción del alumnado en formación sobre la orientación profesional interna y externa a la Universidad.
2. Determinar los parámetros de fiabilidad y validez de contenido de la prueba, realizado un estudio piloto con su diseño inicial.

METODOLOGÍA

En el marco de una metodología de diseño y validación de pruebas, planteamos el diseño de una prueba estandarizada, con ítems tipo Likert y agrupados en las diferentes dimensiones implicadas en la formación y orientación profesional (formación, orientación interna a la Universidad, orientación externa a la Universidad, instituciones de orientación profesional...). Para su validación, aplicamos el diseño inicial a un grupo de alumnos, analizando los resultados obtenidos mediante los estadísticos descriptivos de los ítems, el alfa de Cronbach y un análisis factorial exploratorio.

DISCUSIÓN Y RESULTADOS

En relación con el primer objetivo, se diseña una prueba cuya versión inicial se configura a través de 48 ítems de tipo Likert, en una escala de 1 (nada de acuerdo) a 4 (totalmente de acuerdo), salvo para las cuestiones de identificación y variables sociodemográficas. Configurado el diseño inicial, aplicado al grupo piloto y analizados los resultados estadísticamente, comprobamos la aplicabilidad general de la prueba, así como la necesidad de modificación y/o eliminación e ítems según el caso.

CONCLUSIONES

A expensas de complementar con otros procesos que ofrezcan evidencias adicionales en torno a la validez (también de constructo y de criterio) de la prueba, contamos con un instrumento en torno a la orientación profesional, con índices de fiabilidad entre moderados-altos y evidencias de validez aceptables. El diseño final de la prueba queda constituido por 35 ítems, agrupados en tres dimensiones.

PALABRAS CLAVE

FIABILIDAD, ORIENTACIÓN PROFESIONAL, VALIDEZ

EDUCACIÓN POSITIVA E INTELIGENCIA EMOCIONAL: EFECTOS DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN CON ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

PRESENTACIÓN ÁNGELES CABALLERO GARCÍA
Universidad Camilo José Cela

RESUMEN

Una adecuada preparación para la vida personal, social y profesional de los estudiantes universitarios requiere dotarlos de competencias que no siempre se aprenden a través de los contenidos de las asignaturas que se imparten en la Universidad. La inteligencia emocional destaca como una de las 10 habilidades más demandadas en el año 2020. Teniendo en cuenta esta circunstancia, el propósito de este trabajo es conocer qué inteligencia emocional tienen nuestros universitarios y estudiar qué influencia puede ejercer un programa de educación emocional positiva en el desarrollo de esta competencia. Hemos empleado una metodología cuasi-experimental con grupo control no equivalente. La muestra estuvo formada por 163 estudiantes universitarios de la Comunidad de Madrid de diferentes titulaciones universitarias. Utilizamos el cuestionario TMMS como instrumento de medida de la inteligencia emocional antes y después de una intervención emocional positiva y creativa integrada en los contenidos de las materias. Los resultados muestran diferencias significativas entre grupos a favor del grupo experimental, así como mejoras en los componentes de la inteligencia emocional tras la intervención. Los resultados discuten la necesidad de cambio en las dinámicas de docencia universitaria hacia metodologías que trabajen la inteligencia emocional de manera transversal y desarrollen competencias que mejoren la empleabilidad de nuestros estudiantes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN POSITIVA, EDUCACIÓN SUPERIOR, EMPLEABILIDAD, INNOVACIÓN EDUCATIVA, INTELIGENCIA EMOCIONAL, METODOLOGÍA DIDÁCTICA

LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL: PROGRAMA DE ACTIVIDADES SOCIOEMOCIONALES UTILIZANDO LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

ALBERT PERALTA

Esta experiencia educativa se realiza con un grupo-clase de 37 personas que pertenecen a dos clases diferentes y se unen en esta asignatura optativa de Actividades socioemocionales en el tercer año del grado universitario de Magisterio en Educación Infantil. El grupo está desunido y muestra carencias en la autoestima. Por ello la asignatura se enfoca para trabajar la competencia emocional desde el diálogo, el trabajo en equipo, el uso de un diario ilustrado y el diseño de un programa personal de actividades socioemocionales que puedan aplicar en el alumnado infantil y no en una mera transmisión de contenidos. Los objetivos de la experiencia se centran en trabajar la autoestima y cohesionar al grupo-clase basándonos en las cinco competencias de la educación emocional señaladas por Goleman (1996) y Bisquerra (2005), entre otros. Para ello se recurre al arte en sus diversas manifestaciones artísticas como la danza; la lírica, narrativa y el teatro; la música; el modelado; el vídeo y el dibujo como vehículo para expresar las emociones y desarrollar los objetivos planteados. El aula se convierte en un espacio de encuentro que el profesor y alumnado acondicionan para realizar la experiencia: ambientes separados de trabajo para la pintura-modelado, escritura, preparación de coreografías-teatro, equipo informático con conexión a internet, plantas con flores y telas con diversas texturas, pufes, rincón de la merienda compartida. Se emplea una metodología activa-participativa y se evalúa con un enfoque de 360º: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación. La experiencia dura un cuatrimestre con dos encuentros semanales para todo el grupo y uno para grupo pequeño. Los resultados son positivos: El grupo se cohesionan desde el reconocimiento del otro, se valora la importancia de las emociones para expresar lo que pensamos y sentimos y ayudarnos a saber estar y ser; se logra la empatía y la consecución de logros académicos y personales con la ayuda de los distintos participantes y no solo del propio equipo. Surgen distintas amistades y se derriban máscaras emocionales aceptando a aquel que nos parecía extraño o antipático. La relación entre profesor y alumnado se enriquece desde el trato personal y la identificación como personas que construyen su identidad docente desde su propia personalidad. El enfoque de la asignatura y los resultados de la misma discuten sobre la necesidad de trabajar desde el desarrollo de la competencia emocional a nivel personal-social y no de contenidos, proveyendo al alumnado de herramientas útiles para realizar su trabajo como futuros docentes de Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EMOCIONAL., FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO, MAGISTERIO INFANTIL., MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN EL AULA VIRTUAL UNIVERSITARIA: UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN EL MÁSTER DE PROFESORADO DE SECUNDARIA, EN LA ESPECIALIDAD DE ECONOMÍA

ALBERT PERALTA

Esta experiencia educativa se realiza con un grupo-clase de 132 estudiantes de la asignatura de Procesos y contextos educativos del Máster de Profesorado de Secundaria, en la especialidad de Economía, desde enero a mayo de 2020. La asignatura se desarrolla desde un enfoque de competencia emocional mediante la participación en el chat presencial, correo del profesor e hilos del foro. Los objetivos de la experiencia son motivar al alumnado e implicarlos en el aprendizaje de la asignatura para desarrollar una docencia de calidad desde la etapa de Prácticum. Siguiendo a Bisquerra (2005) nos centraremos en la conciencia emocional, mediante el diálogo verbal y no verbal; la autorregulación emocional con la asertividad y empatía; la motivación para movernos hacia afuera; las habilidades socioemocionales de escucha y empatía y que contribuyen a buenas relaciones interpersonales y al trabajo en equipo; las competencias para la vida y el bienestar que conducen a comportarnos de manera apropiada en nuestra vida personal y social. El diseño de la asignatura consta de una evaluación continua, con dos actividades formativas: elaboración de preguntas conceptuales y procedimentales donde se trabaja el pensamiento analítico, crítico y reflexivo y otra con la lectura reflexiva e introspectiva sobre las características del liderazgo docente, donde se debe realizar un informe personal de avance sobre la adquisición de estas características, y un examen. Los encuentros pedagógicos se realizan dos veces a la semana: uno para trabajar las ideas clave de cada uno de los doce temas y otra para desarrollar clases complementarias que afianzan los contenidos de las ideas clave, además de adquirir competencias y conocimientos en la resolución de casos prácticos, legislación y liderazgo pedagógico. La comunicación entre el profesor y alumnado se realiza a través del foro, con sus distintos hilos: preguntas-dudas-sugerencias, noticias de actualidad-aportaciones, evaluación, el correo y el chat de los encuentros presenciales. A su vez, el alumnado se comunica mediante la red social de whatsapp. El grupo se muestra participativo en cada actividad, en los foros y en los encuentros. Se comparten materiales educativos y experiencias profesionales, tanto entre los iguales como con el profesor, se amplían los contenidos de las clases complementarias a petición del alumnado, centrándose en la adquisición de herramientas para evaluar el trabajo docente, intervenir pedagógicamente y desarrollar la competencia emocional en el alumnado. Los resultados de la experiencia discuten acerca de la conveniencia de desarrollar la asignatura desde un enfoque de competencia emocional para construir relaciones profesor-alumnado en la modalidad virtual que motiven e impliquen al alumnado en aprender y desarrollar las competencias de la asignatura centradas en el pensamiento analítico, reflexivo-crítico y creativo. La intervención se vio influenciada por el confinamiento domiciliario de la primera ola del Covid-19 debiendo adaptar el diseño de experiencias anteriores y con buenos resultados, al contexto emocional que los participantes presentan durante la etapa de realización de la misma.

LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL SEGÚN LAS PEDAGOGÍAS ALTERNATIVAS MONTESSORI, REGGIO EMILIA Y WALDORF

VANESA SAINZ LÓPEZ
PAULA CÁMARA HONTANAR

Introducción. La educación emocional es un tema que suscita un interés especial en el panorama educativo actual, constituyendo un asunto que hoy en día los centros educativos buscan desarrollar. Las prácticas de renovación pedagógica como las escuelas Montessori, Reggio Emilia y Waldorf, han supuesto una verdadera innovación en el ámbito de la educación, planteando el desarrollo de los alumnos desde una visión holística. Estas pedagogías responden a las necesidades de los niños y niñas en todas sus dimensiones, mostrando un especial interés sobre su desarrollo a nivel afectivo y emocional.

Objetivos. El presente estudio tiene por objeto ofrecer una visión global del trabajo desarrollado en el ámbito de la educación emocional en tres de las pedagogías alternativas más relevantes y representativas del panorama educativo actual: las escuelas Montessori, Reggio Emilia y Waldorf.

Método. Para la consecución de los objetivos se ha realizado un estudio empírico con un diseño no experimental o ex post facto de corte cualitativo, analizando el discurso de los participantes mediante la técnica de entrevista. Para ello, se ha tomado un centro representativo de cada una de las tres pedagogías alternativas analizadas, contrastando las respuestas ofrecidas por los representantes de los diferentes centros educativos, y llevando a cabo una exhaustiva comparación entre los mismos. Posteriormente, se ha estructurado la información en seis variables o categorías (concepto de educación emocional, relevancia de la educación emocional, concepto de emoción, puesta en práctica, formación y, beneficios y eficacia). Realizando los análisis a través de la técnica de triangulación, se ha tomado como base práctica cada una de las visiones o enfoques procedentes de los participantes del estudio, contrastando cada una de las informaciones recogidas desde una perspectiva amplia y diversa.

Resultados. Se ha podido comprobar que las tres pedagogías alternativas analizadas (Montessori, Reggio Emilia y Waldorf) integran el concepto de emoción y educación emocional como base de su enseñanza, proporcionando a los alumnos las herramientas emocionales necesarias para su desarrollo personal. Los tres centros analizados otorgan una relevancia especial al plano emocional, como base fundamental para el desarrollo del aprendizaje. Además, coinciden en que la formación en el ámbito emocional viene implícita en las propias estrategias de estos métodos de enseñanza. Finalmente se observa que la valoración general de la educación emocional llevada a cabo por los tres centros educativos es muy satisfactoria.

Conclusiones y discusión. El trabajo y desarrollo de la educación emocional se hace patente en las tres pedagogías alternativas analizadas. Los beneficios de la educación emocional son palpables y evidentes, promoviendo resultados positivos con todos los alumnos. Por lo tanto, la eficacia en la implementación de la educación emocional en las tres pedagogías estudiadas ha resultado del todo beneficiosa.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EMOCIONAL., EDUCACIÓN INFANTIL., MONTESSORI, REGGIO EMILIA, WALDORF

¿CÓMO SE SIENTEN LOS ESTUDIANTES EN SUS CENTROS? UN ANÁLISIS A TRAVÉS DE LAS PALABRAS Y LAS MIRADAS

ISABEL FERNÁNDEZ MENOR

Sentirse parte de algo es una necesidad humana, como ya indicó Maslow (1943) en su pirámide de las necesidades básicas. Si bien es cierto que la necesidad de pertenecer varía de unas personas a otras, resulta lógico pensar que las personas se sienten mejor en aquellos contextos en los que se son aceptados, valorados e incluidos (Goodenow, 1993). Los centros educativos no siempre han sido ese lugar para nuestros estudiantes, más aún a medida que los cursos avanzan y comienza el desapego con los docentes, la excesiva centralización en el conocimiento en detrimento de los sentimientos y, también, cuestiones inherentes a una etapa de por sí compleja, la adolescencia. La educación secundaria es el escenario de estas cuestiones recientemente mencionadas, pero también de otras todavía más acuciantes como el fracaso y el abandono escolar.

En cualquier contexto de aprendizaje, además de asegurarnos de que todo el alumnado adquiere conocimientos, es importante que crucemos la barrera de los sentimientos, es decir, saber cómo se sienten los estudiantes. Diversas investigaciones señalan la importancia de desarrollar buenos sentimientos de pertenencia escolar (Finn, 1989; Osterman, 2000), ya que son cruciales en la formación de la comunidad escolar, así como en el fortalecimiento de la motivación, rendimiento, autoestima, evitación de conductas disruptivas o consumo de sustancias, entre otras (Battistich, Solomon, Watson y Schaps, 1997; Catalano et al., 2004; Klem y Connell, 2004).

En este trabajo se presenta una investigación de corte cualitativo y participativo cuyo objetivo es conocer qué obstáculos y qué apoyos se encuentran los estudiantes de educación secundaria a sus sentimientos de pertenencia con su centro educativo a través de un estudio de caso. Para ello, se realizan entrevistas a nueve estudiantes del 3º curso de educación secundaria de un centro educativo público de la ciudad de Pontevedra; posteriormente, a través de fotovoz, treinta y nueve estudiantes del mismo centro captan esas barreras y ayudas en forma de imagen y, finalmente, debaten junto a docentes y familias estas cuestiones en un grupo de discusión.

Los resultados muestran que los estudiantes se sienten bien en el centro, mostrando unos sentimientos de vinculación con su institución apropiados. En este sentido, señalan como apoyos más relevantes el establecimiento de amistades en el centro, una relación cercana con sus docentes, el buen ambiente en las clases o las posibilidades de participar en actividades en el centro, entre otras. No obstante, también señalan obstáculos o barreras que podrían cambiarse para mejorar sus sentimientos, tales como la mejora de los recursos e instalaciones o el incremento del trabajo grupal y por proyectos.

En conclusión, es preciso escuchar de primera mano las voces de los actores principales de la educación con motivo de establecer mejoras que favorezcan la equidad y la inclusión de todo el alumnado.

PALABRAS CLAVE

DISCUSIÓN, ENSEÑANZA SECUNDARIA, ENTREVISTA, FOTOGRAFÍA, SENTIMIENTO

PREDICCIÓN DEL CLIMA MOTIVACIONAL SOBRE LA SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

ANTONIO GRANERO GALLEGOS
Universidad de Almería
MARÍA CARRASCO POYATOS

INTRODUCCIÓN

El clima motivacional generado en el aula por el docente, se relaciona con diversas variables académicas que afectan al alumnado. De hecho, algunos autores consideran tan importante el clima motivacional de aula generado por el profesor, que afirman que puede llegar a ser responsable del éxito o fracaso académico del alumnado.

OBJETIVO E HIPÓTESIS

El objetivo fue analizar la relación de predicción de la percepción del clima motivacional generado por el docente sobre la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas. Se establecen las siguientes hipótesis: (H1) Se hipotetiza que el clima maestría predice positivamente la satisfacción de las tres necesidades psicológicas básicas (BNP) (i.e., autonomía, competencia y relación con los demás); (H2) se hipotetiza que el clima rendimiento predice negativamente la satisfacción de las tres PBN.

MÉTODOLOGÍA

El diseño fue observacional, descriptivo, transversal y no aleatorizado. La recogida de datos se realizó el primer semestre del curso 2019/2020 y participaron estudiantes de la Universidad de Almería (España). Criterios de inclusión: ser estudiante de Grado de una carrera universitaria de modalidad presencial. Criterios de exclusión: (i) no disponer del consentimiento para el uso de datos en la investigación; (ii) no rellenar de forma completa el formulario de recogida de datos.

Instrumentos: *Clima Motivacional en Educación* (MCES) y *Satisfacción de las Necesidades Psicológicas Básicas en Educación* (SNPBE).

La investigación se realizó de acuerdo con la Declaración de Helsinki y el protocolo fue aprobado por el Comité de Bioética de la Universidad de Almería (Ref: UALBIO2020/029).

Participaron 283 estudiantes universitarios con edades comprendidas entre 19 y 25 años ($M=20.83$; $DT=1.76$). El 74.6% eran varones. Se estimó un tamaño del efecto (f^2) =.26 con un nivel de potencia estadística de .92 y un nivel de significancia de $\alpha=.05$ en un modelo SEM con cinco variables latentes y 22 variables observables.

Se calculó la fiabilidad de las escalas y se analizó el modelo factorial por separado del MCES y SNPBE con análisis factorial confirmatorio.

RESULTADOS

El modelo hipotetizado, en el que el clima maestría predice la satisfacción de las diferentes dimensiones de las BPN y en el que el clima rendimiento predice positivamente la satisfacción de la autonomía y de la competencia y negativamente la relación con los demás, mostró un buen ajuste: $\chi^2/gf=3.03$, $p=.048$; CFI=.974; TLI=.954; RMSEA=.068 (90%CI=.010;.177), SRMR=.037. Las relaciones directas más destacables se encontraron entre el clima maestría y la satisfacción de la autonomía ($\beta=.49$; $p<.001$) y la satisfacción de la competencia ($\beta=.38$; $p<.001$), aunque también resultó positiva con la satisfacción de la relación con los demás ($\beta=.16$; $p=.024$) (H1). Por otro lado, el clima rendimiento predice negativamente la satisfacción de autonomía ($\beta=-.13$; $p<.001$), y no se muestra predictor de la satisfacción de competencia (no se cumple la H2).

CONCLUSION

Existe una relación directa de predicción entre el clima motivacional hacia la maestría y la satisfacción de la autonomía y de la competencia entre el alumnado universitario.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, UNIVERSIDAD

CONTRASTES EN LOS PERFILES COGNITIVOS Y DE AUTOCONCEPTO ACADÉMICO ENTRE NIÑAS Y NIÑOS

BLANCA IVET CHAVEZ SOTO

Universidad Nacional Autónoma de México

MERCEDES ROSALÍA GONZÁLEZ ARREOLA

El interés por estudiar las diferencias individuales se ha observado desde épocas remotas, por ejemplo, Binet (citado en: Echavarrí, Godoy y Olaz, 2007) indicó que la capacidad mental es compleja y se debe evaluar mediante diferentes pruebas. Cabe mencionar que, los estudios enfocados en medir las habilidades de acuerdo con el sexo han reportado controversias, debido a que en algunos se encontró que las mujeres tendían a un mejor rendimiento en las pruebas verbales y en creatividad, pero otros observaron que los hombres son mejores en el razonamiento visoespacial y en la auto percepción de sus habilidades. Con base en lo anterior el objetivo del presente trabajo fue reconocer las diferencias en los niveles de inteligencia, creatividad y autoconcepto académico entre niños y niñas de educación primaria.

Se trabajó en nueve escuelas primarias de la zona metropolitana de la Ciudad de México. Participaron 1851 alumnos (901 hombres y 950 mujeres) con un rango de edad de 7 a 13 años ($M = 9.3$ años), los cuales contestaron el Test de Matrices Progresivas Raven (Raven, Raven & Court, 1993), la Prueba de Pensamiento Creativo de Torrance Versión Figural A (2008) y la Escala de Autoconcepto Académico (Chávez, 2014).

Las puntuaciones obtenidas por los alumnos se capturaron en el programa estadístico SPSS V22 y se analizaron con la prueba t de Student para muestras independientes. Los resultados obtenidos mostraron que las niñas ($M = 158.52$) presentaron puntuaciones medias significativamente ($t = -2.240$, $p < 0.05$) más elevadas en el autoconcepto académico en comparación con los niños ($M = 155.84$).

En cuanto a la creatividad se observó que las mujeres ($M = 50.84$) obtuvieron estimaciones medias superiores ($t = -4.218$, $p < 0.05$) con respecto a los puntajes promedio de los hombres ($M = 47.59$). Cabe mencionar que, las diferencias se presentaron en los indicadores de originalidad (Niñas $M = 17.12$, Niños $M = 15.91$, $t = -3.745$, $p < 0.05$), fluidez (Niñas $M = 22.43$, Niños $M = 20.71$, $t = -4.738$, $p < 0.05$) y elaboración (Niñas $M = 5.33$, Niños $M = 5.03$, $t = -2.843$, $p < 0.05$).

