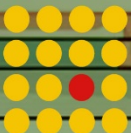




NUEVAS COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES PARA LA ENSEÑANZA SUPERIOR

Libro de resúmenes del IV Congreso Internacional
*Innovación en la Docencia e Investigación
de las Ciencias Sociales y Jurídicas*

Coord.
Víctor Luís Gutiérrez Castillo



EGREGIUS
ediciones

NUEVAS COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES PARA LA ENSEÑANZA SUPERIOR

LIBRO DE RESÚMENES DEL IV CONGRESO INTERNACIONAL
INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN
DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Coord.

Víctor Luís Gutiérrez Castillo





Esta obra que distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución NoCommercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Egregius editorial autoriza a incluir esta obra em repositórios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión

NUEVAS COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES PARA LA ENSEÑANZA SUPERIOR

LIBRO DE RESÚMENES DEL IV CONGRESO INTERNACIONAL

INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Ilustración de la cubierta: Víctor Jesús Izquierdo Fernández

Maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Egregius editorial

Nº XX de la colección XX

Primera edición, 2024

ISBN: 978-84-1177-097-2

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Egregius editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Egregius editorial no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

ÍNDICE

SECCIÓN I.

DERECHO

DERECHO. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	9
DERECHO. EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA	82
DERECHO. LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN	117
DERECHO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC Y UNIVERSIDAD ON LINE	137
DERECHO. SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO	189

SECCIÓN II.

CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES

CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	219
CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES. EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA	265
CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES. LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN	310
CC ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES. SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO	333
CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC Y UNIVERSIDAD ON LINE	353

SECCIÓN III.
CIENCIAS SOCIALES

CIENCIAS SOCIALES. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS – SECCIÓN A.....	388
CIENCIAS SOCIALES. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS – SECCIÓN B.....	441
CIENCIAS SOCIALES. EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA – SECCIÓN A	502
CIENCIAS SOCIALES. EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA – SECCIÓN B.....	555
CIENCIAS SOCIALES. LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN	608
CIENCIAS SOCIALES. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC Y UNIVERSIDAD ON LINE	628
CC SOCIALES. SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO.....	669

SECCIÓN IV.
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL COMPORTAMIENTO

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL COMPORTAMIENTO. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS – SECCIÓN A.....	694
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL COMPORTAMIENTO. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS – SECCIÓN B.....	751
EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN	810

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL COMPORTAMIENTO. LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN	893
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL COMPORTAMIENTO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC Y UNIVERSIDAD ON LINE	926
CC. EDUCACIÓN Y COMPORTAMIENTO. SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO	992

SECCIÓN V.

HUMANIDADES

ARQUEOLOGÍA EN EL AULA Y EN LA CALLE: NUEVAS HERRAMIENTAS, TECNOLOGÍAS Y EXPERIENCIAS EN LA INNOVACIÓN DOCENTE Y LA DIVULGACIÓN	1016
INNOVACIÓN DOCENTE EN LAS ARTES ESCÉNICAS Y FORMACIÓN MUSICAL	1033
INNOVACIÓN DOCENTE EN HISTORIA Y GEOGRAFÍA	1058
INNOVACIÓN DOCENTE EN LENGUA Y LITERATURA – SECCIÓN A	1127
INNOVACIÓN DOCENTE EN LENGUA Y LITERATURA – SECCIÓN B	1176

SECCIÓN I.

DERECHO

**DERECHO. INNOVACIÓN EN
LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO
DE LAS COMPETENCIAS**

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S01-03.** ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS DESDE LA DOCENCIA PARA CONTRARRESTAR EL IMPACTO DEL CAMBIO CLIMÁTICO EN LA VIOLENCIA DE GÉNERO.
Angelica Maria Ochoa Díaz.
- **Ponencia A01-S01-04.** LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA PRÁCTICA DEL DERECHO: RETOS Y PERSPECTIVAS
Ramar Mendoza Díaz, Modesta Lorena Hernández Sánchez, Carlos Enrique Levet Rivera, Lourdes María Cordero Pulido.
- **Ponencia A01-S01-05.** ACTUALIZACIÓN NORMATIVA DESDE LA PERSPECTIVA DE INCLUSIÓN EDUCATIVA DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR
José Alberto Cárdenas De La Fuente, María Concepción Placencia Valadez, Rodrigo Cárdenas De La Fuente.
- **Ponencia A01-S01-06.** EL DEBATE COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN LOS ESTUDIOS DE DERECHO
Paloma De Barrón Arniches.
- **Ponencia A01-S01-07.** EXPERIENCIA DE SIMULACIÓN DE JUICIOS EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO CIVIL EN SAN PABLO CEU: DEL DERECHO AL HECHO
Carmen Florit Fernández.
- **Ponencia A01-S01-08.** CLINICAL LEGAL EDUCATION IN INDIA: THE CASE OF SCHOOL OF LEGAL STUDIES, COCHIN UNIVERSITY OF SCIENCE & TECHNOLOGY, COCHIN.
Preetha Sadasivan, Lorena Caller Tramullas.
- **Ponencia A01-S01-09.** ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE JURÍDICO
M^a Del Rosario Sánchez Valle.
- **Ponencia A01-S01-10.** ISLAM E INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS. REFLEXIONES SOBRE EL CASO DE ESTUDIO AMANAH CENTRE PRESENTADO POR YUNIS ALI EN LA UNIVERSIDAD DE CARDIFF
Antonio Torres Fernández.