En la inteligencia no hubo diferencias estadísticamente significativas ($t = 1.302$, $p < 0.05$) entre niños ($M = 26.5$) y niñas ($M = 26.16$), lo que indicó que el razonamiento visoespacial evaluado mediante las comparaciones y analogías son similares en la muestra de estudiantes con la que se realizó la investigación.

Con base en los resultados se encontró que hay diferencias de acuerdo con el sexo en las habilidades creativas y en el autoconcepto académico a favor de las mujeres. Se concluye que el estudio de las variables cognitivas y el autoconocimiento como estudiante es importante porque se relaciona directamente con el rendimiento académico de los niños y estas se deben tomar en consideración en la planeación de las actividades escolares.

PALABRAS CLAVE

AUTOCONOCIMIENTO, CREATIVIDAD, DIFERENCIAS INDIVIDUALES, ESTUDIANTES DE PRIMARIA, INTELIGENCIA

MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES QUE NO ACREDITAN UN CURSO

SERGIO ZEPEDA HERNÁNDEZ

Universidad Autónoma Metropolitana

ALBA NÚÑEZ-REYES

Universidad Autónoma Metropolitana

INTRODUCCIÓN

El aula todos los días genera todo tipo de emociones, cuando un alumno no acredita un curso, genera un cúmulo de emociones negativas que muchas veces lo llevan a considerar desertar de sus estudios. En muchos de estos casos, esta deserción es concretada, en otros casos, aún con el ánimo bajo continúan sus estudios, para luego desertar más tarde, o en el mejor de los casos, superar ese estado y continuar sus estudios hasta finalizarlos.

OBJETIVO

El interés de esta investigación se enfoca en tener un acercamiento a las emociones que tiene un alumno, cuando éste no acreditó un curso, y que tipo de motivación lo induce a continuar, aunque por un momento o tiempo pase en su mente la idea de abandonar sus estudios.

METODOLOGÍA

La investigación propuesta fue bajo un enfoque cualitativo y seleccionando la técnica de grupo focal. El total de estudiantes que participaron fueron 30 de los cuales hay 15 mujeres y 15 hombres con el siguiente perfil:

- Estudiantes de la Licenciatura en Tecnologías y Sistemas de la Información.
- Estudiantes con menos de un año de haber ingresado a estudios de nivel superior.
- No haber acreditado un curso de los denominados cuellos de botella.
- Alumno inscrito al curso que no pudo acreditar.
- Estado civil soltero.
- Edad 18-22 años.

RESULTADOS

Esta investigación trata de comprender por qué un estudiante decide continuar sus estudios, cuando en su realidad o contexto emocional sería más fácil no hacerlo. El 100% de los participantes manifestaron una clara intención de abandonar sus estudios universitarios, aún cuando apenas habían ingresado. Las emociones no han sido un tema a considerar en ninguna estrategia metodológica o de evaluación, pero podemos decir que las emociones están muy presentes en las nuevas generaciones de estudiantes, debido a que ellos traen más estrés interiormente, ya que la total inmersión de la tecnología en la sociedad, ha provocado ritmos de vida más cambiantes y estresantes, por lo que les cuesta más trabajo reponerse de los tropiezos académicos.

DISCUSIÓN

Diversas investigaciones sobre motivación la describen en dos tipos: la motivación intrínseca y la extrínseca, las cuales son parte de una interpretación subjetiva y percepción del propio individuo y las cuales son abordadas como parte de los resultados obtenidos. Diversos autores resaltan que en las nuevas generaciones hay una creciente debilidad de la motivación intrínseca, lo que ocasiona que cada vez se tenga que recurrir en mayor medida a la motivación extrínseca. En estudios recientes muestra como las áreas dedicadas a las ingenierías están teniendo altos porcentajes de deserción,

donde parte de esta situación es generada por la interacción lejana entre profesor y alumno, así como la fuerte carga emotiva recibida al no acreditar más de un curso.

CONCLUSIONES

La investigación mostró que los estudiantes reconocen tener una fuerte afectación, frustración y decepción de ellos mismos cuando no acreditan un curso. Este conocimiento tiene mucha relevancia, debido a que el docente encargado de impartir un curso para repetidores, sin saber se enfrenta a una fuerte carga emotiva y muchas veces sin darse cuenta ayuda a incrementar el desánimo en los estudiantes .

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA, EDUCACIÓN EMOCIONAL., INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

FORMACIÓN DE FORMADORES DE PRIMERA INFANCIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS SOCIO EMOCIONALES

**LUPE GARCÍA CANO
SOLEDAD NIÑO-MURCIA**

Formar socioemocionalmente a niños y niñas es una labor prioritaria, pues tiene repercusión en su bienestar y calidad de vida como adultos. Para esta tarea, se requiere que los maestros en formación cuenten con elementos suficientes para fortalecer las competencias socioemocionales de otros. Por ende, el estudio tuvo como objetivo identificar las competencias que tienen los docentes en formación, que les permitan el desarrollo de una educación socio emocional, en las infancias y diferentes ciclos de vida, con quienes realiza su labor educativa. El enfoque de investigación es cualitativo, de tipo descriptivo, y contó con la participación de 230 estudiantes de los programas de licenciatura en educación infantil y de la licenciatura en educación especial, ofertados por la Fundación Universitaria Los Libertadores. El instrumento aplicado fue el Cuestionario de Desarrollo Emocional para Adultos (CDE-A), diseñado y validado desde el marco teórico de la educación emocional, desarrollado por el GROU, de la universidad de Barcelona. Este instrumento fue adaptado al contexto colombiano. Se encontró que los encuestados, a nivel de competencias personales, manifiestan que les cuesta trabajo expresarse ante un grupo y peor si es desconocido, se bloquean ante los conflictos, encuentran dificultad en sostener sus opiniones frente a otros. De igual manera, se desaniman y sienten heridos fácilmente cuando alguien critica su conducta o trabajo. Desde su conciencia emocional, señalan que muchas veces no saben identificar las emociones que experimentan. A nivel de competencias sociales, no son empáticos, pues les resulta difícil darse cuenta de cómo se sienten los otros, o ponerse en el lugar del otro para comprenderlo. Así mismo, reconocen que se dejan llevar por la ira y actúan bruscamente, alterándose con facilidad.

Los hallazgos sugieren que es fundamental diseñar una intervención en habilidades socioemocionales, que complemente la formación cognitiva, en la que se genere conciencia en los docentes en formación de que sus propias emociones inciden no solo en el clima adecuado en las aulas de clase, sino en el bienestar y calidad de vida de los estudiantes a su cargo. Se confirma que, no se puede dar, de lo que no se tiene.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES, EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL, FORMACIÓN DOCENTE, INFANCIA

“¿QUÉ FUNCIONA PARA TI? BARRERAS Y APOYOS EN LOS CENTROS”. UN CUESTIONARIO SOBRE PERTENENCIA ESCOLAR PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA

ISABEL FERNÁNDEZ MENOR

Los sentimientos de pertenencia escolar son muy relevantes en cualquier etapa académica, más todavía en la educación secundaria, por ser el nivel en el comienzan a fraguarse los procesos de desenganche escolar (González, 2015). Es importante tener en cuenta los sentimientos de los estudiantes en los centros de cara a fortalecer la inclusión de todo el alumnado, propiciar una educación más equitativa y justa y, también, reducir el abandono y el fracaso escolar (Fernández, Mena y Riviere, 2010).

Goodenow crea en el año 1993 un cuestionario, apoyado en autores como Wehlage et al. (1989) y Finn (1989), denominado *Psychological Sense of School Membership Scale* (PSSM) (Goodenow, 1993) para medir la pertenencia escolar. Porter et al. (2010) crean un cuestionario basado en el de Goodenow pero con más cuestiones que abordan los sentimientos de los estudiantes en diferentes momentos y lugares y con las diferentes formas de trabajar en el aula; este cuestionario se denomina “*What works for you? Barriers and supports at school*”. En este trabajo se muestra la adaptación de este cuestionario al contexto español y el análisis factorial realizado con motivo de probar la validez y consistencia interna del mismo.

El cuestionario diseñado por Porter et al. (2010) consta de un total de treinta y ocho preguntas divididas en tres bloques: sentimientos en diferentes momentos y lugares, sentimientos sobre las diferentes formas de trabajar en el aula y sentimientos sobre el instituto. Este cuestionario es traducido a castellano y a gallego y aumenta su número de preguntas a cuarenta y seis, añadiendo aspectos como cuestiones sociodemográficas, presencia o no de circunstancias sociofamiliares adversas, las relaciones con los iguales y la consideración de los estudios para el futuro. Estas cuestiones no eran contempladas en la versión inglesa.

Tras una prueba piloto del cuestionario y una revisión por parte de expertos, se realiza un análisis factorial que permite ver la consistencia interna y la validez del cuestionario. Este análisis factorial sigue los siguientes pasos: en primer lugar, se comprueba la interrelación de los ítems; en segundo lugar, se analiza la normalidad de los datos; en tercer lugar, se extraen los factores principales y se realiza la rotación factorial; finalmente, se obtiene la consistencia interna del cuestionario.

Finalmente resultan cuatro factores, a los que hemos denominado dinámicas escolares colectivas, actividades académicas individuales, confort y seguridad emocional y sentimientos de pertenencia. El primer factor se compone de 7 ítems, el segundo de 4, el tercero de 5 y el cuarto de 4 ítems. Los coeficientes de fiabilidad resultantes son altos de acuerdo con los criterios habituales (Corral, 2009): $\alpha = 0,81$, $\alpha = 0,72$; $\alpha = 0,81$ y $\alpha = 0,60$ para el primer, segundo, tercer y cuarto factor respectivamente.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS FACTORIAL, CUESTIONARIO, ENSEÑANZA SECUNDARIA

ACTITUDES HACIA LAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE INGENIERÍA

CRISTINA PEDROSA JESÚS

JOSÉ CARLOS CASAS-ROSAL

Universidad de Córdoba

MARÍA ASTRID CUIDA GÓMEZ

MARIA DE LOS ANGELES HIDALGO MÉNDEZ

En la investigación en educación matemática de las últimas décadas, ha destacado la importancia de los factores afectivos en la explicación del rendimiento matemático (Hannula et al., 2016). Dentro de los factores afectivos, las actitudes hacia las matemáticas son consideradas una de las variables con más influencia en el rendimiento de la materia (Mato y De la Torre, 2009).

Por ello, el objetivo de esta investigación consiste en identificar las actitudes hacia las matemáticas de los estudiantes de ingeniería, observando si aparecen diferencias por género o diferencias por titulación: Ingeniería Agroalimentaria e Ingeniería Informática. La decisión de realizar el estudio con estudiantes de ingeniería reside en la importancia de conocer la actitud hacia la materia en estudiantes de carreras cuya presencia de las matemáticas en sus planes de estudios es muy alta, y se eligieron estas dos ingenierías ya que utilizan las matemáticas de forma muy diferente.

El instrumento utilizado para la recogida de datos es una modificación de la escala de actitudes hacia las matemáticas de Auzmendi (1992), propuesta por León-Mantero, Casas-Rosal, Pedrosa-Jesús, y Maz-Machado (2020). Se trata de una escala tipo Likert, compuesta por 22 ítems que se distribuyen en cinco componentes: utilidad, ansiedad, agrado, motivación y confianza. Posteriormente, se realizará el análisis con el programa SPSS.

Se descubre una actitud negativa, ligeramente por debajo del valor neutro. A nivel descriptivo, esta es peor en los estudiantes de Ingeniería Agroalimentaria que en los de Ingeniería Informática, y en las estudiantes mujeres que en los hombres. Al realizar el análisis por componentes, los estudiantes revelan que consideran las matemáticas muy útiles y que confían en su capacidad para trabajarlas. Sin embargo, sienten ansiedad al tratarlas, además de indicar su desagrado por la materia. Analizando la variable género, se revela que, aunque las estudiantes de género femenino muestran un mayor agrado por las matemáticas, sienten más ansiedad y menos motivación, frente a los estudiantes de género masculino. Asimismo, en los componentes Confianza y Utilidad se obtienen valores muy similares entre ambos géneros, pero siguen siendo las mujeres quienes presentan una actitud más negativa en ambos componentes. Cuando los resultados se infieren a la población, solo aparecen diferencias significativas en cuanto a la motivación, estando los estudiantes de Ingeniería Informática más motivados que los de Ingeniería Agroalimentaria.

Pérez-Tyteca, Castro, Rico, y Castro (2011) evidenciaban que los estudiantes con una gran presencia de matemáticas en su plan de estudios afirmaban tener menor ansiedad hacia la materia. Por ello, sorprende negativamente que aparezca una actitud negativa en este estudio, debido a las titulaciones elegidas, en las que las matemáticas son un eje vertebrador; aun así, a pesar de la actitud negativa, este estudio concuerda con estos autores en que los estudiantes de Ingeniería Informática, cuyo trabajo con las matemáticas es mayor, presentan una mejor actitud frente a los estudiantes de Ingeniería Agroalimentaria. Finalmente, señalamos que, coincidiendo con la mayoría de la literatura, como Hill y Bilgin (2018), los hombres presentan una actitud hacia las matemáticas más positiva que las mujeres.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES HACIA LAS MATEMÁTICAS, EDUCACIÓN SUPERIOR, ESTUDIANTES DE INGENIERÍA, GÉNERO, TITULACIÓN

ESTRATEGIA MUSICAL PARA LA ESTIMULACIÓN EMOCIONAL/ CONDUCTUAL A NIÑOS DE PRIMERA INFANCIA

ANA LUCIA MURILLO VILLAMAR
ANA BELÉN BALLADARES MURILLO
HORTENSIA ENRIQUETA ROJAS

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

En la actualidad, poco se estudia acerca de la música como influencia en el desarrollo emocional y conductual del ser humano o su amplia contribución al reconocimiento y la identificación de la propia cultura en un contexto determinado.

El carácter de las publicaciones realizadas hasta la fecha en Ecuador no han prestado la suficiente atención a este tema, siendo que su implementación en la educación infantil puede considerarse, según estudios previos, como una herramienta docente mediadora para el aprendizaje significativo y la estimulación de las habilidades en el desarrollo de competencias de comunicación en la formación de un ciudadano culto.

El propósito de esta investigación es exponer un análisis teórico-práctico sobre los efectos de la música con instrumentos propios del Ecuador como método de estimulación emocional/conductual en los niños de primera infancia sentado en las bases del Método de Edwin E. Gordon y el de Kodály son prácticamente desconocidas para muchos ecuatorianos al momento de adoptar alternativas para la enseñanza, por lo cual no han tenido en cuenta las potencialidades probadas de la música en la formación integral del individuo, desvalorizando los objetivos de la asignatura “Educación Cultural y Artística” implementada por el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2010; 2016) como instrumento de fomento de la cultura nacional, desarrollo de creatividad artística e interrelación con otras asignaturas principalmente del infante aprendiz.

La indagación se orientó con un enfoque metodológico cualitativo, ubicado en práctica de campo y en revisión bibliográfica, entrevistas, codificados en instrumentos exploratorios y analizados mediante interpretación.

La muestra fue constituida por niños y niñas entre 3 meses a 4 años de un centro de estimulación temprana al norte de la ciudad de Guayaquil. El análisis muestra una conexión niños con padres, alivio de estrés en infantes causado por situaciones traumáticas o cotidianas, convivencia pasiva entre infantes, corrección y detección de comportamientos agresivos, adicional a eso, se da en algunos infantes el reconocimiento de patrones rítmicos e identificación de sonidos provenientes de instrumentos propios del Ecuador. Un hallazgo inesperado sugiere que se puede usar estructuras musicales pertenecientes a cualquier género o estilo musical.

Podemos concluir, a partir de los datos, que las propuestas de los autores consultados son baluarte de nuevas estrategias para el aprendizaje que busca la concreción de la armonía interior del ser humano. La música ejerce cambios emocionales y conductuales en los niños y a su vez, contribuyendo a la construcción identitaria sobre su cultura la cual se cimienta especialmente en los primeros años de vida de la persona.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, DESARROLLO DE HABILIDADES, ESTRATEGIA DE DESARROLLO

CREAR Y RECREAR: JUEGO, EXPERIENCIA EMOCIONAL Y CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

EMMA MARÍA ALBERT MONRÓS
ISABEL MARÍA GALLARDO FERNÁNDEZ
Universidad de Valencia
M. PILAR MARTÍNEZ-AGUT

Nuestra aportación se inserta en una investigación más amplia que trata de conocer y comprender desde un planteamiento cualitativo cómo el juego, como derecho y medio natural de aprendizaje del infante, ofrece diversidad de oportunidades de creación y recreación en relación con otros en el aula de Educación Infantil. Concebimos el juego como una *acción libre y no productiva* que conecta con la necesidad de expresión simbólica del niño. El juego como fuente de expresión de lenguajes conectada con la dimensión cultural del ser humano y que le es propia y reconocida al niño y a la niña como parte de la cultura de infancia. La actividad lúdica se sitúa como actividad privilegiada e integradora de acción, emociones, pensamiento y socialización. Por este motivo, desde el marco normativo en la Educación Infantil y los movimientos de Renovación Pedagógica se reivindica la necesidad y el *respeto por los espacios y tiempos* para el juego libre, guiado, autónomo y en grupo en el contexto escolar. Desde nuestra perspectiva docente concebimos el aula de Infantil, como un entorno complejo y lleno de oportunidades para que, partiendo de lo cotidiano, se tejan relaciones y se cultiven los afectos que hacen posible el crecimiento global y armonioso de las criaturas desde el juego en relación con otros.

La experiencia que presentamos se desarrolla en un aula de 4 años, partiendo de un proceso de reflexión por parte del equipo docente. La propuesta creada se diseña a partir de elementos naturales del contexto inmediato y supone una pequeña instalación en un aula, una invitación al juego libre y creativo, lo que les permite liberar tensiones, conectar consigo mismo, con otros y con el mundo. Pretendemos a través de la transformación del espacio del aula, regalar un ambiente preparado para el *autodescubrimiento y la relación* en un marco de libertad y límites para la convivencia de los infantes. Y desde una mirada respetuosa, no invasiva y paciente, tratamos de observar el potencial indagador y explorador del niño y la niña.

Siguiendo los planteamientos de Malaguzzi asumimos que la coherencia entre pensamiento y acción se hace posible al partir de una rica imagen de infancia que cuida las relaciones y lleva a las maestras a diseñar espacios y propuestas valorando y respetando el juego. Desde las observaciones realizadas constatamos que la actividad lúdica permite al infante disponer de diferentes oportunidades para comprender, valorar, aceptar reglas, poner a prueba sus capacidades/limitaciones, y desarrollar sus gustos/preferencias. Siguiendo los planteamientos de Van Manen diremos que nuestro *tacto pedagógico* aquí se enfoca en sensibilizarnos hacia las necesidades de la infancia para acercarnos a aquello que cada criatura trata de explorar y conocer, en suma, aquello que le atrae del mundo y aquello que desea comprender. Los resultados apuntan que, partiendo de situaciones cotidianas y en **CONTEXTOS INCLUSIVOS**, se potencia la confianza y la autorregulación de los infantes. Apelamos a la revalorización del juego y los espacios y tiempos para su desarrollo en el entorno escolar.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, EDUCACIÓN INCLUSIVA, EDUCACIÓN INFANTIL., INNOVACIÓN, JUEGO

LA PERCEPCIÓN DEL PROFESORADO DE UN INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA RESPECTO AL ACOSO ESCOLAR Y A LA ATENCIÓN, CLARIDAD Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN SU ALUMNADO

ALBERTO NOLASCO HERNÁNDEZ
RAUL CARRETERO BERMEJO
LAURA GRACIA SÁNCHEZ

LA PERCEPCIÓN DEL PROFESORADO DE UN INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA RESPECTO AL ACOSO ESCOLAR Y A LA ATENCIÓN, CLARIDAD Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN SU ALUMNADO.

RESUMEN

Actualmente el estudio de las variables como el acoso escolar y la inteligencia emocional, en sus dimensiones de atención, claridad y regulación emocional, son dos variables que se estudian continuamente desde el punto de vista del alumnado. El punto de partida de la presente investigación parte de una visión diferente, la percepción desde el punto de vista del profesorado en las conductas de acoso escolar y en el grado de atención, claridad y regulación emocional en su alumnado. El objetivo, por tanto, de la presente investigación es conocer la percepción del profesorado sobre su alumnado en cuanto a la inteligencia emocional y en las conductas de acoso escolar de ese mismo alumnado y, de esa forma, intentar encontrar relación entre esa percepción. Para ello, se ha estudiado la percepción que tienen los docentes de un Instituto de Educación Secundaria sobre la inteligencia emocional y las situaciones de acoso escolar de su alumnado buscando una posible relación entre ambas. Previamente se habrá comprobado el grado de atención, claridad y regulación emocional del alumnado y sus conductas de acoso escolar. La muestra la han formado un total de 160 alumnos/as y 24 profesores/as de un Instituto de Educación Secundaria que han sido los partícipes de esta investigación y donde se han empleado como instrumentos de medida el cuestionario de acoso escolar (CAME) y el cuestionario TMMS-24 para medir la atención, claridad y regulación emocional del alumnado. Además de ambos cuestionarios, una encuesta para conocer la percepción del profesorado sobre lo que considera de su alumnado en ambas variables. Autores como Jiménez y López Zafra (2011) señalan que los alumnos con una mayor inteligencia emocional percibida y que tienden a ser cooperados y empáticos con sus compañeros, son valorados por sus profesores como estudiantes mejor adaptados socialmente. En cuanto a los resultados de la investigación, por un lado, desde la perspectiva del alumnado no se aprecia una correlación entre los adecuados niveles de atención, claridad y regulación emocional y bajas o nulas situaciones de acoso escolar. Por otro lado, desde la visión del profesorado, sí que se han encontrado correlación estadísticamente significativa, siendo esta negativa, entre la atención emocional del profesorado con la percepción de casos de acoso escolar en su alumnado. Por otro lado, no se ha encontrado correlación existente entre las variables de claridad y regulación emocional con la percepción del profesorado con casos de acoso escolar en su alumnado.

PALABRAS CLAVE

ACOSO ESCOLAR, ATENCIÓN EMOCIONAL, CLARIDAD EMOCIONAL, INTELIGENCIA EMOCIONAL, PERCEPCIÓN, REGULACIÓN EMOCIONAL.

Innovación docente, metodologías y prácticas educativas en las Ciencias Experimentales y Enseñanzas Técnicas

ABSTRACT

El Simposio “Innovación docente, metodologías y prácticas educativas en las Ciencias Experimentales y Enseñanzas Técnicas” es un evento que surge con la intención de compartir experiencias de Innovación Educativa en su más amplio contexto y contribuir al intercambio interuniversitario.

El principal objetivo es concienciar de la importancia de la Innovación Docente en el ámbito universitario, abrir un nexo de unión entre docentes internacionales y responsables académicos, para compartir experiencias y por ende, promover y divulgar la investigación en el campo educacional, tanto de docentes como de jóvenes investigadores, doctorandos... sobre cuestiones de indudable actualidad académica.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Enseñanza de sistemas BIM en el ámbito universitario
- Nuevas tendencias de educación en carreras técnicas
- Investigación en educación y desarrollo humano
- Metodologías docentes en enseñanzas técnicas
- Rendimiento y/o abandono en ingenierías/arquitectura
- Líneas de Investigación docente:
 - Aula Invertida
 - Gamificación
 - Aprendizaje basado en Retos (Design Thinking)
 - Aprendizaje basado en Investigación
 - Colaboración virtual

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-So8-02.** APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA
Gerardo Arriaza Fernández
2. **PONENCIA No1-So8-03.** INVESTIGANDO PARA APRENDER. EL LABORATORIO DE PREHISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA
Rodrigo Portero Hernández. Sergio Martín Jarque. Oscar González Cabezas. Esteban Álvarez Fernández
3. **PONENCIA No1-So8-04.** APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA FACEBOOK COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA ACTIVA. ESTUDIO DE CASO CON BLENDED LEARNING
Amparo Verdu-Vazquez. Maria Paz Saez Perez. Tomás Gil-Lopez. Alberto Nicolau
4. **PONENCIA No1-So8-05.** LA METODOLOGÍA FLIPPED LEARNING COMO INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA ASIGNATURA DE FUNDAMENTOS DEL VOLEIBOL EN EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE.
Miguel Angel Oviedo Caro
5. **PONENCIA No1-So8-07.** INVESTIGANDO EN SALUD: UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS BASADA EN LA INDAGACIÓN.
Laura Ortiz Miñón. Miguel Angel Oviedo Caro
6. **PONENCIA No1-So8-08.** METODOLOGÍA INNOVADORA EN LA ENSEÑANZA DEL ESQUÍ
Victor Murillo Lorente. Pablo Usán Supervía
7. **PONENCIA No1-So8-09.** PROJECT BASED LEARNING IN TEACHING ENGLISH IN VOCATIONAL TRAINING: LEARNING BY DOING
Nerea Cuenca Orellana
8. **PONENCIA No1-So8-10.** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
Jair David Marín Martínez. Olga Patricia Tabares Morales
9. **PONENCIA No1-So8-10.** EL PATRIMONIO COMO MODELO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN EN LA EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA
María Del Carmen Vílchez Lara. Jorge Gabriel Molinero Sánchez
10. **PONENCIA No1-So8-11.** APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: EVALUACIÓN DE HABILIDADES BLANDAS
Victor Fernandez-Viagas
11. **PONENCIA No1-So8-12.** AVPS: APLICACIÓN ADAPTATIVA PARA VISUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN
Sergio David Martín Medina. Sandra Leal González. Jose M. Molina-Pariente. Víctor Fernandez-Viagas
12. **PONENCIA No1-So8-13.** EL USO DE WEBQUESTS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE POR INDAGACIÓN DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.
Juan-Francisco Álvarez-Herrero

13. **PONENCIA No1-So8-14.** HABILIDADES Y ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN LA ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. MÁS ALLÁ DEL APROBAR, ESTÁ EL APRENDER CIENCIAS.
Juan-Francisco Álvarez-Herrero
14. **PONENCIA No1-So8-15.** APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS PARA LA INTERNACIONALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DOCENTES DE ASIGNATURA DE AUDITORÍA ENERGÉTICA DE MÁSTER EN DOS CURSOS ACADÉMICOS
David Bienvenido-Huertas
15. **PONENCIA No1-So8-16.** ANÁLISIS DE LA UTILIZACIÓN DE KAHOOT COMO UNA HERRAMIENTA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA EN LA ENSEÑANZA DE QUÍMICA
Javier Murciano Calles
16. **PONENCIA No1-So8-17.** APROXIMACIÓN A UNA NUEVA METODOLOGÍA EN LA DOCENCIA DE LA CREATIVIDAD EN DISEÑO GRÁFICO
Rafael Povo Grande De Castilla. Maria José Perez-Luque
17. **PONENCIA No1-So8-18.** DECISION TO PARTICIPATE IN GAMIFICATION OF LEARNING EXPERIENCES. FOR THE ADMISSION OF SOFT SKILLS
Yilsy Núñez Guerrero. Alejandro Segura De La Cal. Mercedes Grijalvo. Rafael E González Diaz. Inmaculada Martínez Pérez
18. **PONENCIA No1-So8-19.** GAMIFICATION OF LEARNING. PERCEIVED VALUE BY STUDENTS, PROFESSORS AND FIRMS
Mercedes Grijalvo. Alejandro Rodríguez San Pascual. Alejandro Segura De La Cal. Yilsy Núñez Guerrero
19. **PONENCIA No1-So8-21.** EVALUATION OF TEACHING-LEARNING PROCESS WITH PBL IN TECHNICAL SUBJECTS. TEACHING INNOVATION AND PROFESSIONAL SKILLS.
Maria Paz Saez Perez. Amparo Verdu-Vazquez. Alberto Nicolau. Tomás Gil-Lopez
20. **PONENCIA No1-So8-22.** CASO PRÁCTICO DE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS EN EL AULA EN ASIGNATURA DE MÁSTER UNIVERSITARIO COMO HERRAMIENTA DE APOYO
David Bienvenido-Huertas
21. **PONENCIA No1-So8-23.** UNA NUEVA FORMA DE DIRIGIR A PROFESIONALES : 15 REGLAS IMPRESCINDIBLES
Modesto Martinez Pillado
22. **PONENCIA No1-So8-24.** LA INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA
Estrella Trincado Aznar
23. **PONENCIA No1-So8-25.** DIDÁCTICA USADA EN EL AULA COMO FACTOR DE DESMOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES
Sergio Zepeda Hernández. Alba Núñez-Reyes
24. **PONENCIA No1-So8-26.** ANÁLISIS DEL DISCURSO Y LA INTERACCIÓN PARA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN UN PROGRAMA DE POSTGRADO EN MÉXICO
José Israel Méndez Ojeda. Pastora Moreno Espinosa. Rosalba Mancinas-Chávez
25. **PONENCIA No1-So8-27.** USO DE GAMIFICACIÓN EN LA DIDÁCTICA
Sergio Zepeda Hernández. Alba Núñez-Reyes
26. **PONENCIA No1-So8-28.** POLÍTICA DE FORMACIÓN AMBIENTAL Y PROGRAMAS DE FORMACIÓN DOCENTE EN QUÍMICA
Diana Lineth Parga Lozano
27. **PONENCIA No1-So8-29.** METODOLOGÍA STEAM EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA.
Adrián Jerónimo Pérez. Cristina Gil Puente

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

GERARDO ARRIAZA FERNÁNDEZ

El ser humano ha marcado siempre la evolución del medioambiente, desde la incorporación del Homo Sapiens al ecosistema. Si echamos la vista hacia atrás, podemos ver cómo en los últimos 20 años el medioambiente ha sufrido las consecuencias de los caprichos de la sociedad humana. Gran parte de las selvas han sido saqueadas, animales extinguidos por las excentricidades humanas y qué decir de las tan deseadas materias primas, las cuales no hemos sabido valorar.

Son muchos los cambios que ha sufrido el medioambiente y por ello creemos de tal importancia concienciar a los alumnos. Uno de los temas que podríamos abordar es la **incorporación de especies exóticas** a nuestro ecosistema. Dicha incorporación es la segunda mayor amenaza que tiene la biodiversidad y no solo afecta a nuestra biodiversidad, sino que nos puede suponer un problema de salud pública. Incorporar especies exóticas se ha convertido en una afición de muchas personas sin conocer los problemas que conlleva. Para empezar, hay que tener en cuenta lo que supone para un ecosistema sustraer animales o vegetación de ésta, también lo que le suponen a estas especies el vivir en un entorno que no es el apropiado y los riesgos que conlleva la introducción de éstas en otro hábitat.

Durante los últimos años ha habido un aumento significativo de comercialización de especies exóticas y sobre todo de la cría de éstas. A consecuencia de ello muchas especies autóctonas están en peligro de extinción como la tortuga mora, la víbora hocicuda o el visón europeo. Con la presente comunicación pretendemos hacer una propuesta de didáctica y metodológica para estudiar este problema, encuadrada dentro de la metodología del Aprendizaje basado en problemas

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS NATURALES, ESTUDIOS DE CAMPO, INNOVACIÓN, NUEVAS PEDAGOGÍAS

INVESTIGANDO PARA APRENDER. EL LABORATORIO DE PREHISTORIA DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA

RODRIGO PORTERO HERNÁNDEZ

Universidad de Salamanca

SERGIO MARTÍN JARQUE

Universidad de Salamanca

OSCAR GONZÁLEZ CABEZAS

ESTEBAN ALVAREZ FERNÁNDEZ

En la actualidad, las enseñanzas universitarias para la consecución del Grado en Historia de la Universidad de Salamanca cuentan con un programa encaminado a obtener conocimientos generales de todos los períodos históricos. Esto hace que, en muchas disciplinas, el conocimiento práctico se desarrolle de una manera parcial e insuficiente para el posterior desempeño profesional. La creación de un Laboratorio de Prehistoria donde el alumnado pueda trabajar con materiales arqueológicos, dirigido por los docentes que imparten las asignaturas de Prehistoria, surge en el año 2012 como iniciativa para cubrir estas carencias prácticas de las asignaturas y propiciar la puesta en práctica de los contenidos teóricos de las mismas. Además, permite al alumnado trabajar en equipo, fomentar su vocación por la Prehistoria y aprender a la vez que ayuda a los docentes a realizar sus investigaciones, haciéndoles partícipes del conocimiento científico generado.

Para poner en práctica esta iniciativa, los docentes implicados, que ya desarrollaban su actividad investigadora en el Laboratorio del Departamento de Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología de la Universidad de Salamanca, crearon grupos reducidos de estudiantes, fundamentalmente de los cursos tercero y cuarto, interesados en desarrollar estas prácticas extracurriculares, los cuales acudían una vez por semana en horario no lectivo. En el laboratorio, mediante la metodología de investigación-aprendizaje, estos estudiantes ayudaban a los docentes con las investigaciones de los diversos materiales de las excavaciones arqueológicas (entre otras, los procedentes de cuevas como Tito Bustillo, El Cierro, Cova Rosa, Nerja, Cueva Victoria y yacimientos al aire libre como Cap de Barbaria II, Poças de Sao Bento y Barrosinha), y a la vez, adquirían los conocimientos y destrezas necesarias para el trabajo de campo y de laboratorio. De esta manera, aprendían cómo tratar el material arqueológico, lavando, siglando y restaurando las piezas, así como los mecanismos básicos de investigación en Prehistoria con material arqueológico, siempre bajo la supervisión de los investigadores y ayudados por las colecciones de referencia. Este sistema permitió, además, fomentar el trabajo en equipo, ya que las dudas eran debatidas y resueltas por todo el grupo del laboratorio, creando un sentimiento de equipo. De esta manera ayudaban a la investigación en curso a la vez que aprendían y ponían en práctica los conocimientos.

El éxito de esta iniciativa se refleja, por un lado, en su larga duración en el tiempo, ya que va camino de su décima anualidad, y en su gran capacidad formativa, por el otro. En estos casi dos lustros, los docentes del Laboratorio de Prehistoria han dirigido 11 Trabajos de Fin de Grado y 4 Trabajos de Fin de Máster en Historia relacionados con los materiales arqueológicos investigados por el equipo de trabajo del laboratorio. En la actualidad, se están desarrollando cinco Trabajos de Fin de Grado y dos de Máster en Historia. Además, cuenta con dos Investigadores Contratados Predoctorales, dos técnicos de laboratorio y cuatro alumnos que desarrollan sus Tesis Doctorales en el programa de Doctorado de la Universidad de Salamanca.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE COLABORATIVO, ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, LABORATORIOS, UNIVERSIDAD

APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA FACEBOOK COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA ACTIVA. ESTUDIO DE CASO CON BLENDED LEARNING

**AMPARO VERDU-VAZQUEZ
MARIA PAZ SAEZ PEREZ
TOMÁS GIL-LOPEZ
ALBERTO NICOLAU**

El contexto espacial en el que se desarrolla la enseñanza a nivel universitario, sigue siendo mayoritariamente el aula física, incluidas las asignaturas donde se desarrollan contenidos prácticos. El contacto directo docente-estudiante sigue siendo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Centrado en este tema la propuesta metodológica aplicada en esta investigación, el Blended Learning (BL), permite ampliar el espacio de enseñanza combinando el aula física con un aula virtual, añadiendo nuevas herramientas docentes.

Definido el BL como una metodología que combina el aprendizaje en línea con los métodos tradicionales en el aula (Bartolomé, 2004) (Garrison, 2004), el verdadero reto planteado desde los inicios es conseguir una integración de sus componentes principales, la enseñanza presencial y en línea, consiguiendo con ello las ventajas reconocidas en ambos métodos (Garrison, 2004). A esto se une la demanda de enseñanza no presencial que las nuevas generaciones reclaman al sistema educativo, y a la que las universidades tendrán que dar respuesta en un futuro inmediato. Apostando por un cambio en su estrategia formativa (Salinas, 2018) (Gallardo-Echenique, 2016), los nuevos métodos educativos requieren de implementaciones de prueba que sirvan tanto para establecer sus ventajas e inconvenientes como para evaluar el esfuerzo y el tiempo que este sistema requiere, antes de introducirlo en el programa docente oficial.

Basado en lo anterior, el principal objetivo de este estudio es analizar las ventajas y dificultades que plantea una aplicación concreta de BL sobre el modelo del aula-taller. Para esta experiencia, se eligió Facebook (FB) como plataforma de trabajo de común acuerdo con los alumnos por su inmediatez, dado que es un espacio digital gratuito y accesible a todos de manera instantánea. Al finalizar el curso, tanto el profesorado como los estudiantes participantes del estudio, evaluaron su experiencia mediante un cuestionario estructurado.

Las principales conclusiones indican que este sistema aporta ventajas de distinta índole que contribuyen notablemente al aprendizaje de los alumnos, destacando la disminución del absentismo propio de la enseñanza presencial, la valoración positiva de las tutorías digitales y un incremento relativo de las calificaciones más altas entre los alumnos participantes del estudio frente a aquellos que siguieron el curso ordinario.

PALABRAS CLAVE

ACTIVE METHODOLOGY, BLENDED LEARNING, FACEBOOK, ICT TOOLS

LA METODOLOGÍA FLIPPED LEARNING COMO INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA ASIGNATURA DE FUNDAMENTOS DEL VOLEIBOL EN EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

MIGUEL ANGEL OVIEDO CARO

Escuela Universitaria de Osuna centro adscrito a la Universidad de Sevilla

La enseñanza de los fundamentos de las modalidades deportivas es un contenido obligatorio en los planes de estudios de los grados universitarios en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Competencias específicas como “Conocer los fundamentos teórico-prácticos de las actividades físicas y deportivas, para aplicarlos al contexto educativo o a cualquier otro ámbito profesional”, complementadas con competencias genéricas instrumentales, interpersonales y sistémicas, se desarrollan con estos contenidos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos contenidos se deben emplear metodologías docentes que permitan la adquisición de estas competencias. La metodología “Flipped learning” pretende desarrollar en el alumnado un papel activo y colaborativo en el aprendizaje, facilitado y orientado por el profesor, a través de un modelo pedagógico basado en la transferencia de la instrucción directa del espacio grupal al individual (Santiago & Bergmann, 2018). Siguiendo la taxonomía de Bloom (Anderson et al., 2001), se parte de un pensamiento de orden inferior mediante el desarrollo de habilidades como recordar, comprender o aplicar, para llegar a un pensamiento de orden superior a través del desarrollo de habilidades como analizar, evaluar o crear. El objetivo de este proyecto de innovación docente es aplicar la metodología “flipped learning” en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Fundamentos del Voleibol. Una vez concretados los objetivos didácticos, competencias, contenidos y criterios de evaluación, se planificó el proceso de enseñanza-aprendizaje especificando los recursos docentes necesarios para su desarrollo. La metodología “flipped learning” se inicia con la creación por parte del docente de contenido multimedia sobre los bloques de técnica y reglamento mediante videos formativos interactivos desarrollados en la herramienta Edpuzzle. Dichos videos no aportan una mera visualización de explicaciones sobre los contenidos sino que requieren la interacción con los mismos mediante breves preguntas sobre ideas previas o preguntas de aplicación práctica. El inicio de la metodología requiere de una presentación previa de su estructura, tras la cual se realiza una evaluación inicial mediante la herramienta Socrative. Posteriormente se difunde el video formativo interactivo y se repite la evaluación tras su visualización. De esta manera, el profesor analiza el grado de adquisición de los contenidos previamente a la sesión de clase presencial, en la cual se ponen en práctica una serie de tareas y actividades para aplicar lo aprendido y crear contenidos propios con la orientación y guía del profesor. Tras la sesión presencial se realiza una evaluación final para analizar el grado de adquisición final de los contenidos. Como resultado de este proyecto de evaluación docente se han creado 24 videos interactivos sobre los bloques de contenido de técnica y reglamento, así como los correspondientes instrumentos de evaluación. Como conclusión, el uso de la metodología “flipped learning” permite un papel activo del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transfiriendo la instrucción directa del espacio grupal al individual, aprovechando la sesión presencial para indagar, crear y analizar los fundamentos básicos del reglamento y la técnica, desarrollando las competencias clave en el alumnado para su aplicación en el ámbito laboral de la enseñanza del Voleibol.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN FÍSICA, FLIPPED CLASSROOM, INNOVACIÓN DOCENTE, UNIVERSIDAD

INVESTIGANDO EN SALUD: UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS BASADA EN LA INDAGACIÓN

LAURA ORTIZ MIÑÓN

MIGUEL ANGEL OVIEDO CARO

Escuela Universitaria de Osuna centro adscrito a la Universidad de Sevilla

La obesidad, especialmente en poblaciones infantiles y adolescentes, es uno de los principales problemas de salud pública del siglo XXI en países desarrollados y en vías de desarrollo. Algunos factores como mantener dietas de baja calidad, o el incremento de conductas sedentarias asociadas al uso de dispositivos multimedia durante el tiempo de ocio, requieren especial atención durante la etapa de educación secundaria (ESO) (UNICEF España, 2019). La Educación para la Salud (EpS) toma un papel relevante en el currículo educativo, tanto en el contenido propio de materias relacionadas con las ciencias experimentales como Biología y Geología o Educación Física, como a través de contenidos transversales. Para su desarrollo, metodologías docentes innovadoras como la Enseñanza de las Ciencias Basadas en la Indagación (ECBI), permiten a los estudiantes adquirir competencias y contenidos curriculares, mediante la búsqueda de evidencias científicas (Aguilera-Morales et al., 2018).

Los objetivos de este trabajo consisten en analizar el grado de implicación con la EpS de una comunidad educativa y la prevalencia de hábitos saludables en el alumnado, y diseñar una propuesta de innovación docente, a partir del análisis desarrollado, utilizando estrategias de ECBI.

La metodología empleada ha incluido la realización de un estudio observacional transversal sobre las conductas de salud del alumnado y la percepción de la comunidad educativa respecto a la promoción de la EpS: Por una parte, se desarrollaron entrevistas sobre la percepción docente respecto a la promoción de la EpS en un centro educativo. Por otra, se analizó el nivel de cumplimiento de las recomendaciones saludables de los estudiantes sobre alimentación, actividad física (AF) y sedentarismo, así como la satisfacción con su peso corporal. Para ello, se han empleado diferentes cuestionarios validados (Serra-Majem et al., 2004; Moreno et al., 2019).