- **Ponencia A01-S01-11.** EL TRABAJO COLABORATIVO: OTRA FORMA DE APRENDER DERECHO
Gema Polonio De Dios. Irene Blázquez Rodríguez.
- **Ponencia A01-S01-12.** LA ENSEÑANZA DE LA INTERRELACIÓN ENTRE EL DERECHO Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL A TRAVÉS DE LA SERIE BLACK MIRROR.
Emilio Muñoz Campaña.
- **Ponencia A01-S01-13.** DEVELOPMENT OF A PLATFORM FOR THE INTEGRATION OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT AND ASSOCIATED EUROPEAN UNION POLICIES IN ACADEMIC WORKS: SPECIAL FOCUS ON THE FIELD OF EXPERIMENTAL SCIENCES AND HEALTH SCIENCES
Julia Manetsberger. Carlos Soria Rodríguez. Natacha Caballero Gómez. Hikmate Abriouel.
- **Ponencia A01-S01-14.** EL FOMENTO DE LA INCLUSIÓN DE LA DIVERSIDAD SEXUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EXPERTA EN DERECHO A TRAVÉS DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL DIDÁCTICA
María Luisa Rodríguez Muñoz. Irene Blázquez Rodríguez.
- **Ponencia A01-S01-15.** EL ORIGEN DEL DERECHO CONSUEUDINARIO: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA FUTUROS TRADUCTORES Y JURISTAS
Valeria Hernández García. Irene Blázquez Rodríguez.
- **Ponencia A01-S01-15B.** SEMINAR-BASED ANALYSIS OF RECENT HIGHER COURT DECISIONS: AN INNOVATIVE PEDAGOGY OF SCHOOL OF LEGAL STUDIES, CUSAT, INDIA
Binu Mole. Rabía Mrabet Temsamani.
- **Ponencia A01-S01-16.** ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS EN DERECHO MEDIANTE LA PROTECCIÓN DEL DERECHO DE ACCESO A LA JUSTICIA DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD.
Javier Garcia Medina.
- **Ponencia A01-S01-17.** BIOETHICS EDUCATION THROUGH CASE STUDIES: A UNIQUE PEDAGOGY BY INTERDISCIPLINARY CENTRE FOR RESEARCH ETHICS& PROTOCOLS, COCHIN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, INDIA
Vani Kesari. Víctor Luis Gutiérrez Castillo.

- **Ponencia A01-S01-18.** SIMULACIÓN DE PROCEDIMIENTO PENAL POR DELITOS CONTRA LA LIBERTAD SEXUAL Y LA VIOLENCIA DE GÉNERO
María Dolores Martínez Pérez.
- **Ponencia A01-S01-19.** ENSEÑANDO APRENDEMOS: DE SÉNECA AL FEEDBACK EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO
Sandra Alonso Tomé.
- **Ponencia A01-S01-20.** LA TUTORÍA EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: ESTRATEGIAS PARA CONECTAR Y COMPRENDER AL ESTUDIANTE
Sandra Alonso Tomé.
- **Ponencia A01-S01-21.** LA NECESIDAD DE INCLUIR UNA ASIGNATURA DE COMUNICACIÓN EN LOS PLANES DOCENTES
Ibiza Melián.
- **Ponencia A01-S01-22.** EL ABOGADO MULTIDISCIPLINAR.
Cettina Marcellino.
- **Ponencia A01-S01-23.** DE LA TEORÍA A LA PRAXIS: LA REDACCIÓN DE CONTRATOS EN EL AULA
Jesús Palomares Bravo.
- **Ponencia A01-S01-24.** ESTRATEGIAS PARA PROPORCIONAR UNA RETROALIMENTACIÓN EFECTIVA A LOS ESTUDIANTES EN EL ÁMBITO DEL DERECHO
Jesús Palomares Bravo.
- **Ponencia A01-S01-25.** LOS ESTUDIANTES ANTE EL CIBERACOSO
Blanca Ballester Casanella.
- **Ponencia A01-S01-26.** LA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN LA TUTORIZACIÓN UNIVERSITARIA
Nieves Rojano Martín.
- **Ponencia A01-S01-27.** DOCENCIA Y TUTORÍA UNIVERSITARIA: TRANSMISIÓN AXIOLÓGICA EN EL ÁMBITO DEL DERECHO
Carlos De Lara Vences.
- **Ponencia A01-S01-28.** REPENSANDO EL DERECHO INTERNACIONAL: EL IMPACTO TRANSFORMADOR DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.
Lorena Caller Tramullas.