Los resultados de este estudio muestran que el grado de implicación con la EpS de la comunidad educativa es bueno, si bien, algunos aspectos como la formación de los docentes e incentivar el trabajo colaborativo, deben mejorar. El análisis de la prevalencia de hábitos saludables en los estudiantes muestra, con independencia del sexo y el curso, que una amplia mayoría de los adolescentes debe modificar sus hábitos actuales, no estando estos asociados con su percepción del peso corporal. En base a los resultados, y con el propósito de fomentar hábitos saludables en estudiantes de ESO, hemos diseñado una propuesta de innovación docente fundamentada en la ECBI. Esta propuesta incluye un proyecto de investigación en el aula constituido por 15 actividades enmarcadas en el currículo de 3º de ESO para la asignatura de Biología y Geología.

En conclusión, el estudio del grado de implicación con la EpS de la comunidad educativa y la prevalencia de hábitos saludables en el alumnado, permite establecer un punto de partida para desarrollar propuestas didácticas incluidas en el currículo de la asignatura de Biología y Geología, que contribuyan a fomentar hábitos saludables. La ECBI puede constituir un medio para la construcción de un aprendizaje significativo de la EpS, que permite a los jóvenes apoyarse en evidencias científicas para promover cambios en sus estilos de vida.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ALIMENTACIÓN, INNOVACIÓN EDUCACIONAL, SALUD, SEDENTARISMO

METODOLOGÍA INNOVADORA EN LA ENSEÑANZA DEL ESQUÍ

VICTOR MURILLO LORENTE
Universidad de Zaragoza
PABLO USÁN SUPERVÍA

INTRODUCCIÓN

La Metodología Observacional tiene un inmenso potencial en el estudio del comportamiento humano, y, por ende, en el correspondiente al comportamiento deportivo en su más amplia expresión. Tras realizar una revisión detallada sobre los estudios llevados a cabo sobre el esquí alpino en los últimos años, se encuentran algunos con muy diferentes temáticas, sin embargo no existen estudios que hayan abordado el análisis de los comportamientos de los esquiadores en el seno de la metodología observacional y mucho menos que analicen su ejecución técnica de forma cualitativa.

Así, el presente trabajo tiene el **OBJETIVO** de validar una Herramienta Observacional diseñada ad hoc para analizar el aprendizaje técnico del esquí alpino en sujetos debutantes o de nivel muy bajo mediante el uso a nivel cualitativo de la metodología observacional.

METODOLOGÍA

Se tomó como muestra los alumnos de 4º curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Zaragoza de la promoción 2016-2020 (n=24). Para registrar la ocurrencia y duración de las acciones de los esquiadores de forma secuencial, se ha creado una Herramienta Observacional ad hoc combinando diferentes sistemas de categorías y formatos de campo denominado ASLOT (Alpine Skiing Learning Observation Tool), constituida por 23 criterios y 84 categorías. El cálculo del coeficiente Kappa de Cohen fue implementado para cada uno de los criterios que configuran ASLOT. Para el registro de los datos se ha empleado la aplicación informática LINCE.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos sobre la concordancia global de los registros mediante el coeficiente de Pearson fueron de 0.99 en todos los casos. En relación al coeficiente de Kappa de Cohen se compararon los registros dos a dos y se obtuvieron los valores para las frecuencias de cada criterio, los cuales se situaron en un rango entre 0.80 y 1.

ASLOT brinda la oportunidad de hacer análisis cuantitativos, cualitativos y temporales en el esquí alpino en niveles debutantes o bajos. Además posibilita seguir un paso más adelante aplicando ASLOT en futuras investigaciones en la detección de patrones temporales o T-Patterns, pudiendo implementar ASLOT para ampliar conocimiento sobre el esquí alpino, tal y como se ha hecho en otras disciplinas deportivas.

CONCLUSIONES

- ASLOT permite la codificación de la frecuencia, orden y duración de las acciones que se dan en el esquí alpino en niveles debutantes o bajos.
- ASLOT permite valorar la progresión en el aprendizaje técnico del esquí alpino diferenciando el nivel obtenido en los diferentes criterios que componen el instrumento.
- ASLOT podría ser utilizado en futuras investigaciones para valorar el rendimiento, para diseñar estrategias de intervención o para preparar test específicos, con el objetivo de conocer y mejorar el aprendizaje en el esquí alpino.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CUALITATIVO, APRENDIZAJE TÉCNICO, ESQUÍ ALPINO, HERRAMIENTA OBSERVACIONAL, METODOLOGÍA OBSERVACIONAL

PROJECT BASED LEARNING IN TEACHING ENGLISH IN VOCATIONAL TRAINING: LEARNING BY DOING

NEREA CUENCA ORELLANA

education has evolved and the Social Learning proposed at the beginning of the Twentieth Century by Lev Vygotsky (psychologist, 1896-1934) is increasingly taken into account in the first two decades of the Twenty-first Century. We have to bear in mind nowadays more than in the past the importance of how people learn by experimenting, connecting with the world, interacting and using social elements such as media, social networks and active methodologies. Currently, active methodologies such as workshops, case based learning, cooperative learning or problem based learning have been introduced to students all over the Globe independently of the level they are studying.

Primary, secondary and even university degrees are perfect to teach through practical exercises and projects. Precisely, this is a form to realise how necessary is learning by doing in education as John Dewey proposed at the University of Chicago in 1938. As we all know, the main advantage of learning by doing is students experiment by themselves. Following Kolb's experiential learning model we have to take into consideration four stages: active experimentation, concrete experience, reflective observation and abstract conceptualization. At the same time, intellectual autonomy has become essential for every student in order to learn and success in their future profession.

Learning English as a Foreign Language is compulsory in Vocational Training in Madrid, Spain. Students have to complete 40 hours of English in the second course, in a year in which they are looking forward going to companies to practise and start their professional career in the real world. This is the main reason to make students being involved and not to appreciate English as a limit, but an opportunity to be in contact with more professionals of their area and arise the idea of going abroad to discover how is their profession in other countries in order to keep on learning in their area. This research revises the possibility of bringing together media education, foreign language, social skills, research and the use of ICTs in Vocational Training with the aim of encouraging students to create their own contents in English.

PALABRAS CLAVE

ACTIVE METHODOLOGIES, EDUCATION, LEARNING BY DOING, PBL, TEFL

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS

JAIR DAVID MARÍN MARTÍNEZ

Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

OLGA PATRICIA TABARES MORALES

El objetivo de esta investigación fue identificar las estrategias didácticas para la enseñanza de la investigación en docentes del programa de Administración de Empresas en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Extensión Villavicencio y su impacto en la formación de las competencias investigativas de los estudiantes por medio de cinco (5) objetivos específicos: 1) determinar el conocimiento del proceso investigativo en los docentes del programa de administración de empresas, 2) elaborar un diagnóstico sobre la utilización de estrategias didácticas para la enseñanza de la investigación, 3) identificar las competencias investigativas que los docentes buscan desarrollar en los estudiantes, 4) determinar la relación entre las estrategias didácticas utilizadas por los docentes y las competencias investigativas que buscan desarrollar en los estudiantes, y 5) identificar los factores que afectan la enseñanza de la investigación y el desarrollo de competencias investigativas. La base teórica en la cual se enmarca esta investigación es la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, cuyo postulado asume que el aprendizaje es susceptible de un análisis de dos dimensiones: el aprendizaje realizado por el alumno, desde el aprendizaje memorístico hasta el aprendizaje significativo y la estrategia de instrucción planificada para fomentar el aprendizaje, desde la enseñanza por transmisión – recepción hasta la enseñanza basada en el descubrimiento autónomo. El tipo de investigación descriptiva y la información se recolectó a través de la aplicación de dos técnicas: una encuesta diagnóstico aplicada a 8 docentes que imparten cátedras de metodología de la investigación y la observación mediante el análisis de evidencias. Los resultados dan cuenta de la ausencia de CvLac y publicaciones científicas por parte de los docentes, evidenciando un obstáculo para la apropiación social del conocimiento por medio de la divulgación para la formación ciudadana en beneficio del acceso a la investigación aplicada y la resolución de problemas que ella genera. En cuanto a las estrategias que utilizan los docentes para orientar la enseñanza de la investigación con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se evidencia el uso del trabajo aplicado, los talleres, las lecturas y consultas bibliográficas, las exposiciones y los ensayos. En cuanto a las competencias investigativas que los docentes buscan desarrollar en los estudiantes, se evidencia que los docentes hacen énfasis en el desarrollo de competencias relacionadas con las siguientes etapas: elección del tema, delimitación del tema, problema, objetivos y marco teórico. Se evidencio que el nivel esperado por parte de los docentes en cuanto al desarrollo de las competencias investigativas es el mínimo necesario lo que se vio reflejado en el análisis de evidencias que pone de manifiesto que las competencias investigativas no logran ser desarrolladas por parte de los estudiantes a pesar de las estrategias utilizadas por los docentes. Las conclusiones obtenidas con relación al problema de estudio planteado permitieron establecer que las estrategias didácticas que utilizan los docentes del programa de administración de empresas del programa de Administración de Empresas en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Extensión Villavicencio no tienen impacto en el desarrollo de competencias investigativas de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, ENSEÑANZA, ESTRATEGIAS, INVESTIGACIÓN

EL PATRIMONIO COMO MODELO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN EN LA EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA

MARÍA DEL CARMEN VÍLCHEZ LARA
Universidad de Granada
JORGE GABRIEL MOLINERO SÁNCHEZ
Universidad de Granada

Bajo el título “Formación del Arquitecto en la Expresión Gráfica Arquitectónica” se organizó una exposición y seminario en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Granada, en la que se mostraron los trabajos desarrollados por el alumnado durante el curso 2017/18. El dibujo, para el estudiante de Arquitectura, es el instrumento más inmediato que le permite aproximarse a su futura disciplina, una de sus principales herramientas para comunicarse y “tocar” el mundo que le rodea, muy especialmente el Patrimonio en todas sus escalas, quizás es la forma más natural donde mirada y tacto se hacen uno.

El objetivo principal de la exposición era explicar las experiencias de docencia-aprendizaje, unidas a la investigación, llevadas a cabo en las asignaturas del área de conocimiento de la Expresión Gráfica Arquitectónica. Se pretendía acercar al estudiante de arquitectura, en su formación como arquitecto, al complejo significado de lo patrimonial a través de una completa inmersión en el contexto de los edificios estudiados. La arquitectura siempre pertenece a un lugar, entendiendo el concepto patrimonial no sólo como asociación a una determinada arquitectura, sino también como un complejo paisaje cultural conformado por una sucesión de arquitecturas de escalas y épocas dispares integradas en un entorno y lugar concretos.

En la metodología seguida, el Patrimonio es utilizado como modelo de aprendizaje, eligiendo referentes arquitectónicos históricos y contemporáneos, para las prácticas de campo o laboratorio propuestas por los docentes, de todas las asignaturas impartidas por el área. En las líneas de trabajo se tuvo en cuenta la transversalidad que debe existir entre las distintas materias del grado, gracias a la cual, los estudiantes se acercan al Patrimonio de manera poliédrica: gráfica, proyectual, histórica, constructiva, material, etc.

Se trata de incentivar diversas formas de trabajar y de acercamiento al Patrimonio, donde pensamiento y mano van íntimamente ligados con el objetivo de comprender los diferentes edificios objeto de los trabajos, registrados desde su escala, su materialidad, su evolución en el tiempo y las actividades y transformaciones que allí se han dado, a los que el estudiante se acercará poco a poco.

Los resultados fueron muy positivos, al establecerse el necesario diálogo –foros de debate y aprendizaje colaborativo– entre el propio alumnado de diferentes cursos del grado, entre el profesorado del área y de otras áreas de conocimiento y, por supuesto, entre profesorado y alumnado, veterano y de reciente incorporación.

Entre las conclusiones extraídas de la experiencia expositiva, y el seminario que se celebró durante la misma, destaca el aprendizaje mediante la observación, lectura y entendimiento de la realidad percibida en clave arquitectónica.

PALABRAS CLAVE

ARQUITECTURA, ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, EXPRESIÓN GRÁFICA, PATRIMONIO

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: EVALUACIÓN DE HABILIDADES BLANDAS

VÍCTOR FERNANDEZ-VIAGAS

INTRODUCCIÓN

La importancia de las habilidades duras y blandas está muy presente en el mundo laboral y es uno de los principales factores para alcanzar el éxito en las empresas. En cuanto a las primeras, se trata de habilidades técnicas que poseen las personas que pueden ser medidas y, por tanto, su evaluación no representa ninguna dificultad. Por otro lado, las habilidades blandas representan capacidades relacionadas con el comportamiento de las personas, su carácter humano o sus habilidades interpersonales, que son mucho más difícil de cuantificar. Este hecho se ve incrementado en la actualidad debido al elevado número de alumnos en las clases universitarias, que impiden a los profesores garantizar una evaluación de las mismas de forma fiable, por lo que resulta vital la generación de nuevos métodos de evaluación para dichas habilidades.

OBJETIVOS

Entre otros objetivos menores, el presente estudio persigue, en primer lugar, desarrollar una metodología para evaluar habilidades blandas desarrolladas por los estudiantes al trabajar en equipo. En segundo lugar, se busca mostrar un caso de estudio de implantación de aprendizaje basado en proyectos utilizando aula invertida y evaluación de competencias blandas. Por último, la metodología presentada tendrá por objetivo evaluar con mayor precisión la contribución realizada por cada integrante del equipo de trabajo.

MÉTODO

Esta contribución propone un sistema de evaluación de habilidades blandas, mediante evaluación ciega entre los alumnos. La metodología propuesta persigue acercar los métodos de evaluación en el mundo real a la enseñanza universitaria. Esta evaluación es implementada en la asignatura de Diseño de Productos y Procesos del Grado en Ingeniería de Tecnologías Industriales de la Universidad de Sevilla. En dicha asignatura, y a fin de poder evaluar estas habilidades blandas, se seguirá la metodología de aprendizaje basado en proyectos, en donde diferentes proyectos deberán ser realizados por grupos de trabajo en donde deberán emerger las habilidades. Para garantizar tanto un seguimiento de los grupos de trabajo como de las habilidades desarrolladas, se aplicará en la asignatura el concepto de aula invertida en donde la mayor parte de la carga teórica es subida en videos. La metodología propuesta se realiza tomando una muestra de cinco años en la asignatura, en la que los diferentes procedimientos han ido siendo incorporados y controlados de manera anual.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos demuestran la eficacia de la metodología propuesta para identificar, de manera más precisa, la contribución realizada por cada miembro en los trabajos en grupo, así como para la evaluación de sus habilidades blandas. Adicionalmente, las encuestas anónimas realizadas han dado como resultado una percepción muy positiva de la metodología propuesta.

DISCUSIÓN/CONCLUSIÓN

El estudio desarrollado muestra el éxito en la implantación de una evaluación ciega de habilidades blandas. La aplicación de esta evaluación, inmersa en un aprendizaje basado en proyectos y siguiendo una enseñanza tipo aula invertida, ha tenido un efecto muy positivo por parte de los alumnos.

PALABRAS CLAVE: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, AULA INVERTIDA, DOCENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, SOFT SKILLS

AVPS: APLICACIÓN ADAPTATIVA PARA VISUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN

SERGIO DAVID MARTÍN MEDINA
SANDRA LEAL GONZÁLEZ
JOSE M. MOLINA-PARIENTE
VÍCTOR FERNANDEZ-VIAGAS

INTRODUCCIÓN

Debido a los emergentes avances tecnológicos provocados por la cuarta revolución industrial (o Industria 4.0), una gestión eficiente de los recursos resulta esencial para mantener la competitividad tanto en el sector productivo como en el sector servicios, en donde existen una gran cantidad de recursos que han de ser planificados y organizados en el tiempo. En este sentido, los avances que se están realizando en la investigación para su optimización, requieren de plataformas o aplicaciones para transferir el conocimiento tanto al entorno real (en el sector industrial y de servicios) como al docente, a fin de facilitar un acercamiento a la realidad.

OBJETIVO

El objetivo de esta investigación es desarrollar una aplicación informática que permita representar gráficamente el resultado de la programación de la producción mediante un diagrama de Gantt interactivo. Asimismo, se pretende dotar al usuario con las herramientas necesarias para realizar cambios factibles en la programación propuesta, con su consiguiente modificación en el diagrama de Gantt. Por último, la aplicación desarrollada pretende dar soporte a entornos reales en el ámbito docente, así como visualizar la transferencia del conocimiento al entorno quirúrgico.

METODOLOGÍA

Con el fin de facilitar el objetivo, se desarrolla una aplicación interactiva para la visualización de la programación de la producción denominada AVPS (*Adaptive Visualization of Production Scheduling*). La aplicación se desarrolla en el lenguaje C# bajo el entorno Visual Studio 2019. Toda la información incluida en la aplicación estará disponible mediante paneles informativos, los cuales proporcionan al usuario los datos esenciales de cada elemento productivo. Adicionalmente, la herramienta incluye la reprogramación manual de tareas y su automatización mediante la inserción de algoritmos de optimización. Así, la aplicación desarrollada tiene un carácter genérico, pudiendo ser aplicada a cualquier ámbito. No obstante, se ha centrado el desarrollo de ésta en dos aplicaciones, la programación de quirófanos y su incorporación a la docencia.

RESULTADOS

Como resultado, se ha obtenido una aplicación que puede utilizarse como visualización de la programación de la producción en un entorno productivo genérico o en un entorno sanitario. Así, no solamente representa soluciones automáticamente, sino que además permite la modificación de la programación cumpliendo las restricciones básicas de los diferentes entornos propios de la programación de la producción. Esto habilita la posibilidad de incorporar nuevos trabajos en el horizonte o, en el caso del entorno quirúrgico, añadir pacientes de urgencia.

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

A modo de conclusión, en docencia la aplicación se podrá emplear para ilustrar todos los modelos teóricos de la planta productiva, como puedan ser un “Flow Shop” o un “Job Shop”, como permitir que los alumnos generen sus propios diagramas. Para entornos productivos o sanitarios, la aplicación permite facilitar la transferencia del conocimiento (desarrollado en la investigación sobre programación de la producción) a entornos productivos reales. De esta forma, mediante el desarrollo de una aplicación propia en lugar de herramientas comerciales, se consigue dotar de una enorme capacidad de personalización que permite tanto simplificar la interfaz como incorporar nuevas funcionalidades propias de los entornos de aplicación.

PALABRAS CLAVE

DIAGRAMA DE GANTT, DOCENCIA, INVESTIGACIÓN OPERATIVA, OPTIMIZACIÓN, ORGANIZACIÓN

EL USO DE WEBQUESTS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE POR INDAGACIÓN DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO
Universidad de Alicante

La situación de confinamiento domiciliario vivida en nuestro país entre marzo y junio de 2020 a raíz de la pandemia del coronavirus, originó que la educación a todos los niveles tuviese que pasar de ser eminentemente presencial a ser una enseñanza online. Ante tal repentino reto, docentes más o menos competentes digitalmente, tuvieron que seguir ofreciendo una enseñanza a su alumnado que no estuvo exenta de diversos problemas e inconvenientes. A la falta de dispositivos, de conexión a Internet, de habilidad en el manejo de las tecnologías digitales y el tener que convivir con situaciones de estrés y ansiedad vividas en los domicilios; se suma la dificultad añadida de que determinadas etapas educativas, áreas temáticas y metodologías, requieren de particularidades y condicionantes, que una formación online no siempre puede garantizar. Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias experimentales (Física y Química y Biología y Geología) en educación secundaria llevadas desde una metodología basada en la indagación, presenta la problemática de como suplir ese carácter activo y manipulativo, de trabajo colaborativo y de interacción continua. Con el objetivo de comprobar si el uso de webquests en la enseñanza online de las ciencias experimentales en educación secundaria ayuda o mejora en la adaptación a la enseñanza online de un enfoque de las mismas por indagación, fue llevada a cabo esta investigación. Para ello se contó con 76 estudiantes de 3º y 4º de ESO (Educación Secundaria Obligatoria) de un centro educativo de Alcoy (Alicante), quienes durante el confinamiento domiciliario, trabajaron contenidos de la asignatura de Física y Química, unas veces mediante el visionado de videos y resolución de actividades asociadas a dichos videos, y otras veces mediante el uso de una webquest. A dichos estudiantes se les pasó un pre-test, cuando ya habían trabajado con el visionado de videos y resolución de actividades, y un post-test, después de trabajar con la webquest. En dicho cuestionario, se les preguntaba acerca de si habían percibido una mejora o no de su aprendizaje al haber utilizado la webquest en esta modalidad de enseñanza online por indagación. Los resultados demuestran que el alumnado sí percibe una considerable mejora en esta forma de aprender, frente a si no se usa una webquest. Por lo que podemos afirmar que el uso de una webquest, todo y ser un proceso de enseñanza-aprendizaje guiado y pautado, supone una excelente herramienta para adaptar la metodología de aprendizaje por indagación en la enseñanza de las ciencias en educación secundaria. No obstante, creemos necesario hacer notar que para llevar a cabo este tipo de prácticas, los docentes deben formarse en el uso y creación de webquests para así garantizar el éxito de las mismas. Y es necesario añadir que las webquests también cumplen este cometido de favorecer la enseñanza de las ciencias por indagación, en la enseñanza presencial.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR INDAGACIÓN, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS, EDUCACIÓN SECUNDARIA., WEBQUESTS

HABILIDADES Y ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN LA ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. MÁS ALLÁ DEL APROBAR, ESTÁ EL APRENDER CIENCIAS

JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO
Universidad de Alicante

El alumnado de educación secundaria vive esta etapa educativa desde más de una decena de disciplinas o áreas del conocimiento compartimentadas y que le confieren a la educación un carácter tan multidisciplinar como disperso. Así, el que desde cada una de dichas materias se quiera cumplir con un temario o currículo a abarcar así como el desconocimiento y/o la pereza de utilizar otras metodologías más activas que den al alumnado un mayor protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje; conducen a un tipo de enseñanza que presenta muchas lagunas y en la que la meta del alumnado pasa por aprobar dichas asignaturas y no por aprender. Concretando en el aprendizaje de las ciencias experimentales, existen todo un cúmulo de habilidades y estrategias, algunas de ellas comunes a otras disciplinas, que posibilitan con su desarrollo la alfabetización científica del alumnado. Quisimos comprobar cuan logradas tiene el alumnado de 3º curso de ESO (Educación Secundaria Obligatoria) estas competencias o destrezas conducentes a su alfabetización científica y que a la vez, dicha comprobación sirviese de revulsivo para que dicho alumnado permanezca alerta y en continuo desarrollo. Para llevar a cabo esta investigación se confeccionó un cuestionario que siguió los procesos de validación y fiabilidad requeridos en estos casos y que se pasó durante un total de cinco cursos académicos a 247 estudiantes de 3º de ESO. En los resultados obtenidos se puede constatar como el alumnado de secundaria, acostumbrado a una serie de errores procedimentales y de métodos de estudio (memoria visual, memorización, reproducción de problemas tipo, dificultad en la expresión y en la comprensión de textos científicos, así como poco o nada desarrollo del pensamiento crítico, del cálculo mental o del descifrar códigos), suspende estrepitosamente en dicho cuestionario y por tanto podemos afirmar que no posee una mínima alfabetización científica coherente con el nivel educativo cursado. Esto se produce debido a la permanente obcecación del alumnado en anteponer el aprobar frente al aprender. Se puede aprobar ciencias pero no aprenderlas, mientras que si se aprenden ciencias se aprueban estas. La realización de esta experiencia, además de servir para comprobar la presencia o no de dichas habilidades, sirve para que el alumnado ante los errores cometidos en el cuestionario, se motive a conseguir y desarrollar diversas habilidades que le conducen a estar alfabetizado científicamente como son: la comprensión y razonamiento de problemas y cuestiones científicas, interpretación y decodificación de símbolos y el lenguaje científico, el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, la necesidad de indagar, comprobar y refutar todo aquello que le resulte nuevo o no por él demostrado, la curiosidad por conocer, plantearse problemas y tratar de resolverlos, etc. Sin embargo, queremos advertir que para promover esta alfabetización científica del alumnado de educación secundaria, es necesario que el docente se forme y asuma nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA, APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS, EDUCACIÓN SECUNDARIA.

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS PARA LA INTERNACIONALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DOCENTES DE ASIGNATURA DE AUDITORÍA ENERGÉTICA DE MÁSTER EN DOS CURSOS ACADÉMICOS

DAVID BIENVENIDO-HUERTAS
Universidad de Sevilla

La internacionalización de la universidad española ha tenido un gran incremento en los últimos treinta años. A través de diferentes programas de movilidad, se ha detectado como la nacionalidad de los estudiantes ha pasado de ser exclusivamente española a una amplia gama procedentes de países de distintos puntos del planeta. Esta mayor diversidad ha enriquecido a la universidad gracias al establecimiento de relaciones internacionales y a la transferencia de conocimiento y culturas, pero también es verdad que ha supuesto un nuevo reto a la hora de plantear las enseñanzas. Esto se puede dar especialmente en titulaciones universitarias como las de arquitectura. Tradicionalmente, las titulaciones universitarias de esta rama han explicado las técnicas constructivas, los tipos de instalaciones y las exigencias técnicas del parque inmobiliario español. Sin embargo, los estudiantes extranjeros no tienen porque desarrollar su vida profesional en España, por lo que pueden perder interés en recibir contenidos de este tipo.

Ante esta circunstancia, esta investigación plantea la necesidad de realizar modificaciones en el contenido docente. Estas investigaciones pueden tener un alto grado de riesgo, por lo que debería ser considerado el riesgo que puede tener en el proceso y establecer planes de contingencia. Para ello, en esta investigación se adoptó la metodología de dirección de proyectos de la Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos (PMBOK) para establecer las pautas de modificación de contenido docente de una asignatura de máster universitario.

El estudio selecciono como caso de estudio la asignatura de Auditorías y Certificación Energética del Máster Universitario en Gestión Integral de la Edificación de la Universidad de Sevilla. El análisis se realizó durante los cursos 2018/2019 y 2019/2020. La metodología de dirección de proyectos utilizada acopló 8 de los procesos recopilados en el PMBOK. La internacionalización del contenido docente se basó en la aplicación de normas ISO en el contenido de la asignatura.

Los resultados reflejaron una adecuada implementación de las normas ISO en los bloques temáticos de la asignatura de Auditoría y Certificación Energética durante los dos cursos académicos. Además, se detectó un grado de recibimiento adecuado por parte del alumnado.

Por tanto, la utilización de la metodología de dirección de proyectos podría ser una técnica adecuada para establecer mejoras de internacionalización en el contenido docente de asignaturas universitarias de la rama de arquitectura.

PALABRAS CLAVE

DIRECCIÓN DE PROYECTOS, EFICIENCIA ENERGÉTICA, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA EN ARQUITECTURA

ANÁLISIS DE LA UTILIZACIÓN DE KAHOOT COMO UNA HERRAMIENTA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA EN LA ENSEÑANZA DE QUÍMICA

JAVIER MURCIANO CALLES

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, especialmente desde la reforma comúnmente llamada en España “plan Bolonia”, se busca innovar tratando de encontrar nuevas herramientas de evaluación. Kahoot ha emergido como una plataforma online atractiva e interactiva, y se ha invertido bastante esfuerzo en investigar su uso en docencia para una amplia diversidad de asignaturas. Una de las formas principales para usar Kahoot es como una herramienta de evaluación, algo que se ha mostrado útil y efectivo en varias áreas de conocimiento, pero aún no se había hecho un estudio detallado en química.

OBJETIVOS

Determinar la utilidad del uso de Kahoot en química como una forma de evaluación continua.

METODOLOGÍA

En una clase de primero de grado de ciencias ambientales, en la asignatura de química general se usaron diferentes herramientas para la evaluación continua, concretamente resolución de problemas numéricos, seminarios donde se planteaban cuestiones complicadas y Kahoots a modo de repaso de conceptos. Al finalizar el curso, se planteó una encuesta a los alumnos para ver qué le había resultado más útil y qué le había motivado más a estudiar y trabajar la asignatura.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Sorprendentemente, el aprecio de los estudiantes por Kahoot ha sido el mismo o incluso menos que las otras formas de evaluación continua analizadas. De hecho, la resolución de problemas ha sido considerada la tarea más valiosa para el conjunto de la clase. Estos resultados podrían deberse a la naturaleza de la enseñanza en química en que, aunque se necesita memorizar, es necesario un mayor énfasis en el uso de razonamientos y lógica matemática, y es lo que puede provocar que los estudiantes prefieran otros métodos diferentes a Kahoot.

CONCLUSIONES

Según estos resultados, el incentivo de la competitividad y la natural tendencia a jugar se prefiere menos que el reto intrínseco de resolver una pregunta difícil o un problema en el ámbito de la enseñanza de química.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA EN QUÍMICA, EVALUACIÓN CONTINUA, INNOVACIÓN DOCENTE, TECNOLOGÍA

APROXIMACIÓN A UNA NUEVA METODOLOGÍA EN LA DOCENCIA DE LA CREATIVIDAD EN DISEÑO GRÁFICO

RAFAEL POVO GRANDE DE CASTILLA

MARIA JOSÉ PEREZ-LUQUE

ESNE. Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología

RESUMEN

El alumno de los grados de diseño presenta habitualmente un gran interés por todas las materias relacionadas con su desarrollo como creativo, pero al mismo tiempo alberga dudas, confesas o no, sobre la posibilidad de que la creatividad pueda ser aprendida como una asignatura más. Desde nuestra experiencia en la docencia de la creatividad en un grado de diseño gráfico, hemos concluido que es posible desmontar esas barreras en un alto porcentaje de los casos, mediante la simple experimentación por parte de los alumnos de una serie de actividades especialmente orientadas a ello. La realización de tareas creativas de muy diferente tipo hace que cada alumno descubra dentro de sí los mecanismos que evidentemente todos poseemos, disfrutando muy pronto con tareas que, en algunos casos, llegaban al bloqueo o a la frustración.

En nuestra metodología es esencial la aproximación a la creatividad desde ángulos muy diferentes, con unas prácticas orientadas a la introspección y otras a la observación. Así mismo realizamos actividades que tienen como base la intuición, combinadas con otras más racionales o estructuradas.

La asignatura está estructurada en dos grandes bloques: el universo personal y el universo profesional. En un primer momento, todas las actividades se centran en el individuo, en que encuentre los caminos que le funcionan a nivel personal para activar su creatividad. En la segunda etapa se empieza a materializar ese conocimiento de sí mismo en proyectos de naturaleza más profesional, en general mediante trabajos en equipo. Esto sirve a los alumnos para comprobar que cada uno somos diferentes en lo referente a la ideación y a la hora de llevar a la práctica nuestras ideas creativas.

Las dudas a las que hacíamos referencia respecto a la posibilidad de aprender creatividad se disipan en un importante porcentaje al ver los resultados de su esfuerzo. Incluso los alumnos más reticentes a cambiar el modo en que se aproximan a un reto creativo, aceptan finalmente que el mero hecho de haber trabajado con nuestro método les ha posibilitado acceder a ideas o a soluciones creativas de un rango superior a lo que esperaban. No es infrecuente que ellos mismos se sorprendan de su evolución en tan poco tiempo.

Respecto a las prácticas del universo personal, mencionaremos el Observatorio de Diseño, la Gimnasia Creativa y el Manifiesto Creativo, que funciona como una especie de cierre. Y del universo profesional, los proyectos de ideación colaborativa basados en el Design Thinking, que introducen técnicas de ideación, gestión de proyectos y métodos de trabajo en equipo, entre otras herramientas. Marcando tiempos precisos para cada tarea y para cada fase de las prácticas, incitamos a los alumnos a salir de sus rutinas visuales y de pensamiento, alentándoles mediante la recompensa de ver resultados inmediatos que, salvo excepciones, les sorprenden y animan a seguir con el proceso de crecimiento en el que hemos convertido la asignatura.

Nuestra metodología pretende poner en práctica diferentes líneas de trabajo que a lo largo de los últimos años han sido objeto de experimentación, así como adaptar al mundo del diseñador algunas técnicas clásicas que se vienen practicando con éxito en diferentes ámbitos, desde el arte a los negocios. Nos basamos en la observación de los resultados en los diferentes perfiles de alumnos, adaptando en cada curso las prácticas a los aprendizajes que, como docentes, experimentamos curso tras curso. Nuevas generaciones de alumnos llegan a la Escuela con nuevos puntos de partida, nuevas perspectivas, nuevas visiones del diseño, de la comunicación visual, de las tecnologías de la información y de la vida en general. Nuestro objetivo es ofrecer a cada uno de ellos las herramientas para que se conozcan desde el punto de vista creativo y para que se saquen partido desde el primer momento en un entorno profesional cambiante, sí, pero que siempre premia la creatividad, la autenticidad y la innovación.

PALABRAS CLAVE: ACTITUD, CREATIVIDAD, CURIOSIDAD, DESIGN THINKING, GIMNASIA CREATIVA, IDEACIÓN, IMAGINACIÓN, MANIFIESTO CREATIVO, METODOLOGÍA, OBSERVATORIO DE DISEÑO, PASIÓN.

DECISION TO PARTICIPATE IN GAMIFICATION OF LEARNING EXPERIENCES. FOR THE ADMISSION OF SOFT SKILLS

YILSY NÚÑEZ GUERRERO
ALEJANDRO SEGURA DE LA CAL
Universidad Politécnica de Madrid
MERCEDES GRIJALVO
RAFAEL E GONZÁLEZ DIAZ
INMACULADA MARTÍNEZ PÉREZ

It is widely known that competence and cooperation must be worked together to develop knowledge and skills from the university (Morshheuser et al. 2019). For this reason, the Global Management Challenge simulation model has been used as a tool in the teaching processes in the technical careers of the Polytechnic University of Madrid. This simulator allows you to generate teams that participate in competitive environments and includes networking and crowdsourcing elements. All this is framed within the Bologna process that addresses widely among other aspects, the challenge of moving from theoretical knowledge to practice with active methodologies that enhance soft skill in students.

In this context this research aims to study what aspects (competencies) are enhanced by gamification in the environment of technical careers. To respond to the research objective, a survey was conducted of 214 participating students from all UPM technical careers, linking their performance to success in the subjects (M.Pérez et al. 2018). In this case, The behavior of the students who have led their respective teams has been studied, analyzing the motivational elements (D.Mekler et al 2015), professional knowledge, as well as the existing gamification elements in the simulation (classifications, rounds or decorations). Taking into account all these aspects, a reduction of variables has been carried out without losing relevant information by applying an analysis of main components, with the obtained components a modeling of the variables with the Machine Learning CRT algorithm has been developed.

What made it possible to determine that the decisions that students make regarding the choice of the group and the roles to play in the leadership of the group are influenced by the motivation, effort and dedication that they intend to devote to the competition, linking this motivation and effort with the expectation that technical training to provide them differential skills to solve complex problems in the business area under an environment of uncertainty and response under pressure. In addition, it is perceived as a need to actively engage in the entire competition decision-making process to develop the soft skills needed to confront and distinguish itself in the changing work and economic context.

Also from, the perspective of university and teaching educational innovations are introduced that encourage the use of innovative tools that are well valued from the technical and human resources departments in companies, due to the different hard and soft skill perceived in candidates who have had these gamifications within their training.

KEYWORD: Gamification, Soft skills, Learning experiences, Global Management Challenge

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA UNIVERSITARIA, EDUCACIÓN SUPERIOR, GAMIFICACIONES, GLOBAL MANAGEMENT CHALLENGE, LEARNING EXPERIENCES, SOFT SKILLS

GAMIFICATION OF LEARNING. PERCEIVED VALUE BY STUDENTS, PROFESSORS AND FIRMS

MERCEDES GRIJALVO
ALEJANDRO RODRÍGUEZ SAN PASCUAL
ALEJANDRO SEGURA DE LA CAL
Universidad Politécnica de Madrid
YILSY NÚÑEZ GUERRERO

In 1999 the Bologna Process starts and among other objectives, it aims to successfully prepare students for their future professional careers and foster personal development of their competences, looking for a balance between soft and hard skills.

Its implementation means changing the approach of the educational system from one centered on the teacher to one centered on the student, turning ways of learning (Romero, 2017), and creating strategies to produce graduates not only with academic excellence and but also with relevant personal and ethical development.

We present in this context the main findings of an educational experience carried out during 2019-20 academic semester in the course of Financial Analysis at the Technical University of Madrid that incorporates *gamification* as an innovative methodology through a business game.

Simulators makes it possible to apply the relevant multidisciplinary knowledge base acquired in class in a practical way, both avoiding the risks associated and developing key generic skills essential to the world of work such as teamwork, critical thinking or problem solving.

The study adopts an ecosystem framework, looking at education with a systems theory lens. It analyses how these critical success factors are prioritized by firms, students, and university professors.

The methodological approach was structured around a theoretical axis (conceptual framework) and two empirical axes around case studies, combining qualitative research (interviews with company directors, simulator developers and teachers) and quantitative research (student surveys).

The findings show how simulators help all actors to meet their objectives. Simulator facilitates the development of different transversal competences demanded by the companies throughout the full duration of their course, as some if not all of the skills, hard and soft, are incorporated in the business game selected. Professors stand out that it favored students' involvement in the learning process. In the meanwhile, firms highlight that this type of activity allows them to observe how students adapt to possible changes in the environment, react to different situations beforehand or work as a team.

Finally, the results of the surveys answered by the students show that they felt more competent after using the simulator. Also their intrinsic motivation and their intention to recommend this type of experience improved after doing the activity. In the same way, the surveys show good results in skills, such as strategic capability, decision making and data analysis. On the other hand, extrinsic motivation and satisfaction do not seem to vary after using the simulator.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICATION, BUSINESS GAME, EDUCATIONAL INNOVATIONS, MOTIVATION., SOFT SKILL

EVALUATION OF TEACHING-LEARNING PROCESS WITH PBL IN TECHNICAL SUBJECTS. TEACHING INNOVATION AND PROFESSIONAL SKILLS

**MARIA PAZ SAEZ PEREZ
AMPARO VERDU-VAZQUEZ
ALBERTO NICOLAU
TOMÁS GIL-LOPEZ**

This research evaluates the design and application of the methodology known as problem-based learning (PBL) as the basis of the teaching activity developed in subjects taught in Master's degrees belonging to the field of architecture and engineering at the University of Granada. The need to make contact with the professional reality at this training level requires the integration and development of teaching methodologies in which to approach the application of new practices from a multidisciplinary perspective with which to achieve professional skills, intersecting different work dynamics. The experience was carried out with a total of 200 students, 4 teachers and 4 advisors. The objectives of the study, aimed at the main agents of the experience (students and teachers), are established in a double aspect, on the one hand, the evaluation oriented towards the training and professional activity of the student body and on the other, the one oriented to the teaching activity, dedication and learning outcomes. The designed procedure combines the acquisition of experiences during the resolution of real cases advised by professionals who took part in them and the need to compose the resulting documentation established as part of the real professional activity, thereby transferring academic success and bringing their learning closer to the competencies required by companies in the sector and the work activity itself, which are looking for professionals with significant technical knowledge and competence capacity aimed at obtaining results. The methodology followed consisted of different phases, each corresponding to the development of different actions and procedures, all linked to the specialized professional field in the context of intervention, restoration in the field of architectural heritage. Along with this methodology based on real cases, the students were exposed to theoretical, practical and experimental knowledge, thereby seeking to implement the skills established for their professional future. The research included in all its phases (design, process and results) a systematic evaluation. Teachers, students and advisers participated in it through surveys (closed response) and discussion groups. The evaluation criteria focused on the adequacy of the activities to the objectives, the coherence of the tasks, the control of the execution of the activities and the coverage of the competences, to end up evaluating the effectiveness in the achievement of the objectives and the satisfaction of students and teachers. The results showed that there was a positive influence of the PBL on the development of the competences of the students under study. On the other hand, the work carried out has meant a challenge for teachers as they have to carry out planning different from that of a traditional course, coordination with advisers, as well as carrying out more direct and immediate monitoring of the student's learning process. The study carried out allows us to conclude that the BPL is well suited to teaching at the master's level. Their strengths and weaknesses may be useful to extrapolate the experience to other subjects and learning contexts in the field of training in technical degrees.

PALABRAS CLAVE

MASTER DEGREE, PBL, PROFESSIONAL SKILLS, TECHNICAL STUDIES, UNIVERSITY TEACHING INNOVATION

CASO PRÁCTICO DE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS EN EL AULA EN ASIGNATURA DE MÁSTER UNIVERSITARIO COMO HERRAMIENTA DE APOYO

DAVID BIENVENIDO-HUERTAS
Universidad de Sevilla

Desde la antigüedad los juegos han servido como fuente de entretenimiento. Sin embargo, también tienen un componente didáctico. Esto ha generado un auge de la utilización de los juegos en contextos diferentes al del puro ocio. En el caso del ámbito docente, la utilización de los juegos ha permitido eliminar barreras entre el docente y los estudiantes. En condiciones normales, la enseñanza tradicional puede caer en el riesgo de ser monótona y con poca participación de los estudiantes. Además, el alumnado actual está altamente digitalizado por lo que requiere de un mayor uso de las nuevas tecnologías en las aulas. El uso de nuevas tecnologías a través de la gamificación podría abordar varios de estos aspectos, ya que podría favorecer una mayor participación de los estudiantes, satisfacer sus necesidades tecnológicas y garantizar una mayor comprensión de los contenidos de la asignatura. Este aspecto puede adquirir gran relevancia en las titulaciones relacionadas con la arquitectura, ya que los contenidos técnicos pueden ser de difícil comprensión.

Ante esta circunstancia, en esta investigación se realizó un estudio experimental acerca de las posibilidades de aplicación de las técnicas de gamificación a través de aplicaciones digitales en las titulaciones de máster universitario de la rama de arquitectura. Más concretamente, el estudio de gamificación se realizó utilizando la aplicación de smartphone Kahoot. Esta aplicación permite diseñar tests de hasta 183 preguntas diferentes con las posibles respuestas (tanto verdaderas como falsas). En la puesta en práctica, los alumnos se conectan a la encuesta con sus dispositivos electrónicos y responden las preguntas en el tiempo establecido por el profesor. A efectos del diseño de preguntas, estas fueron creadas para que se pudiera reflejar la asimilación del contenido docente de la asignatura por parte de los estudiantes (y así ver el nivel que tiene la clase en ese momento). La realización del juego se complementó con la resolución y explicación de las preguntas que aparecieron durante el juego para que los alumnos aprendieron mejor los conceptos. Finalizado el juego, se realizó una encuesta anónima a los estudiantes.