- **Ponencia A01-S01-29.** EL DERECHO Y LA ORATORIA: APLICACIÓN PRÁCTICA E INTEGRACIÓN/METACOGNICIÓN DE LA ORATORIA EN LOS JUICIOS ORALES.
Carmen Delia Ramos Herrera.
- **Ponencia A01-S01-30.** ELEVATOR PICH COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN EN LA DOCENCIA EN DERECHO
Eulalia Peralta López.
- **Ponencia A01-S01-31.** EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN LA ENSEÑANZA DE DERECHO DEL TRABAJO
Sarai Rodríguez González.
- **Ponencia A01-S01-32.** EL ROLE-PLAYING APLICADO AL APRENDIZAJE DEL DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO.
Ana González Pelayo.
- **Ponencia A01-S01-33.** ENTRENAMIENTO EN ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS MEMES POLÍTICOS PARA FORTALECER LAS COMPETENCIAS EN COMUNICACIÓN POLÍTICA
Víctor Alfonso Rivera Flores. Gerardo Zegarra Flórez. María Micaela Rivera Flores. Alvaro Roberto Nuñez Gomez.
- **Ponencia A01-S01-34.** LA INTRODUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO DE DAÑOS
Eulalia Peralta López.
- **Ponencia A01-S01-35.** ¿CÓMO ABORDAR LA COMPLEJIDAD? UNA MIRADA TRANSDISCIPLINAR
Ana Belén Cruz Valiño.
- **Ponencia A01-S01-36.** RESILIENCIA AL CAMBIO CLIMÁTICO Y ENFOQUE DE GÉNERO: COMPETENCIA TRANSVERSAL
Ana Belén Cruz Valiño.

ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS DESDE LA DOCENCIA PARA CONTRARRESTAR EL IMPACTO DEL CAMBIO CLIMÁTICO EN LA VIOLENCIA DE GÉNERO

ANGELICA MARIA OCHOA DÍAZ

Universidad del Sinu Elias Bechara Zainúm

El desarrollo de las nuevas tecnologías, la agenda 2030 y los frecuentes cambios en el mundo moderno en el área jurídica y social crea la necesidad de que los docentes innovemos nuestras metodologías pedagógicas en aras de contrarrestar la problemática que se genera el Impacto del Cambio climático en la violencia de género.

Lo anterior teniendo en cuenta que derecho internacional asume como pilar fundamental la protección de los derechos humanos, por ello, es deber de cada nación garantizarles a sus ciudadanos el ejercicio y libertades necesarias para su goce sin discriminación alguna. Por ello, todos los estados que conforman América Latina y el Caribe han ratificado la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra la Mujer (CEDAW), que tiene como objetivo principal que los estados parte adopten las medidas necesarias que pongan fin a la violencia contra las mujeres incluyendo las ambientales.

Por su parte, la agenda para el 2030 que desarrolla los objetivos perseguidos por el desarrollo sostenible marcan la ruta que deben de seguir todos los Estados en aras de garantizar los derechos humanos inherente a las personas y de esta manera poder lograr el objetivo numero 5 de la agenda que trata sobre lograr la igualdad de género y el empoderamiento femenino.

Para el ODS, las inequidad de género se expresan fundamentalmente en violencia y discriminación al género femenino vulnerando sus derechos humanos, por lo que se hace necesario la implementación de mecanismos que conlleven a la reducción de estas desigualdades con el objetivo de alcanzar los demás objetivos del desarrollo sostenible y la paz duradera.

Asimismo, los Acuerdos Ambientales Multilaterales (AMUMA) como la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático (CMNUCC), la Convención de las Naciones Unidas de Lucha contra la Desertificación (CNULD) y los Convenios de Basilea, Rotterdam y Estocolmo (BRS), el Convenio sobre la Diversidad Biológica (CDB), el Fondo para el Medio Ambiente entre otros ha enfatizado en la necesidad de incorporar los derechos humanos y a la igualdad de género con el fin de promoverla. Por ello el objetivo principal de la presente investigación es contribuir a que los docentes adquieran competencias para contrarrestar el Impacto del Cambio climático en la violencia de género. La metodología utilizada se basará en un enfoque bibliométrico. Como resultado que el aproximadamente el 80% de las personas desplazadas por el cambio climático son mujeres aumentando los riesgos de sufrir violencia sexual, trata de personas, embarazo precoz entre otros.

PALABRAS CLAVE

VIOLENCIA DE GENERO, CAMBIO CLIMATICO, DESPLAZAMIENTO, PEDAGOGIA

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA PRÁCTICA DEL DERECHO: RETOS Y PERSPECTIVAS

RAMAR MENDOZA DÍAZ

Universidad Veracruzana

MODESTA LORENA HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

Universidad Veracruzana

CARLOS ENRIQUE LEVET RIVERA

Universidad Veracruzana

LOURDES MARÍA CORDERO PULIDO

Universidad Veracruzana

Introducción: En el extenso universo de la tecnología, la Inteligencia Artificial se caracteriza por ser una de las innovaciones más prometedoras, al tener capacidad para procesar grandes cantidades de datos, aprender patrones, simular procesos cognitivos y tomar decisiones autónomas. En el ámbito jurídico, el desarrollo de estas nuevas tecnologías transforma significativamente el modo en el que se abordan los procesos legales, y la manera en la que coadyuva en la optimización de la justicia.

A través de esta colaboración, se analiza y discute el papel que desempeña la Inteligencia Artificial en el ámbito jurídico, como parte de las competencias en las que debe actualizarse el operador jurídico; asimismo, se plantean los desafíos y dilemas asociados a las consideraciones ético-legales que trae consigo la vulneración de derechos humanos.

Objetivos: Conocer el panorama general en el que se desenvuelve y aplica la Inteligencia Artificial en la optimización de actividades profesionales.

Analizar los alcances de las herramientas de trabajo que funcionan mediante la Inteligencia Artificial en la práctica del derecho.

Identificar los dilemas éticos-legales asociados a la intervención de la Inteligencia Artificial en la actividad jurídica.

Metodología: Con la finalidad de explicar la forma en la que incide la Inteligencia Artificial en la práctica del derecho, se realizó una investigación documental con enfoque cualitativo de alcance exploratorio básico, en el que, de lo general a lo particular, se analizaron los aspectos trascendentales de dicho avance tecnológico, su desempeño en la tutela pública y privada de los derechos, así como sus limitaciones en el proceso judicial.

Discusión: La implementación de asistentes virtuales y chatbots basados en Inteligencia Artificial, han mejorado significativamente la accesibilidad a la información legal, ya que, a través de sitios web y plataformas legales, el público general puede recibir asesoría jurídica pertinente sin tener que entrevistarse con un abogado. A grandes rasgos, tales sistemas tienen la capacidad de automatizar diversas tareas que están orientadas hacia la organización y mecanización de trabajos de búsqueda, destacando las siguientes: revisión de documentos legales, clasificación de información, preparación de informes, análisis de datos jurídicos, identificación de contradicciones o vacíos legales, etcétera; sin embargo, las bondades de la Inteligencia Artificial demuestran que también tienen incidencia en actividades más complejas, tales como: predicción judicial (San Miguel Caso, 2023); análisis de contratos y documentos (Almonacid Sierra & Coronel Ávila, 2020) y asistencia legal (García Peña, 2021). Al respecto, Richard Susskind y Daniel Susskind (2015), pioneros en el estudio especializado de implicaciones tecnológicas en el ejercicio del derecho, afirman que los sistemas operados a través de Inteligencia Artificial, proporcionan asesoramiento y orientación de alta calidad, pero no razonan y trabajan de la misma manera que los operadores jurídicos. Lo anterior, pone especial énfasis en que, si bien existen diversas actividades jurídicas que se pueden delegar a la Inteligencia Artificial, ésta no ha de reemplazar en su totalidad el trabajo que realizan los operadores del derecho.

Conclusión: Las herramientas de Inteligencia Artificial facilitan la toma de decisiones y la investigación legal, planteando nuevas perspectivas en las que los operadores jurídicos deberán capacitarse para conocer los alcances y aplicación efectiva de dichos sistemas. Aunado a esto, también surgen desafíos éticos y legales relacionados con la transparencia en los algoritmos, la eficacia de los procedimientos judiciales, la falta de apreciación en la resolución de controversias, la garantía de protección de

derechos humanos, e inclusive, la responsabilidad en caso de decisiones automatizadas incorrectas.