Los resultados obtenidos con la experiencia fueron positivos. En este sentido, un porcentaje elevado de los estudiantes respondió correctamente a las cuestiones planteadas. Este aspecto se complementó con el carácter didáctico de la experiencia, ya que todos los alumnos consideraron que aprendieron conceptos o para recordar algunos aspectos. Asimismo, casi el 90% de los estudiantes recomendó la realización de más juegos y su implantación en futuras ediciones. Por lo tanto, los resultados de este estudio muestran la posibilidad de utilizar los enfoques de gamificación en las titulaciones de arquitectura y de edificación.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA UNIVERSITARIA EN ARQUITECTURA, GAMIFICACIÓN, KAHOOT, MÁSTER

UNA NUEVA FORMA DE DIRIGIR A PROFESIONALES: 15 REGLAS IMPRESCINDIBLES

MODESTO MARTINEZ PILLADO

Las grandes decisiones han pasado al primer plano por lo que se hace imprescindible una alianza estratégica entre gestores (auténticos) y profesionales sanitarios que descubran que son mejores en una organización que les hace mejores, y con voluntad mutua de no defraudarse. En este, entramado la figura del director (médico, de enfermería, jefe de servicio, o de unidad de gestión clínica, y de equipo de atención primaria) son piezas claves. Se le exige que sepa responder localmente pero con una visión de área y de CC.AA. No existe una fórmula que garantice el buen gobierno, pero si existe una fórmula que garantiza el mal destino: la falta de entendimiento y un autismo recíproco.

PALABRAS CLAVE

EDUCACION MÉDICA, GESTIÓN DE PERSONAS, GESTIÓN HOSPITALARIA, POLÍTICA DE SALUD

LA INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA

ESTRELLA TRINCADO AZNAR
Universidad Complutense de Madrid

En esta ponencia se pretende dar algunas ideas dentro del constructivismo para la innovación en la docencia de la economía, pasando de la enseñanza tradicional, donde había un exceso de aprendizaje mecánico y la meta era reproducir contenidos del programa, con tareas que buscaban el reconocimiento y la reproducción, a la enseñanza-Aprendizaje centrada en el que aprende. En economía es fundamental promover el aumento del aprendizaje significativo, de la transferencia para conseguir un aprendizaje de competencias para la vida. Para ello, se deben realizar tareas de integración del conocimiento, resolución de problemas y proyectos, lo que requiere un diseño interdisciplinar.

Por ello, se propondrá que es necesario pasar de la motivación extrínseca a intrínseca, del conocimiento inerte al significativo, y de los conocimientos previos a Zona de Desarrollo Próximo. Se propone lograr la transferencia de conocimientos a través de los tres tipos de aprendizaje autorregulado (autoevaluación), recíproco (Coevaluación) y situado (heteroevaluación). Por último, veremos que es fundamental el rol del profesor como apoyo (andamiaje del estudiante), como manager o ejecutivo, como orientador y como estratega.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE ECONOMÍA, DOCENCIA UNIVERSITARIA, INNOVACIÓN DOCENTE

DIDÁCTICA USADA EN EL AULA COMO FACTOR DE DESMOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES

SERGIO ZEPEDA HERNÁNDEZ

Universidad Autónoma Metropolitana

ALBA NÚÑEZ-REYES

Universidad Autónoma Metropolitana

Introducción En diversas ocasiones, los docentes producen afectaciones en la motivación de los estudiantes, sin que ellos se den cuenta. El tema es uno de los temas más difíciles de tratar, debido a que tiene relación con las características y personalidad del docente, así de la forma en que trata de transmitir el conocimiento a sus estudiantes y los resultados que obtiene. Esta investigación fue enfocada en querer conocer el sentir de los estudiantes en la didáctica usada por el profesor en cursos, donde existe continuamente un alto porcentaje de no acreditación y problemas de aprendizaje.

METODOLOGÍA

El estudio fue realizado con un total de 35 alumnos que repetían el curso de programación y los cuales manifestaban una clara desmotivación y desánimo por continuar. Para este estudio se decidió realizar una investigación cualitativa usando dos tipos de métodos: el cuestionario abierto y grupos focales, para lo cual se desarrollaron 10 preguntas a realizar a los alumnos, pero teníamos sólo seis preguntas de interés a las que se buscó respuesta.

DISCUSIÓN

Algunos estudios consideran al docente como causa del fracaso escolar, aluden principalmente, a la dificultad de usar herramientas y estrategias cognitivas que ayuden a la transferencia de conocimientos. También es conocido el problema en el profesorado, en el cual se resisten o niegan a revisar su práctica docente, para no perder su estatus, desvalorando cualquier comentario respecto a modificar su didáctica para mejorar sus clases, justificando el índice de no acreditación a la flojera de los estudiantes.

RESULTADOS

Es necesario como docentes hacer conciencia, de que actualmente cuando los alumnos ingresan a sus estudios superiores, ellos empiezan a vivir una transición en su vida, la cual, a las nuevas generaciones de estudiantes les cuesta mucho trabajo poder adaptarse y resulta ser toda una experiencia compleja y estresante, lo que muchas veces puede provocar sentimientos de inseguridad y baja de autoestima. Uno de los grandes problemas que la mayoría de las universidades enfrenta, es que los programas de estudio y estructura académica, están diseñados para trabajar con alumnos con un mismo nivel, lo cual en la práctica es ficticio, dado que en realidad se tienen grupos heterogéneos con diferentes expectativas y motivaciones. Actualmente existe la tendencia en las nuevas metodologías de aprendizaje, de que el docente solo debe actuar como un orientador y facilitador, pero en ocasiones, esto puede malinterpretarse y se da el caso de que el profesor se desentiende de forma parcial el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

Es necesario comprender que la didáctica usada por los docentes causa un gran impacto en la vida académica de los estudiantes, ya sea para estar motivados para continuar sus estudios, o para iniciar en ellos, la idea de desertar. Una de las grandes aportaciones que nos deja este estudio, es que muestra la necesidad de planificar como cuerpo docente, el tipo de didáctica que será usada por los profesores que en los cursos de nuevo ingreso.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA, INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, PRACTICA DE LA ENSEÑANZA.

ANÁLISIS DEL DISCURSO Y LA INTERACCIÓN PARA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN UN PROGRAMA DE POSTGRADO EN MÉXICO

**JOSÉ ISRAEL MÉNDEZ OJEDA
PASTORA MORENO ESPINOSA
ROSALBA MANCINAS-CHÁVEZ**

El estudio de la innovación en la educación por medio de las acciones del discurso, generan acción social para integrar actores a los sistemas discursivos, mediante los cuales se desarrollan faenas sociales en el marco de la investigación para la innovación educativa, así, este estudio tiene como propósito la comprensión de los discursos y las interacciones que acontecen en la formación de maestros en innovación educativa. Se utilizó como método, el Análisis del Discurso desde la perspectiva del Discurso como Interacción Social de van Dijk y la Abstracción e Interpretación de las formas desde la Interacción Social de Simmel. Los participantes del estudio fueron, el profesor de investigación y su grupo de estudiantes, en el que participan licenciados en humanidades, pedagogía y ciencias exactas. Se realizaron entrevistas individuales, revisión y análisis de documentos, tales como el planeamiento didáctico de la asignatura, productos académicos logrados derivados del ejercicio de esta materia como ponencias y capítulos de libro. Dentro de los resultados se encuentran que los estudiantes de la Maestría en Investigación Educativa se incorporan al aparato discursivo de la innovación educativa, mediante la articulación de textos escritos, y la conformación de una cotidianidad que transforma sus miradas, a partir de la incorporación en significados de investigación para la innovación, mediante la práctica comunicativa de diálogo y las reflexión de los textos de autores entre el profesor y los educandos, de forma tal, que en la práctica se enriquecen los diálogos entre los interlocutores, al yunque, como parte del discurso y las interacciones sociales que se derivan de ésta. Los actos de escritura y del habla son elevados a jerarquías en las que el discurso conforma las guías de actuación, éstas, las establece de manera intencionada el profesor quien alude a las metáforas como forma de articular e incorporar pensamientos acción, discursos innovación en la actuación cotidiana, que guían la generación de innovaciones por medio de la articulación, desarticulación y rearticulación discursiva, como inventiva de nuevos guiones que generan innovación y cambio educativo. Algunas de las conclusiones fueron, que la actuación durante la interpretación de los diálogos, en los que permea los significados innovadores en educación, cuanto más ocurren el diálogo en jerarquía y complejidad ascendente, en el nosotros profesor estudiantado se coconstruye el conocimiento, y por tanto la innovación educativa en los discentes, que a su vez, en la articulación de la práctica profesional, accionan éstos en los escenarios educativos. Así mismo, los hilvanes de la interacción en el espiral abierto, al enseñar la innovación por medio de la investigación, son para sí y en sí mismo, las acciones educativas a partir del discurso que plantea el educador en sus formas de mundo plasmadas en discurso rearticulado con los estudiantes, que constituyen la interacción en la reconstrucción de la innovación misma, la acción social continua del trabajo de los educandos en su práctica profesional.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DISCUSIVO, COMUNICACIÓN EDUCATIVA, CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO, INNOVACIÓN EDUCATIVA, INTERACCIÓN SOCIAL

USO DE GAMIFICACIÓN EN LA DIDÁCTICA

SERGIO ZEPEDA HERNÁNDEZ

Universidad Autónoma Metropolitana

ALBA NÚÑEZ-REYES

Universidad Autónoma Metropolitana

Introducción Hoy día los docentes enfrentan nuevos retos en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que las nuevas generaciones de estudiantes tienen un entorno social muy diferente. Cuando se ha impartido un curso por años bajo un mismo esquema y tratar de modificarlo para plantear una nueva didáctica no es una tarea sencilla, ya que muchas veces se tiene miedo a perderse en el intento y no saber cómo enfrentar un eventual fracaso si este ocurre a medio curso. La gamificación puede ser una buena alternativa para algunos cursos que necesitan una actualización de dinámica en el aula. Objetivo El objetivo de esta investigación es verificar si la inclusión de elementos de gamificación, permite motivar a estudiantes como parte del proceso de enseñanza aprendizaje. Para alcanzar este propósito, se crea una nueva didáctica con actividades lúdicas que mantienen a los estudiantes trabajando de manera dinámica entre ellos y mejorando su desempeño escolar. Metodología El grupo de estudio es formado por estudiantes que no aprobaron un curso de los denominados difíciles. Un estudio focal muestra la poca motivación de ellos por continuar sus estudios debido a la mala experiencia de no acreditar el curso. Para lo cual, el curso es rediseñado con los mismos contenidos pero cambiando la perspectiva de enseñanza a través de un nuevo contexto de aprendizaje, una actividad más dinámica en el aula apoyada por la gamificación. Resultados Los resultados muestran que la motivación en los estudiantes crece de manera significativa, A su vez, el ambiente en el aula mejora de manera paulatina y existe una mayor convivencia entre ellos debido a un fortalecimiento en el contexto de pertenencia social. Las actividades para verificar el aprendizaje muestran un mejor desempeño en cada estudiante y el índice de no aprobación del curso disminuye significativamente. El resultado general muestra que una innovadora reestructuración de un curso bajo el esquema de gamificación puede producir cambios significativos para la enseñanza. Discusión En todos los estudios universitarios existen cursos que presentan dificultad a los estudiantes por acreditarlos, esto genera retrasos y demoras en sus estudios, y por consiguiente, problemas por estudiantes dados de baja o la programación de cursos para repetidores. Muchas veces la solución es generar nuevos cursos y apoyarse en profesores que impartan la materia y sobrecargando muchas veces sus actividades. La investigación muestra que un cambio de didáctica más activa puede dar mejor solución en muchas ocasiones a este problemática. Conclusiones Generar nuevas didácticas en el aula puede incentivar y propiciar mejoras significativas en el proceso de aprendizaje en los estudiantes y motivar a los docentes a ir mejorando sus cursos y ofrecer innovaciones en su enseñanza.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA, GAMIFICACIÓN, INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

POLÍTICA DE FORMACIÓN AMBIENTAL Y PROGRAMAS DE FORMACIÓN DOCENTE EN QUÍMICA

DIANA LINETH PARGA LOZANO
UPN

La universidad en general y sus profesores en particular deben reivindicar el compromiso de formar en lo ambiental. Siendo así, en el contexto de una tesis doctoral concluida en 2019 en Brasil, se investigó sobre el mejoramiento de la ambientalización del contenido (AC) en la formación de profesores de Química en Colombia. De acuerdo con esto, se pretende socializar con el presente escrito, una parte la tesis que permitió comprender los niveles de ambientalización caracterizados en la política nacional sobre la formación ambiental en Colombia y su influencia en los programas de formación de docentes en química.

La investigación fue de naturaleza cualitativa y descriptiva con método interpretativo; se configuró como una fase de diagnóstico respecto a la caracterización de los niveles de AC en contraste con el referencial teórico, para responder por los fundamentos, principios, acciones y formas de organizar el contenido que orienta la formación de profesores de química y que tuviera incluida la formación ambiental. Para ello, se usaron técnicas documentales creando protocolos de análisis de los documentos de política nacional analizados.

Los resultados de esta fase permitieron comprender que la ambientalización del contenido en la formación de profesores de química en Colombia está influenciada por la política nacional, generando una ambientalización incipiente o poco deseable porque es concebida como el abordaje de un tema ambiental, o como un tema adicionado al contenido disciplinar, que además no es importante, o se considera que está incluida por tener una materia para ello, como por ejemplo la educación ambiental o la química verde. Estas formas de AC lo que hacen es contextualizar los contenidos disciplinares, pero no los ambientaliza.

PALABRAS CLAVE

AMBIENTALIZACIÓN DEL CONTENIDO, FORMACIÓN DE PROFESORES, POLÍTICA DE FORMACIÓN AMBIENTAL

METODOLOGÍA STEAM EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA

ADRIÁN JERÓNIMO PÉREZ
CRISTINA GIL PUENTE
Universidad de Valladolid

La educación se centra en responder a las necesidades de la sociedad, por lo que es una institución esencial en la creación de ciudadanos del futuro. En la actualidad, las metodologías activas se encuentran en apogeo y en Estados Unidos surgió la metodología STEAM. Basada en la transdisciplinariedad existente entre las diferentes áreas de conocimientos implicadas que son las Ciencias Sociales y Naturales (Science), la Tecnología (Technology), la Ingeniería (Engineering), la Educación Plástica o Arte (Arts), las Matemáticas (Mathematics) y su relación directa con nuestro contexto cotidiano.

Nuestro trabajo de investigación cuenta con tres objetivos principales: investigar y analizar nuevos planteamientos de enseñanza que se apliquen a diferentes áreas de conocimiento, el diseño de una propuesta y el desarrollo del pensamiento crítico en el aula de Educación Primaria.

La metodología que hemos seguido es descriptiva característica de la investigación cualitativa que destaca por la recogida de datos como paso de observación. Los datos analizados han sido recogidos de la entrevista inicial realizada al tutor, la observación sistemática y el análisis de documentos (el cuaderno del alumno).

En cuanto a los resultados los dividimos por el aprendizaje del docente implicado y los alumnos participantes. El docente tiene formación en nuevas tecnologías y defiende la importancia de la transdisciplinariedad entre las diferentes áreas de conocimiento pero no la trabaja. Por otra parte, los alumnos tuvieron problemas en su funcionamiento debido a ser una nueva metodología (algunos se encontraban desubicados), sin embargo, aumentó su motivación y participación en las actividades. Con el paso de las sesiones, los alumnos se encontraban integrados y motivados en su aprendizaje.

El proyecto diseñado presenta como hilo conductor “los aviones” y se plantea para el curso 5º de Primaria, se trabaja de manera cooperativa en grupos de 4 personas y a través de actividades orientadas a desarrollar el pensamiento crítico, mientras que se muestra la utilidad práctica de los conocimientos trabajados en su vida diaria. Por otra parte, teniendo en cuenta el curso al que se dirige la propuesta, se desarrolla en mayor grado su autonomía y responsabilidad por su propio trabajo (el rol principal del docente es de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje).

La secuencia didáctica se conforma principalmente de 8 sesiones que trabajan el método científico concibiendo a los alumnos como investigadores científicos. Para ello, el docente y el alumno contarán con sus propios cuadernos que recogerán la información y la comprobación de sus hipótesis y el docente el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Lo más enriquecedor de esta investigación no es solo el conocimiento alcanzado durante su proceso, sino los productos elaborados en la misma (el cuaderno del alumno y del profesor), los cuales se encuentran al alcance de cualquier docente que quiera implementar la experiencia en su aula llevando las adaptaciones que considere necesarias.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN BÁSICA, INNOVACIÓN EDUCACIONAL, MÉTODO CIENTÍFICO, PENSAMIENTO CRÍTICO

Innovación docente, metodologías y prácticas educativas en las Ciencias de la Salud

ABSTRACT

En la actualidad, la docencia de las Ciencias de la Salud (CS) tiene lugar es un escenario de creciente complejidad. La enseñanza de estas se desarrolla en un ambiente caracterizado por cuatro elementos: el progreso y la incorporación permanente de nuevas tecnologías, la creciente especialización del conocimiento, la necesidad de estrategias de síntesis debido al aumento de la producción científica y la demanda de profesionales capacitados desde un punto de vista técnico y humanista. El Simposio Innovación docente, metodologías y prácticas educativas en las Ciencias de la Salud (N1-S9) pretende brindar un espacio de conocimiento y debate para profesionales del ámbito docente y de las CS en el ámbito de la enseñanza y la formación de los futuros profesionales. Con este fin, animamos a investigadores y docentes en el amplio campo de las disciplinas vinculadas a la ciencia y la salud a participar en el mismo mediante la inscripción al congreso y el envío de un trabajo original que podrá ser publicado en formato de capítulo de libro por la Editorial Dykinson.

DESCRIPTORES DEL SIMPOSIO

- Innovación docente en las ciencias de la salud (e-learning, rol playing, gamificación, threshold learning, etc.)
- Metodologías y experiencias docentes en la formación sanitaria especializada (FSE) a nivel hospitalario y de Atención Primaria.
- Modelos de enseñanza en la época de las nuevas disciplinas sanitarias (bioinformática, bioingeniería, terapias avanzadas, etc.)
- Síntesis del conocimiento e innovación docente (data mining, big data, bibliometrics) y otras estrategias de filtro y optimización de la información en ciencias de la salud.
- Ciencias de la salud y humanidades: modelos de docencia integrales en la época de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).
- Innovación docente y redes sociales en el ámbito de la enseñanza de las ciencias de la salud.