PALABRAS CLAVE

INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INVESTIGACIÓN LEGAL, OPERADOR JURÍDICO, OPTIMIZACIÓN JUDICIAL, PREDICCIÓN JUDICIAL

ACTUALIZACIÓN NORMATIVA DESDE LA PERSPECTIVA DE INCLUSIÓN EDUCATIVA DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

JOSÉ ALBERTO CÁRDENAS DE LA FUENTE

Universidad Autónoma de Tamaulipas

MARÍA CONCEPCIÓN PLACENCIA VALADEZ

Universidad Autónoma de Tamaulipas

RODRIGO CÁRDENAS DE LA FUENTE

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Introducción: Una persona con discapacidad, a diario se enfrenta con diversas barreras que le impide el pleno desarrollo en distintos ámbitos, y uno de ellos es el educativo, se considera, por lo tanto, que, uno de los principales aspectos a tener presente al ser un derecho fundamental, la actualización normativa que cumpla con el objetivo de promover, proteger y asegurar el pleno ejercicio de los derechos humanos y libertades fundamentales de las y los estudiantes con discapacidad. Sin embargo, al contar con los ordenamientos específicos en la materia, otorgará las bases sobre las cuales se debe trabajar para alinear las acciones

indispensables en la consolidación de Instituciones de tipo Superior que adopten enfoques de inclusión desde su normativa interna.

Por ello, se mostrará el estudio de la normatividad con la que cuentan las Universidades Autónomas del país enfocadas en las y los estudiantes con discapacidad. El aspecto normativo es en gran medida el sustento jurídico que se requiere para delimitar el trabajo a realizar durante cada uno de los periodos escolares, elemento primordial en la construcción de espacios óptimos para otorgar los servicios educativos de excelencia y calidad.

En ese sentido, organismos nacionales han destacado y observado el quehacer de las instituciones educativas en el ámbito de la inclusión, emitiendo algunas recomendaciones en lo relacionado al acceso, competencias, recursos, material didáctico, enseñanza, cooperación, formación docente, atención, respeto, entre otros temas de relevancia que son indispensables para identificar las barreras que impiden el ejercicio pleno de este derecho.

La discriminación y las desigualdades que socialmente nos encontramos hacia las personas con discapacidad, pueden ser menores si en cada ámbito existe el verdadero compromiso por iniciar con cambios sustanciales que marquen la diferencia.

Objetivo: El siguiente trabajo de investigación se encuentra fundamentado con la información de las Universidades Autónomas de México, en el cumplimiento de las acciones para garantizar los derechos de las y los estudiantes con discapacidad y el proceso de concientización dirigido a estudiantes, personal docente, administrativo y a la sociedad en general, para fomentar actitudes incluyentes y percepciones positivas, de las personas con discapacidad y del respeto a sus derechos y libertades fundamentales.

Por ello, se presenta un estudio de la normatividad con la que cuentan las Universidades Autónomas de México con el objetivo primordial de establecer de una Educación Inclusiva e integral para las personas con discapacidad, lo que permite vislumbrar la actualización de los ordenamientos esenciales en la materia.

Metodología: El siguiente trabajo de investigación se encuentra fundamentado con la información de las Universidades Autónomas de

México, en el cumplimiento de las acciones para garantizar los derechos de las y los estudiantes con discapacidad y el proceso de concientización dirigido a estudiantes, personal docente, administrativo y a la sociedad en general, para fomentar actitudes incluyentes y percepciones positivas, de las personas con discapacidad y del respeto a sus derechos y libertades fundamentales.

Por ello, se presenta un estudio y análisis de la normatividad con la que cuentan las Universidades Autónomas de México con el objetivo primordial de establecer de una Educación Inclusiva e integral para las personas con discapacidad, lo que permite vislumbrar la actualización de los ordenamientos esenciales en la materia.

Discusión: El contexto actual demanda que la protección de los derechos humanos de todas las personas es una necesidad mundial, desde los acontecimientos históricos, nos hemos percatado de las luchas que se vivieron para lograr avanzar en su favor, para ello es necesario contar con las garantías que implican otorgar su ejercicio integral, atendiendo a la dignidad humana.

Cierto es que existen grupos en situación de vulnerabilidad que están en mayor riesgo de una exclusión social constante, en ese sentido podemos encontrar a personas migrantes, mujeres, niñas, niños y adolescentes, personas adultas mayores, personas con discapacidad, personas defensoras de derechos humanos, personas refugiadas, personas LGBTTI, entre otros, es por ello que los derechos humanos se rigen bajo los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad, las autoridades en consecuencia actúan en el cumplimiento de las obligaciones que tienen de promoverlos, respetarlos, protegerlos y garantizarlos, pero al momento de suscitarse vulneraciones, tendrán que prevenir, investigar, sancionar y reparar en los términos que se establezcan en la legislación.

Ante esta realidad, el sector educativo es uno de los principales formadores en el tema de los derechos humanos, pero también principal actor en garantizarlos, ya que recibe estudiantes en situación de vulnerabilidad. Una institución educativa de cualquier tipo o nivel requiere brindar la certeza de formar personas y profesionistas competitivos independientemente de

las barreras a las que se enfrenten en el entorno social con la obligación de construir espacios basados en el respeto de los derechos humanos.

Conclusiones: A pesar de las barreras que encontramos en la sociedad, podemos constatar los avances que ha presentado el país en materia de la inclusión de personas con discapacidad, no solamente normativas sino en el trabajo de concientización dentro de la misma sociedad hacia todas las personas, porque es sin duda parte fundamental en el establecimiento de una cultura de no discriminación.

Específicamente en el sector educativo, nos percatamos a lo largo de la presente indagación, la doble tarea de las instituciones de educación superior para proteger y garantizar el derecho a estudiar de las y los estudiantes con discapacidad, la primera de estas se da en materia de accesibilidad con la necesaria elaboración de ordenamientos normativos que contenga las adecuaciones de los espacios que las y los estudiantes con discapacidad requieren, en estricto cumplimiento con lo dispuesto en la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, la Ley General de Educación Superior y la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad. Incluir los requerimientos técnicos para la accesibilidad a espacios construidos en la institución educativa, establecer mecanismos de monitoreo, queja y sanciones efectivas por incumplimiento de las leyes sobre la accesibilidad, los principios y modalidades que propiciarán y asegurarán el acceso a las y los estudiantes con discapacidad, donde se favorezca su desarrollo, bienestar y garantizar el ejercicio y goce de los derechos humanos y las libertades fundamentales.

Priorizar además la elaboración de un diagnóstico que evalúe las condiciones de las y los estudiantes con discapacidad, los principales obstáculos a los que se enfrentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de la institución educativa; impulsar el apoyo de estudiantes sin discapacidad, para que funjan como promotores en el respeto de sus derechos fundamentales y en específico en el derecho a la educación, crear áreas específicas para proporcionar una atención especializada cuando se presenten situaciones que vulneren los derechos de las y los estudiantes con discapacidad, muchas de las instituciones de educación superior cuentan con Defensorías o Procuradurías de Derechos Humanos, al ser

instituciones formadoras de profesionistas, se deberán además de otorgar capacitación a personal académico para brindar una educación basada en el respeto de los derechos de las y los estudiantes con discapacidad.

PALABRAS CLAVE

DISCAPACIDAD, EDUCACIÓN INCLUSIVA, EDUCACIÓN INTEGRAL, ESTUDIANTES

EL DEBATE COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN LOS ESTUDIOS DE DERECHO

PALOMA DE BARRÓN ARNICHES

Universidad de Lleida

El docente del siglo XXI debe disponer de un buen repertorio de estrategias de enseñanza para lograr que los estudiantes aprendan pero, no solo por eso, sino también porque a través de las nuevas metodologías docentes, el profesor responde a los diferentes retos y necesidades que la sociedad plantea en cuanto a las competencias exigibles a los egresados de cada disciplina universitaria.

El objetivo de la presente ponencia es defender la idoneidad del debate como herramienta docente en los estudios de Derecho, hábil para mejorar la asimilación de los conceptos apprehendidos en las asignaturas jurídicas y, al mismo tiempo, para preparar a los alumnos en las competencias orales exigibles a los futuros juristas.

El método de aprendizaje del que pretendemos dar cuenta se ha iniciado con los alumnos de nuestra Facultad hace algunos cursos, aunque se pretende terminar de implementarlo a partir del curso próximo. Y ello porque dentro de nuestra Universidad, el Centro de Debate, <https://centrededebat.udl.cat/es/>, se ha convertido recientemente en la llamada

Cátedra Trivium de Debate, con unos objetivos más amplios de formación a los universitarios y de transferencia a la sociedad, especialmente a los jóvenes recién egresados (con el apoyo económico de varios colegios profesionales como el de abogados, el de registradores, el de gestores y de secretarios e interventores de la administración local).