PONENCIAS

1. **PONENCIA No1-S09-01.** TÍTULO. LOS CONCEPTOS UMBRAL COMO MARCO PEDAGÓGICO PARA LA DOCENCIA EN CIENCIAS DE LA SALUD: UNA REVISIÓN NARRATIVA.
Antonio Santisteban Espejo. Miguel Ángel Martín Piedra. Julia Morán Sánchez. María Del Mar Santisteban Espejo. Jose A. Moral-Munoz
2. **PONENCIA No1-S09-02.** TÍTULO. LA FORMACIÓN HUMANISTA DEL PROFESIONAL SANITARIO: HACIA UNA INTEGRACIÓN DE LAS HUMANIDADES MÉDICAS EN EL CURRÍCULO UNIVERSITARIO.
Antonio Santisteban Espejo. María Del Mar Santisteban Espejo. Julia Morán Sánchez
3. **PONENCIA No1-S09-03.** LA FORMACIÓN ÉTICA EN ESTUDIANTES DE ODONTOLOGÍA: EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN LA RELACIÓN ODONTÓLOGO/PACIENTE
Isabel Morales Benito. Ignacio Macpherson. María Victoria Roqué Sánchez. Luis Giner Tarrida
4. **PONENCIA No1-S09-04.** INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE TÉCNICAS BIBLIOMÉTRICAS EN LA ESPECIALIDAD DE HEMATOLOGÍA Y HEMOTERAPIA.
Antonio Santisteban Espejo. Julia Morán Sánchez. Jose A. Moral-Munoz. Miguel Ángel Martín Piedra. María Del Mar Santisteban Espejo
5. **PONENCIA No1-S09-05.** CURSO – TALLER MULTIDISCIPLINARIO DE SEGURIDAD DEL PACIENTE
Manuel Everardo Mondragon Perez. Marisela Gonzalez Guzman
6. **PONENCIA No1-S09-06.** PRACTICAS CLINICAS EN UN CENTRO DE SALUD PARA ALUMNOS DE PRIMERO DE GRADO DE MEDICINA.
Manuel Ortega-Calvo. Inmaculada Gabaldón-Rodríguez. Maria Del Carmen De Francisco Montero
7. **PONENCIA No1-S09-07.** HACIA UN CONCEPTO LARVARIO DE DISEÑO OBSERVACIONAL.
Manuel Ortega-Calvo. Maria Del Carmen De Francisco Montero. Inmaculada Gabaldón-Rodríguez
8. **PONENCIA No1-S09-08.** SESIONES AXIOLÓGICAS DE POSTULACIÓN DE TESIS DOCTORAL EN LA EIDUS.
Manuel Ortega-Calvo. Maria Del Carmen De Francisco Montero. Inmaculada Gabaldón-Rodríguez
9. **PONENCIA No1-S09-09.** UNA EXPERIENCIA CON OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA DOCENCIA SANITARIA
María Yolanda Jiménez Rubio (Escuela De Doctorado. Universidad Católica De Valencia San Vicente Mártir). Isidro José Pacheco Carrión (Univesidad Internacional De Valencia (Viu))
10. **PONENCIA No1-S09-10.** TALLERES DE PRIMEROS AUXILIOS PARA LA GENERACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE
María Yolanda Jiménez Rubio (Escuela De Doctorado. Universidad Católica De Valencia San Vicente Mártir). Isidro José Pacheco Carrión (Univesidad Internacional De Valencia (Viu))
11. **PONENCIA No1-S09-11.** INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN Y APROXIMACIÓN AL MUNDO LABORAL PARA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS EN MEDICINA Y TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN. RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE MULTIDISCIPLINAR
Antonio Jesús Láinez Ramos-Bossini. Pablo Redruello Guerrero. Mario Rivera Izquierdo. Maribel Tercedor

12. **PONENCIA No1-S09-12.** EVALUACIÓN DE UNIDAD DIDÁTICA MULTIMEDIA MEDIANTE EL INSTRUMENTO ECOBA
Isidro José Pacheco Carrión (Univesidad Internacional De Valencia (Viu)). María Yolanda Jiménez Rubio (Escuela De Doctorado. Universidad Católica De Valencia San Vicente Mártir)
13. **PONENCIA No1-S09-13.** TELECONSULTA: NUEVA TECNOLOGÍA DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD EN PACIENTES CON HERIDAS CRÓNICAS EN TIEMPOS DE COVID-19
Maria Elena Gomez Atienza
14. **PONENCIA No1-S09-14.** GAMIFICACIÓN EN FISIOTERAPIA
Carmen Pérez Fernández
15. **PONENCIA No1-S09-16.** LAS ENFERMEDADES RARAS EN EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR.
Sara Pérez Martínez. Silvina Funes Lapponi
16. **PONENCIA No1-S09-17.** ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS MULTIMEDIA SOBRE NOTICIAS FARMACOLÓGICAS COMO RECURSO DOCENTE
M^a Carmen Montesinos Mezquita. Maria Antonia Noguera Romero. Nadezda Apostolova
17. **PONENCIA No1-S09-18.** ENGLISH AS A MEDIUM OF INSTRUCTION (EMI) USED IN THE HIGH ACADEMIC PERFORMANCE GROUP IN THE DEGREE IN PHARMACY AT THE UNIVERSITY OF VALENCIA
M^a Carmen Montesinos Mezquita. Nadezda Apostolova
18. **PONENCIA No1-S09-19.** METODOLOGÍAS DE DISEÑO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN AULAS UNIVERSITARIAS. LA EXPERIENCIA DE UTILIZAR DESIGN THINKING CON ESTUDIANTES DE FISIOTERAPIA.
Ana Urroz Osés
19. **PONENCIA No1-S09-20.** SOLUCIONES TECNOLÓGICAS PARA PROVEER SERVICIOS DE DONACIÓN DE SANGRE ENTRE PERSONAS NATURALES Y BANCOS DE SANGRE
Alexandra María Silva Monsalve. Franklin Santiago Quiros Silva. Ruben Dario Rivera Mejia
20. **PONENCIA No1-S09-21.** EXPERIENCIAS DOCENTES EN PLURILINGÜISMO (INGLÉS) EN EL GRADO EN FISIOTERAPIA: ¿POR QUÉ NO ENSEÑAMOS/APRENDEMOS EN INGLÉS?
Patricia Rocamora Pérez. Remedios López Liria. Manuel Fernández Sánchez. Daniel Catalán Matamoros
21. **PONENCIA No1-S09-22-S10-39.** FORMACIÓN EN EDUCACIÓN EMOCIONAL PARA PROFESIONALES DE LA SALUD: APORTES DESDE LA EXPERIENCIA DE KINESIÓLOGOS DEPORTIVOS
Benito Urrea Tobar
22. **PONENCIA No1-S09-23.** DESARROLLO DE UN MOLDE POSITIVO DEL PIE EN IMPRESIÓN 3D PARA SU USO EN PRÁCTICAS DE PODOLOGÍA
Luis Carlos Cáceres Orellana. Ana Maria Perez Pico. Felix Marcos Tejedor. Diego Pablo De Cáceres Orellana
23. **PONENCIA No1-S09-24.** MODELOS DE UÑA-3D PARA EL APRENDIZAJE PRECLÍNICO EN PODOLOGÍA
Ana Maria Perez Pico. Luis Carlos Cáceres Orellana. Ester Mingorance Álvarez. Raquel Mayordomo
24. **PONENCIA No1-S09-25.** APRENDIZAJE DE ANATOMÍA: DESDE EL ESTUDIO DE CÁDÁVERES HASTA LA REALIDAD VIRTUAL Y LA BIOIMPRESIÓN 3D.
Elena López Ruiz. Gema Jiménez González

LOS CONCEPTOS UMBRAL COMO MARCO PEDAGÓGICO PARA LA DOCENCIA EN CIENCIAS DE LA SALUD: UNA REVISIÓN NARRATIVA

**ANTONIO SANTISTEBAN ESPEJO
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN PIEDRA
JULIA MORÁN SÁNCHEZ
MARÍA DEL MAR SANTISTEBAN ESPEJO
JOSE A. MORAL-MUNOZ**

Introducción. Durante el siglo XX han tenido lugar la elaboración y la comunicación de un conjunto de propuestas metodológicas dentro de la comunidad docente. En conjunto, comparten la asunción de ubicar al discente como el elemento central del proceso enseñanza-aprendizaje y, por lo tanto, pretenden superar y rechazan el modelo tradicional de enseñanza basado en la transmisión vertical del conocimiento. El presente trabajo se enmarca en el modelo pedagógico de los conceptos umbral (*Threshold Concepts*) y evalúa el impacto que este ha supuesto para la enseñanza de las Ciencias de la Salud.

Objetivos. El objetivo de este trabajo consiste en llevar a cabo una revisión narrativa sobre la documentación publicada acerca de la teoría de los conceptos umbral y la enseñanza de las Ciencias de la Salud. Además, se presentan las disciplinas que dentro de esta área han desarrollado y aplicado con mayor intensidad este modelo docente, así como las principales líneas de investigación y de aplicación que se proponen en el futuro en dicha bibliografía.

Metodología. Se ha llevado a cabo una búsqueda en la base de datos PubMed, mediante el criterio de búsqueda “threshold concepts”[Title/Abstract], a fecha de 08-10-2020 y para un período de tiempo entre los años 2003 y 2020. La búsqueda se ha restringido a artículos originales, descartando otras tipologías documentales y documentos publicados en lengua no inglesa.

Resultados. Los resultados muestran un total de 86 artículos originales publicados entre los años 2003 y 2020 y que presentan el término “threshold concepts” en el título o en el resumen del trabajo. La mayor parte de los estudios hacen uso de metodología cualitativa (elaboración de relatos sobre experiencias docentes significativas, análisis de casos prácticos y entrevistas en grupos semi-estructurados) para introducir la pedagogía de los conceptos umbral en la enseñanza de las Ciencias de la Salud. Por otro lado, la evolución del número de publicaciones por año revela un incremento constante del mismo y que se mantiene en la fecha de realización del estudio.

Conclusiones. La pedagogía de los conceptos umbral constituye un marco teórico destacado dentro de las metodologías docentes que se han desarrollado en los últimos años. Desde su aparición, su aplicación a la enseñanza de las Ciencias de la Salud ha presentado un impacto y un desarrollo relevantes. Por otro lado, la mayoría de los estudios emplean metodología cualitativa a este respecto. Por lo tanto, sería deseable el diseño y la puesta en práctica de nuevos enfoques que permitan identificar, mediante técnicas cuantitativas, los conceptos umbral de una disciplina y lleven a cabo su aplicación en el ámbito de las Ciencias de la Salud.

PALABRAS CLAVE

HEALTH SCIENCES, THRESHOLD CONCEPTS, TRANSFORMATIONAL LEARNING

LA FORMACIÓN HUMANISTA DEL PROFESIONAL SANITARIO: HACIA UNA INTEGRACIÓN DE LAS HUMANIDADES MÉDICAS EN EL CURRÍCULO UNIVERSITARIO

ANTONIO SANTISTEBAN ESPEJO
MARÍA DEL MAR SANTISTEBAN ESPEJO
JULIA MORÁN SÁNCHEZ

Introducción. La integración de las humanidades en el currículo universitario de la carrera de Medicina representa una necesidad y a la vez un desafío para la enseñanza actual. La dimensión humanista de la formación médica ha sido señalada en numerosas ocasiones y constituye un aspecto esencial para abordar la relación médico-paciente en los términos adecuados. Por otro lado, el incremento de la tecnología disponible y el aumento de la especialización sanitaria requieren de una formación humanista que permitan orientar y favorezcan la mejor toma de decisiones en el escenario clínico.

Objetivos. El objetivo del presente trabajo consiste en llevar a cabo una revisión de la bibliografía disponible acerca de los métodos de integración de la lectura y crítica de textos literarios para la enseñanza de conceptos pertenecientes a la formación del médico y para el abordaje de situaciones clínicas vinculadas con la asistencia sanitaria.

Metodología. Se ha llevado a cabo una búsqueda en la base de datos PubMed mediante el criterio de búsqueda “medical humanities”[Title/Abstract] AND “training”[Title/Abstract] AND “LITERATURE”[Text Word] a la fecha 14-10-2020 y sin restricción de tiempo. Se ha llevado a cabo una lectura crítica de los mismos y la exposición de las principales metodologías docentes empleadas en la literatura consultada.

Resultados. La búsqueda realizada permitió la obtención de un total de 23 documentos con los criterios establecidos. La tipología documental más frecuente es el artículo original. Por otro lado, las humanidades médicas se han implementado mediante el empleo de diferentes herramientas como novelas, poemas, pinturas, trabajos sobre roles y artes visuales.

Conclusiones. La heterogeneidad de los resultados obtenidos demuestra la necesidad de mejorar la implementación de las humanidades médicas en el currículo universitario. En este sentido, son necesarias la planificación y el establecimiento de un programa de *humanidades médicas* transversal y que, de manera interdisciplinar, aborde cada una de las asignaturas del currículo médico desde una perspectiva a la vez clínica y humanista. Por último, se requieren más trabajos que permitan establecer el estado de esta cuestión a nivel nacional, autonómico y local para favorecer la consecución de este objetivo.

PALABRAS CLAVE

BIOETHICS, LITERATURE, MEDICAL HUMANITIES, MEDICINE

LA FORMACIÓN ÉTICA EN ESTUDIANTES DE ODONTOLOGÍA: EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN LA RELACIÓN ODONTÓLOGO/PACIENTE

ISABEL MORALES BENITO
IGNACIO MACPHERSON
MARÍA VICTORIA ROQUÉ SÁNCHEZ
LUIS GINER TARRIDA
Universidad Internacional de Catalunya

INTRODUCCIÓN

La transformación de la relación médico/paciente ha generado multitud de iniciativas en el ámbito académico. En la odontología se ha incidido en la programación de competencias que deben asimilarse en grados y másteres. Su implementación implica la estrecha colaboración de los departamentos de odontología y de humanidades, específicamente en las áreas de antropología, ética y bioética. En el marco de este aprendizaje, en la Universitat Internacional de Catalunya (UIC-Barcelona) se realiza el Programa Mentor, en el que alumnos seleccionados de quinto curso acompañan a alumnos de tercero en su primer paso por la Clínica Universitaria Odontológica (CUO), siendo una figura cercana y de referencia que complementa a la del profesor que tutela a los alumnos en sus prácticas clínicas.

OBJETIVOS

Evaluar las competencias éticas del alumnado y del profesorado de UIC-Barcelona en su paso por el Programa Mentor para conocer sus percepciones éticas, fortalezas y aspectos de mejora en la relación odontólogo/paciente.

METODOLOGÍA

Se diseñó una herramienta de evaluación de las competencias éticas en alumnos y profesores, dirigida a los alumnos mentores. La herramienta tuvo dos fases:

- 1 – Análisis de un caso ético en el que se presenta un dilema moral.
- 2 – Elaboración y distribución de una encuesta acerca de las actitudes detectadas en alumnos y profesores durante la praxis clínica. A partir de la distribución gráfica de los datos y el tratamiento estadístico descriptivo, se establecieron parámetros numéricos que sugieren ciertas tendencias, costumbres o actitudes en la valoración de la praxis.

RESULTADOS

Los resultados mostraron aspectos de la práctica clínica que pueden clasificarse dentro de los parámetros de excelencia y de mejora. Entre los primeros se hallan las actitudes de respeto incondicional en el trato directo al paciente, así como las intervenciones de apoyo en situaciones difíciles. Se observa una moderada excelencia a la hora de valorar el trabajo de otros y evitar los juicios o críticas. Y se encuentran puntos de evidente mejora en lo referente a la continuidad de la asistencia por parte de los profesores.

DISCUSIÓN

El análisis de estos resultados abre la posibilidad de evaluar de forma directa los múltiples aspectos que aparecen en la práctica clínica. El que más destaca es el respeto a los pacientes, aunque éste queda desdibujado cuando el paciente está ausente. Asimismo, la atención desinteresada al alumno es evidente, pero puede relajarse en el momento en que no hay una mínima concienciación del problema.

CONCLUSIONES

El análisis de datos de las encuestas a los mentores sobre actitudes observadas en clínica es una herramienta valiosa para evaluar las competencias éticas de los alumnos y profesores. La atención adecuada a los pacientes asegura la excelencia educativa, pero conviene mejorar particularmente en dos aspectos. El primero hace referencia a la diligencia de los profesores a la hora de auxiliar a los alumnos y el segundo se focaliza en las críticas hacia los compañeros por parte de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, ÉTICA MÉDICA, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA, MENTORÍA, ODONTOLOGÍA

INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE TÉCNICAS BIBLIOMÉTRICAS EN LA ESPECIALIDAD DE HEMATOLOGÍA Y HEMOTERAPIA

ANTONIO SANTISTEBAN ESPEJO
JULIA MORÁN SÁNCHEZ
JOSE A. MORAL-MUNOZ
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN PIEDRA
MARÍA DEL MAR SANTISTEBAN ESPEJO

Introducción. La bibliometría constituye una disciplina encargada de la cuantificación, análisis y descripción del comportamiento de la producción en una determinada área de la ciencia, así como las relaciones que se establecen entre los integrantes de esta. La aplicación de técnicas bibliométricas en el ámbito de las ciencias de la salud se llevado a cabo en estudios históricos, de identificación del marco conceptual y social, así como en la evaluación del impacto económico de una determinada intervención. Sin embargo, en el ámbito pedagógico, las aportaciones de la bibliometría son aún menores, aunque algunos trabajos publicados de manera reciente ya introducen esta posibilidad.

Objetivos. El objetivo de este trabajo consiste en la evaluación del marco conceptual de la especialidad de Hematología y Hemoterapia entre los años 2000 y 2019, a través de técnicas de mapeo de la ciencia (Science Mapping Analysis, SMA) con el objetivo de identificar los temas más relevantes de la especialidad para su posterior implementación en un curso académico.

Metodología. La información necesaria para llevar a cabo el estudio se ha obtenido de la base de datos de la Web of Science (WoS) (Clarivate Analytics) del Instituto para la Información Científica (ISI) (Philadelphia, PA) introduciendo el motor de búsqueda “HEMATOLOGY*” OR “HEMOTHERAPY*” en la Science Citation Index (SCI)-Expanded Collection y para un período de estudio comprendido entre los años 2000 y 2019. El análisis del marco conceptual de la especialidad se ha llevado a cabo mediante el empleo del *software* bibliométrico SciMAT (Science Mapping Analysis Software Tool). Para obtener resultados consistentes y debido a la posibilidad de información redundante, se llevó a cabo un proceso de normalización por distancias de Levesthein, singulares y plurales.

Resultados. Los resultados de nuestro estudio muestran la heterogeneidad conceptual de la especialidad de Hematología y Hemoterapia. Los temas más desarrollados de la disciplina y que requerirían, por lo tanto, un énfasis mayor a nivel docente, se encuentran dentro de los temas motores identificados en el análisis conceptual. Por otro lado, una serie de conceptos identificados como conceptos emergentes se encuentran en fase de desarrollo y podrían suponer nuevas líneas de investigación y de aplicación docente en un futuro próximo.

Conclusiones. El estudio del marco conceptual de una especialidad médica como la Hematología y Hemoterapia puede servir de base para la identificación de conceptos relevantes en el ámbito docente. Para ello, las técnicas bibliométricas de mapeo de la ciencia (SMA) pueden servir de utilidad en la planificación y organización de la actividad docente de un curso académico.

PALABRAS CLAVE

BIBLIOMETRIC ANALYSIS, HEMATOLOGÍA, HEMOTERAPIA, INNOVACIÓN DOCENTE, SCIENCE MAPPING ANALYSIS

CURSO – TALLER MULTIDISCIPLINARIO DE SEGURIDAD DEL PACIENTE

MANUEL EVERARDO MONDRAGON PEREZ
ITESM CAMPUS MONTERREY
MARISELA GONZALEZ GUZMAN

INTRODUCCIÓN:

En México se estima que 2% de los hospitalizados muere y 8% sufre algún daño por eventos adversos. De estos, 62% son prevenibles, es en ellos hay que incidir para brindar una atención más segura [1].

Presentamos un proyecto de innovación educativa desarrollado en un hospital de segundo nivel en Monterrey, NL, México. Titulado “Curso – Taller Multidisciplinario de Seguridad del Paciente”, surge en el contexto de la falta de cultura de este tema entre los estudiantes que hacen rotaciones clínicas. Recientemente se han acoplado cursos similares en México, sin embargo, se debe fomentar el trabajo en equipo multidisciplinario dentro del hospital.

OBJETIVOS:

- Medir la cultura de seguridad del paciente entre los alumnos del hospital.
- Fomentar el reporte de eventos adversos y la creación de proyectos de mejora.
- Optimizar la comunicación interdisciplinaria y el trabajo en equipo.

METODOLOGÍA:

Basado en “Acciones Esenciales para la Seguridad del Paciente” (AESP) del Consejo de Salubridad General, se diseñó un Curso – Taller de 5 meses con un complemento de curso en línea.

Se elaboraron encuestas al inicio, durante y al final de cada clase y un examen final teórico y otro práctico para evaluar los conocimientos obtenidos.

Se incluyó la actividad de reportar eventos adversos anónimamente en el departamento de Calidad de la institución hospitalaria, para así trabajar con una problemática identificada por ellos y diseñar un proyecto de mejora presentado al final del curso con los beneficios de implementarlo en su área. Esto se organizó en equipos multidisciplinario con el fin de complementar una visión integral con cada área involucrada.

DISCUSIÓN:

Participaron 146 alumnos de agosto 2017 a junio 2018.

Áreas: Pasantes en Servicio Social de medicina, nutrición rehabilitación y técnico radiólogo y Médico Interno de Pregrado.

100% no había tomado un curso de Seguridad del Paciente.

85% desconocía la existencia de las AESP.

Al inicio del curso, 75% negó haber presenciado un evento adverso. Después de la sesión 3, donde se explica este concepto, disminuyó a 3%.

100% negó haber reportado un evento adverso. Al preguntar las razones fueron: 1) Nunca he visto uno (60%), 2) No me corresponde a mi (10%), 3) No estoy autorizado (20%) y 4) No sé dónde o con quién (5%) 5) No sabía que yo podía (5%). Estas respuestas cambiaron después de la sesión 3 en un 80% a: No sabía que yo podía reportarlo.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

Existe una falta de cultura en seguridad del paciente debido a que no se incluye en sus programas académicos. El trabajo en equipo es necesario para brindar una atención de calidad, segura y bien coordinada.

En nuestro caso, tuvimos una excelente respuesta de los alumnos al percatarse del problema y que, al implementar estos conocimientos en su vida clínica, facilita su trabajo y mejora la atención en el hospital.

Se espera que esta experiencia sirva como ejemplo para más escuelas y hospitales a lo largo del país en donde seguramente se tiene la misma oportunidad de trabajar con estudiantes de diferentes disciplinas.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EN LA ATENCIÓN CLÍNICA, CURSO, ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD, SEGURIDAD DEL PACIENTE

PRACTICAS CLINICAS EN UN CENTRO DE SALUD PARA ALUMNOS DE PRIMERO DE GRADO DE MEDICINA

MANUEL ORTEGA-CALVO

UNIVERSIDAD DE SEVILLA.