La metodología a implementar consiste en organizar pequeños torneos de debate entre diferentes grupos de alumnos. Los temas que serán el objeto del debate se plantean a través de una ponencia inaugural de la actividad, que se refiere a un tema de actualidad y permite plantear diferentes cuestiones jurídicas que los alumnos estudiaron en una o varias asignaturas de la carrera. Suelen ser asuntos que pueden enfocarse desde diversos puntos de vista y que permiten el debate y la confrontación.

Después de la conferencia inaugural y la exposición del tema de debate, nos dirigimos a los alumnos para plantearles el reto: “Sobre esta cuestión, haz propuestas, comenta, debate, aporta argumentos para convencer, escucha y lee para convencerte, expresa tus ideas de manera concreta y directa, responde con paciencia y decisión, defiende tus ideas y mantén la mente abierta a colaborar y sumarte a las ideas de otras personas”.

Los tribunales que evalúan a los debatientes están compuestos por los propios alumnos, o por egresados jóvenes antiguos alumnos de nuestra facultad. El equipo ganador obtiene la posibilidad de representar a la universidad en una competición de debate universitario externa.

Los resultados de esta metodología docente activa son variados, pero cabe destacar al menos tres: una inmediata mejoría de la actitud del alumnado hacia la/s asignatura/s, una mayor asimilación de los conceptos teóricos que sirven de base a la argumentación empleada en los debates, y un evidente desarrollo de sus competencias y habilidades relacionadas con la expresión oral, cuestión de enorme importancia para su vida profesional.

PALABRAS CLAVE

ARGUMENTACIÓN, DEBATE, EXPRESIÓN ORAL

EXPERIENCIA DE SIMULACIÓN DE JUICIOS EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO CIVIL EN SAN PABLO CEU: DEL DERECHO AL HECHO

CARMEN FLORIT FERNÁNDEZ

San Pablo CEU

La enseñanza del Derecho se ha basado tradicionalmente en la mera enseñanza de la norma, pasando por la enseñanza práctica más recientemente asentada, sobre todo, en la resolución de casos prácticos “de laboratorio”. Pero la práctica jurídica en la forma en que se ejerce Juzgados y Tribunales debe ser una pieza fundamental en los actuales estudios de Derecho. No basta, como es sabido, con el conocimiento teórico del Derecho, tanto en su parte sustancial como en la procesal. Se torna imprescindible en el marco actual, profesional y universitario, que el alumno adquiera las habilidades necesarias para adaptar el caso real a la norma y, además, ser capaz de “preconstituir” la futura defensa del caso. El objetivo de este aprendizaje no es otro que el de aprender a probar el hecho en el que basa el derecho que ejerce. Dichas habilidades se adquieren con el ejercicio profesional, pero haber comenzado a trabajar desde el aula universitaria, utilizando el método del caso y con las herramientas reales con que el alumno dispondrá cuando termine sus estudios, es sin duda una ventaja que será valorada positivamente al ser un verdadero aprendizaje experiencial de la abogacía. De esta forma, desde la Universidad se le prepara para enfrentarse a la práctica en Juzgados y Tribunales de forma que pueda distinguirse de otros profesionales, ya que comenzarán a familiarizarse con estas técnicas cuando terminen sus estudios, y no antes. Dichas habilidades son múltiples, y todas importantes: cómo completar la primera hoja del expediente jurídico (identificando partes implicadas, problemas detectados, buscando Jurisprudencia...), cómo enfocar en un principio el caso asignado en el marco teórico, cómo elaborar un plan de defensa y cómo actuar en juicio en la defensa del caso, cómo preguntar, qué preguntar, qué pruebas proponer y cómo adelantarse a los actos de la parte contraria. Dicho

ejercicio no servirá sólo, aunque así pudiera pensarse, a aquellos que se dediquen posteriormente a una profesión enmarcada en cualquiera de los operadores jurídicos puesto que se trata de un trabajo que ayudará en el futuro al alumno, cualquiera que sea la carrera profesional que decida desarrollar después, a enfrentarse a la elaboración de un plan lo más cerrado posible, anticipándose a la manera en que el contrario se defenderá y poniendo en práctica el consabido principio “dame el hecho y te daré en Derecho”. En la presente ponencia se explicará la experiencia de la puesta en práctica de esta actividad en la Universidad San Pablo CEU, donde los alumnos desde primer curso tienen la oportunidad de enfrentarse a la defensa de un caso que deberán haber preparado concienzudamente de manera previa y en el que tiene un peso importante la parte oral que incluso, según las fases de la vista, deben preparar sobre la marcha de los acontecimientos, como en el caso de las conclusiones, ejercitando importantísimas habilidades de fundamentación, argumentación y relacionando las pruebas practicadas con el Derecho que se pretende les sea aplicado.