INMACULADA GABALDÓN-RODRÍGUEZ

SAS

MARIA DEL CARMEN DE FRANCISCO MONTERO

En los cinco Cursos Universitarios previos a la Pandemia de Covid 19, he tenido la oportunidad de organizar y tutorizar de manera directa las prácticas clínicas de alumnos de Primero de Medicina en el Centro de Salud “Las Palmeritas” del Distrito Sevilla de Atención Primaria , con el apoyo y la colaboración desinteresada de todos mis compañeros médicos de familia , pediatras y enfermeras. Esta docencia práctica forma parte de la asignatura optativa “**FUNDAMENTOS DE LA PRÁCTICA MÉDICA**”. Son unos doce a catorce estudiantes de primero que pasan un total de tres a cinco sesiones de varias horas en las consultas del centro de salud (15 a 20 horas totales de práctica tutorizada). Cada tarde se reciben entre dos y cuatro alumnos para sus prácticas individualizadas.

Es una experiencia pedagógica algo arriesgada pero tremendamente gratificante a pesar del esfuerzo que hay que realizar. Un alumno de Primero , quince días después de haber ingresado en la Facultad de Medicina, es un discente bastante inmaduro al que hay que cuidar muy de cerca para que su primera experiencia clínica sea favorable aún en aquellos que ya piensen ejercer vocacionalmente especialidades básicas. Uno se siente realmente “pedagogo” entre ellos. No hay que olvidar que en esas semanas están entrando por vez primera en una Sala de Disección en la asignatura Anatomía Humana.

Al comenzar su ciclo, todos reciben un **CUADERNO DE BIENVENIDA** en soporte papel con información sobre la estructura física y los recursos humanos del Centro y con material gráfico en color. Se les recuerda que el primer documento historiográfico de la Medicina Basada en la Evidencia fue el cuaderno de bienvenida que les ofreció Gordon Guyatt a sus residentes de Medicina Interna en el año 1990 en la Universidad MacMaster. Ellos toman notas sobre el cuaderno o resumen la práctica de una tarde. Después esto les servirá para confeccionar la **MEMORIA FINAL DE LA ASIGNATURA**. Los organizo en un grupo de WASAP ® tras pedirles consentimiento informado y le vamos ofreciendo prácticas diarias de medicina de familia , de pediatría y de enfermería. Intentamos conjuntar sus intereses con las posibilidades y los recursos del centro. Al terminar el ciclo práctico, en alguna ocasión hemos creado una nube de 30 palabras con los contenidos más frecuentes del diálogo con los alumnos (Paquete *tm* – text mining – de la biblioteca de R). En ella aparecen nombres , número de plazas e incluso la expresión “*muchas gracias*“. Esta experiencia es tan gratificante que incluso algunos compañeros que eran reticentes para impartir docencia práctica durante su ejercicio médico profesional , después haber tenido en consulta a un alumno de Primero , me piden repetir la experiencia de forma regular. Creemos sinceramente que estos alumnos generan **MENTORÍA INVERSA** , espoleando la adormecida vocación docente de médicos con experiencia asistencial .

- Conclusiones :1) Creemos sinceramente que la programación de prácticas clínicas en atención primaria **ES UN HECHO BENEFICIOSO** para la formación del futuro graduado en medicina, aunque sea en primero de Grado..
- 2) Hemos observado que la presencia de los alumnos en el Centro de Salud , crea **MENTORÍA INVERSA** en los profesionales sanitarios.

PALABRAS CLAVE

ATENCION PRIMARIA, INVESTIGACION CUALITATIVA, MEDICINA DE FAMILIA, MENTORIA INVERSA, PRACTICAS CLINICAS

HACIA UN CONCEPTO LARVARIO DE DISEÑO OBSERVACIONAL.

MANUEL ORTEGA-CALVO
UNIVERSIDAD DE SEVILLA.
MARIA DEL CARMEN DE FRANCISCO MONTERO
INMACULADA GABALDÓN-RODRÍGUEZ
SAS

INTRODUCCIÓN

Tan importante es el diseño en la investigación clínico-epidemiológica que los mismos resultados numéricos obtenidos al final de un análisis bioestadístico deben de ser interpretados de forma muy distinta dependiendo del diseño epidemiológico utilizado por el investigador. En esta ponencia hemos preferido el término diseño al de paradigma porque , a pesar de la utilidad del segundo , nosotros pensamos que *paradigma* es un concepto más heurístico que filosófico.

METODOLOGÍA

En el diseño observacional, el investigador no manipula la realidad de la naturaleza, ni la estresa con mecanismos aleatorios , *sencillamente la observa* , la analiza , la cuantifica y aporta conclusiones a la comunidad científica.

Los diseños observacionales clásicos son el diseño de cohorte y el diseño de casos y controles según se recoge en el Canon Epidemiológico. De los dos tipos de diseños observacionales , los de cohortes son los más sólidos desde el punto de vista metodológico , siendo menos susceptibles a sesgos que los de casos y controles.

El problema, en ocasiones, es que los estudios de cohortes requieren de muchos años de seguimiento y, cuando la incidencia de la enfermedad es baja requieren cohortes grandes, lo que lleva aparejado el manejo de un gran volumen de información de covariables de los participantes sanos (pruebas analíticas, genéticas, etc.), con el consiguiente incremento de costes.

Es precisamente para este tipo de situaciones para las que se han ideado los denominados diseños híbridos (estudios de casos y controles anidados en una cohorte y los estudios de cohorte y caso).

Hemos aplicado una síntesis conceptual a todos estos hallazgos de revisión.

RESULTADOS

Creemos que sólo existe un tipo de diseño observacional , el de cohorte , y que todos los demás son variantes muestrales de él . Siempre que identifiquemos la población de base en un caso-control con una cohorte , el primero no será otra cosa que variante de muestreo del segundo . En sentido general, un estudio de casos y controles clásico puede considerarse anidado en una cohorte mayor cuyas características son desconocidas para el investigador. Para nosotros también está claro que los diseños híbridos son variantes muestrales del de cohorte.

El diseño cohorte básico se podría denominar también “**DISEÑO OBSERVACIONAL MADRE**” (“**Stem Observational Design**”). Entiéndase este último concepto , más filosófico que científico y más metodológico que operativo. Se trata de un concepto de **ORDEN ABIERTO Y DE TIPO LARVARIO**. En el capítulo titulado “Carta a Pierre Lesdain” , Henry Miller utiliza el término “pensamientos larvales” de donde hemos derivado el de concepto larvario , con la intención de matriz u ontogénesis [i] . La Profesora Alba Jiménez Rodríguez emplea el término *concepto larvario* en un trabajo de investigación filosófica sobre Francisco Suárez [ii] .

CONCLUSIÓN

1. Para nosotros existe un solo concepto larvario para el diseño observacional , el “Diseño Observacional Madre” .

[i] Miller , H : Los libros en mi vida. Mondadori – España. Madrid. 1988. p. 177.

[ii] Jiménez Rodríguez, A : El concepto de especie intencional en Suárez : su proyección en la filosofía de escuela alemana y en algunas corrientes de la filosofía contemporánea. Anales de la Cátedra Francisco Suárez. 2017; 51: 129-142.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO OBSERVACIONAL, EPIDEMIOLOGIA, EPISTEMOLOGIA, FILOSOFIA DE LA CIENCIA, SINTESIS CONCEPTUAL

SESIONES AXIOLÓGICAS DE POSTULACIÓN DE TESIS DOCTORAL EN LA EIDUS

MANUEL ORTEGA-CALVO
UNIVERSIDAD DE SEVILLA.
MARIA DEL CARMEN DE FRANCISCO MONTERO
INMACULADA GABALDÓN-RODRÍGUEZ
SAS

INTRODUCCIÓN

El período de formación Doctoral es estratégico para la creación de futuros investigadores que gestionen adecuadamente el conocimiento en Ciencias de la Salud. Pero la investigación no sólo tiene contenidos positivos de ciencia sino que además debe de poseer ciertos valores intrínsecos (axiología) de los que cuidan los Comités de Ética de la Investigación.

METODOLOGÍA Y OBSERVACIÓN PERSONAL

En el Grupo AL-ANDALUS se planteó la posibilidad de dirigir Tesis Doctorales a la promoción de residentes de Medicina Familiar y Comunitaria del año 2014 (30 médicos postgraduados) en los tres hospitales de la ciudad de Sevilla. Se les citó a una sesión restringida y voluntaria para exponer sus ideas y deseos de realización de Tesis. Sólo se presentaron a la sesión tres postgraduadas que disertaron sobre sus inquietudes.

Fueron unos 45 minutos inolvidables, llenos de ilusión y de fe en el futuro investigador los que proporcionaron aquellas residentes, que son en la actualidad jóvenes médicos de familia en puestos de responsabilidad asistencial. Aquello se conformó como una “**SESIÓN AXIOLÓGICA DE POSTULACIÓN DE TESIS**”, con los proyectos aún no asignados, con directores en fase de selección de doctorandos y viceversa [i], pero con una frescura intelectual y con una exposición de valores más que sobresaliente.

La Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad de Sevilla (EIDUS) organiza en la actualidad un concurso denominado Tesis en Tres Minutos que se desarrolla anualmente y que tuvo su origen en la Universidad de Queensland (Australia) [ii] [iii]. Nosotros desarrollaríamos una iniciativa paralela que complementaría, creemos, el panel formativo de la EIDUS.

Se podrían organizar dos sesiones anuales, una para Departamentos Pre-clínicos (investigación básica) y otra para Clínicos (Investigación clínica y sanitaria). Serían intervenciones cortas pero intensas [iv] [v] de los trabajos de investigación postulados en el terreno de los valores de la ciencia [vi]

CONCLUSIÓN

1. Las **SESIONES AXIOLÓGICAS DE POSTULACIÓN DE TESIS DOCTORAL** pueden ser eficientes y complementarias en el panel formativo en Ciencias de la Salud de la EIDUS.

[i] Can E, Richter F, Valchanova R, Dewey M : Supervisors' perspective on medical thesis projects and dropout rates: survey among thesis supervisors at a large German university hospital. *BMJ Open*. 2016 ; 6(10):e012726. doi: 10.1136/bmjopen-2016-012726

[ii] Hu G , Liu Y : Three-minute thesis presentations as an academic genre: A cross-disciplinary study of genre moves. *Journal of English for Academic Purposes*. 2018; 35 : 16-30.

[iii] Levit A, Yin C, Lewis J : Fourth Annual Clinician Scientist Trainee Symposium at the Schulich School of Medicine and Dentistry. *Clin Invest Med*. 2019;42:E46–E49.

[iv] Ortega-Calvo M, González-García L, Corchado-Albalat Y : La E-dirección de una tesis doctoral en ciencias de la salud . Aten Primaria. 2012;44:638-640. doi: 10.1016/j.aprim.2012.07.002

[v] Palma-Morgado, D., Marín-Gil, R., González-García, L., Torelló-Iserte, J., Santos-Lozano, J. y Ortega-Calvo, M : La evaluación axiológica de los Proyectos en los Comités de Ética de la investigación. Ars Pharm. 2015; 56: 121-126.

[vi] Echevarria-Ezponda J: Los valores de las ciencias. Investigación y Ciencia (ed. española). 2014; 452: 44-45.

PALABRAS CLAVE

AXIOLOGÍA, ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, TESIS DOCTORAL

UNA EXPERIENCIA CON OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA DOCENCIA SANITARIA

MARÍA YOLANDA JIMÉNEZ RUBIO

Escuela de Doctorado. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

ISIDRO JOSÉ PACHECO CARRIÓN

Universidad Internacional de Valencia (VIU)

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se describe la experiencia llevada a cabo, en un instituto de Formación Profesional, en la impartición de una unidad del módulo de Primeros Auxilios del Ciclo Formativo de Grado Superior de Higiene Bucodental. Para ello, se empleó un Objeto de Aprendizaje realizado mediante la herramienta de *software* libre eXeLearning, en sustitución del clásico libro de papel. Dicha unidad didáctica estaba enriquecida con vídeos editados, imágenes, mapas mentales y por actividades que se autocorregían, lo que permitía al alumno ir midiendo su grado de adquisición del conocimiento.

Los libros de texto actuales incorporan actividades repetitivas y mecánicas (Molina y Alfaro, 2019). Además, diversos estudios (Parcerisa, 1996; Güemes, 2001; Merchán, 2011; Monteagudo, 2013 y Martínez Valcárcel, 2016) exponen la total dependencia del docente al mismo, para impartir el currículum en base al contenido marcado, conllevando cierta desprofesionalización del profesor, ya que el control de su docencia viene impuesta por el manual y no por sus propias decisiones y experiencias (Romero, 2015).

A partir del uso de Objetos de Aprendizaje, el instructor puede crear sus contenidos en función de su conocimiento, adaptándose a lo solicitado por el mercado laboral, posibilitando una personalización de la educación.

OBJETIVOS

Evaluar la docencia a través de Objetos de Aprendizaje comparándolo con el tradicional libro de texto.

METODOLOGÍA

El enfoque es cuantitativo y se realizará un estudio estadístico descriptivo. Para ello, se pasó un cuestionario que permitía comparar la unidad planteada, a través de las TIC, con la metodología tradicional, a partir del cuestionario de Orquín y Aguado (2017).

El total de la población fue de 48 alumnos distribuidos en dos grupos. El total de participantes implementó la encuesta ya mencionada que se pasó en formato digital, mediante formularios de Google.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Hay varias preguntas clave que merecen una atención especial como, por ejemplo, la cuestión de si les gustaría seguir estudiando en el futuro a partir de contenidos digitales como los planteados en esta unidad, se obtiene una media próxima de 9 puntos sobre 10 posibles. El resultado fue de 8,5 sobre 10 a la pregunta de si es menos pesado estudiar del Objeto de Aprendizaje que del libro de texto. Otra de las preguntas clave era saber si les resultaba beneficioso el material multimedia (vídeos, imágenes y actividades) para la comprensión de los contenidos. El resultado fue de una media de 9,2 sobre 10.

CONCLUSIONES

La aceptación de esta presentación de contenidos, a través de elementos multimedia, por parte del alumno es notable y, además, la percepción de los discentes sobre la mejora en su aprendizaje gracias a la metodología empleada es muy destacable.

Estos resultados pueden servir como base, para la implementación en su totalidad del módulo, utilizando este formato enriquecido.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA MULTIMEDIA, MATERIAL DIDÁCTICO, TECNOLOGÍA EDUCACIONAL

TALLERES DE PRIMEROS AUXILIOS PARA LA GENERACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

MARÍA YOLANDA JIMÉNEZ RUBIO

Escuela de Doctorado. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

ISIDRO JOSÉ PACHECO CARRIÓN

Universidad Internacional de Valencia (VIU)

INTRODUCCIÓN

La motivación es considerada como, “la base del comportamiento humano. Cuando actuamos, lo hacemos persiguiendo un objeto claro” (Paredes, 2015, p. 19). La motivación es un aspecto esencial en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, ya que orienta las acciones de la persona hacia el objetivo perseguido (Naranjo, 2009).

A través de las herramientas tecnológicas, tanto los profesores como los alumnos, son capaces de desarrollar una mayor vinculación y motivación que favorezca los procesos de enseñar y aprender.

En este trabajo se describe la experiencia llevada a cabo, en un instituto de Formación Profesional, para el módulo de Primeros Auxilios del Ciclo Formativo de Grado Superior de Higiene Bucodental. Los alumnos debían crear, en grupos de 4 personas, un Objeto de Aprendizaje mediante la herramienta de *software* libre eXeLearning, para explicar las técnicas de posición lateral de seguridad, reanimación cardiopulmonar, actuación ante atragantamientos, quemaduras, hemorragias, ataques epilépticos y lipotimias. La web generada por la aplicación, debía estar enriquecida con vídeos, mapas mentales, imágenes y actividades de creación propia, con la finalidad de que este material fuera lo suficientemente atractivo y útil para explicar estos procedimientos a los alumnos de etapas inferiores, como Educación Secundaria, o a sus compañeros de otros Ciclos Formativos no relacionados con la familia de Sanidad.

OBJETIVOS

Evaluar la motivación generada en los alumnos al enseñar técnicas de primeros auxilios mediante Objetos de Aprendizaje.

METODOLOGÍA

El enfoque es cuantitativo y se hizo un estudio estadístico analítico y descriptivo. La aplicación utilizada para la realización de los cálculos fue fStats.

Para hallar la motivación generada, se pasó el cuestionario *Intrinsic Motivation Inventory* IMI que ha sido validado por varios autores como Tsigilis y Theodosiou (2003). El cuestionario constaba de 22 ítems y las preguntas estaban categorizadas en cuatro grupos: interés/disfrute, competencia percibida, elección percibida y presión/tensión.

El total de la población fue de 48 alumnos distribuidos en dos grupos. El total de participantes implementó la encuesta ya mencionada que se pasó en formato digital, mediante formularios de Google.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se consiguieron puntuaciones elevadas para las categorías interés/disfrute, competencia percibida y elección percibida, al mismo tiempo que se obtuvieron puntuaciones bajas para la categoría presión/tensión. Esto significa que el nivel de motivación fue muy satisfactorio y que la actividad, junto con las herramientas tecnológicas que posibilitaban la implementación de la misma, resultaron del interés de los alumnos. Igualmente, los alumnos se mostraban entusiasmados en que sus

producciones sirvieran para la instrucción de sus compañeros, e incluso se ofrecieron para llevar a cabo talleres con los materiales que habían generado.

CONCLUSIONES

Se consiguió obtener una gran motivación en los alumnos mediante una actividad en la que debían producir Objetos de Aprendizaje en grupos, con la finalidad de que dichos materiales sirvieran para poder instruir a sus compañeros de otras etapas. Al mismo tiempo, se creó un buen repositorio de materiales multimedia para la enseñanza de primeros auxilios.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SANITARIA, ENSEÑANZA MULTIMEDIA, TECNOLOGÍA EDUCACIONAL

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN Y APROXIMACIÓN AL MUNDO LABORAL PARA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS EN MEDICINA Y TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN. RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE MULTIDISCIPLINAR

ANTONIO JESÚS LÁINEZ RAMOS-BOSSINI
PABLO REDRUELLO GUERRERO
MARIO RIVERA IZQUIERDO
MARIBEL TERCEDOR
Universidad de Granada

INTRODUCCIÓN

La preparación que ofrece el grado en Medicina en España es percibida por muchos estudiantes como una formación de fuerte base teórica pero escasa aplicación práctica. Algo similar ocurre en el alumnado del grado en Traducción e Interpretación, donde se demandan sistemas de aprendizaje próximos a la realidad laboral. La necesidad de formar al alumnado en competencias de carácter práctico ha motivado la realización de un proyecto de innovación docente multidisciplinar en el que convergen los intereses formativos de ambos grados.

OBJETIVOS

Presentamos los resultados de un proyecto de innovación docente multidisciplinar dirigido a mejorar la enseñanza y preparación del alumnado de los grados en Medicina y Traducción e Interpretación mediante la elaboración y traducción de artículos científicos, respectivamente, y su publicación en una revista universitaria.

METODOLOGÍA

Durante los cursos 2018/19 y 2019/20 se reunió a un centenar de estudiantes de los grados en Medicina y en Traducción e Interpretación. Se estableció un protocolo de trabajo consistente en los siguientes pasos: 1) curso introductorio para la elaboración de artículos científicos (modalidad “revisión narrativa”) en el grado en Medicina; 2) elaboración de artículos científicos en grupos tutorizados; 3) envío de los manuscritos revisados a los estudiantes de Traducción e Interpretación; 4) traducción de los artículos científicos mediante grupos tutorizados; 5) resolución de dudas y puesta en común de los artículos traducidos con los estudiantes de medicina; 6) envío de artículos a través de una revista científica electrónica.

Los artículos científicos fueron publicados en la revista Archivos de Medicina Universitaria. Se solicitó a los participantes rellenar un cuestionario *ad hoc* al inicio y al final de cada cuatrimestre para evaluar la satisfacción con el proyecto. Los resultados fueron evaluados con el *software* SPSS v. 23.0.

RESULTADOS

Los estudiantes de ambos grados mostraron más interés y satisfacción con el trabajo en equipo con estudiantes del otro grado ($p < 0.05$) y expresaron mayor interés en la publicación científica en su futuro profesional. Además, los estudiantes de medicina mostraron mayor interés en la investigación tras la realización del curso práctico ($p < 0.05$) y se mostraron más críticos con el sistema de publicación científica y con las desigualdades.

DISCUSIÓN

Los resultados positivos de este proyecto recalcan la importancia de aproximar a los estudiantes de grado a la realidad laboral. Una de las claves podría ser la participación de especialistas y profesionales de las áreas implicadas. Otros aspectos destacados han sido la colaboración multidisciplinar, la organización del trabajo en equipo y la publicidad de los resultados del trabajo individual y colectivo. Entre las limitaciones, cabe reseñar la necesidad de un equipo multidisciplinar y la coordinación de dos grados con cronogramas distintos.

CONCLUSIÓN

El proyecto de innovación docente presentado ha mostrado resultados muy positivos en el alumnado en términos de satisfacción y formación académica y práctica. Es necesario apostar por técnicas docentes alternativas a las actuales en el currículum universitario para fomentar la autonomía e interés del alumnado. Futuros estudios en diferentes universidades servirán para dar mayor consistencia a los resultados presentados en este estudio.

PALABRAS CLAVE

ARTE Y HUMANIDADES, CIENCIAS DE LA SALUD, FORMACIÓN MULTIDISCIPLINAR, INNOVACIÓN DOCENTE