PALABRAS CLAVE

ABOGACÍA, DERECHO, PRÁCTICA JURÍDICA, PROCESO, SIMULACIÓN DE JUICIOS

CLINICAL LEGAL EDUCATION IN INDIA: THE CASE OF SCHOOL OF LEGAL STUDIES, COCHIN UNIVERSITY OF SCIENCE & TECHNOLOGY, COCHIN

PREETHA SADASIVAN

Cochin University of Science of Technology

LORENA CALLER TRAMULLAS

Universidad de Jaén

Introduction: The traditional method of teaching is based on lectures and readings where the teacher takes the whole responsibility of transmitting knowledge to the students. The lecture method may not equip the students with the skill sets required for the legal profession. Apart from theoretical knowledge, a lawyer requires advocacy skills, communication skills, drafting skills, research skills, interviewing of clients, counselling, creative problem solving skills and a lot more to be successful in profession. In this context learning by doing or the clinical method of legal education attains significance. The clinical method aims at enabling students to understand law in action and providing practical training to students in solving disputes. It helps students to learn from their own experience. Clinical legal education includes the clinical courses and practice oriented courses included in the curriculum. Students get to learn skills like client interviewing, drafting, documentation, research and negotiation. The paper will discuss the practical exercises done by the students of School of Legal Studies, Cochin University of Science and Technology, Cochin, Kerala, India as part of the Legal Aid Clinic activities.

Objective: The clinical method was implemented in Indian law schools by establishing legal aid clinics in the campus. The paper will focus on the working of legal aid clinic at School of Legal Studies, Cochin University of Science and Technology and the challenges faced by the law school in running the clinic. The objective of the paper is to examine the advantages of clinical method of teaching law focusing on the

exercises adopted to provide practical experience in learning law in action. The paper would also discuss the National Legal Service Schemes in India which has given an impetus to the clinical legal education in India by providing opportunity to the students to become agents in the delivery of justice.

Methodology: Clinical legal education is based on the methodology of experiential learning. The paper will discuss the learning experience in clinical method of teaching law and how it is beneficial in transforming the learning process and equipping students with the skills required for legal professionals in a globalised world.

Conclusion: The purpose of legal education is to prepare students for practise of law. Clinical Legal Education plays a significant role in preparing the students for practising law in different capacities like an arbitrator, lawyer, mediator, administrator, and legislator and also as a social engineer. Hence, it is suggested that the clinical method of law teaching should be adopted in law schools throughout the world so that students get equipped and prepared for the real practice of law after completing the course.

PALABRAS CLAVE

CLINICAL LEGAL EDUCATION, INNOVATIVE TEACHING,
LEGAL AID, NATIONAL LEGAL SERVICE SCHEMES

ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE JURÍDICO

M^a Del Rosario Sánchez Valle

Universidad de Sevilla

Introducción: En los últimos años, estamos observando que el alumnado cada vez muestra más dificultades para la adquisición y el correcto empleo del lenguaje jurídico, especialmente cuando son alumnos de primer curso pertenecientes a titulaciones distintas a las de Derecho. Se trata de un lenguaje complejo y técnico, con términos específicos y latinismos, que los estudiantes tienen que aprender a utilizar de forma adecuada.

Objetivos: Partiendo de este contexto, estamos tratando de arbitrar metodologías o herramientas de innovación docente que faciliten a este tipo de alumnado la adquisición del lenguaje jurídico y favorezcan un adecuado uso del mismo, pues no ha de olvidarse que la enseñanza, más allá de la adquisición de conocimientos, debe permitir la adquisición de otro tipo de competencias, como la capacidad de comprensión, análisis e interpretación de las normas, la capacidad de razonamiento y argumentación jurídica, con una visión crítica, o la capacidad y destreza para expresarse oralmente en un lenguaje fluido y técnico, utilizando términos jurídicos precisos, claros y comprensibles.

Metodología: Las clases magistrales no permiten adquirir esas competencias, por lo que se complementan con el desarrollo de debates en los que el alumno adopta una posición activa. En los debates jurídicos los alumnos adoptan posiciones antagónicas, exponen sus argumentos e intercambian ideas para tratar de persuadir a un tercero, en este caso, el profesor, que adopta un rol de dirección o supervisión. Según el tipo de actividad, en unos casos el debate va orientado a generar una discusión que propicie una negociación crítica y el intercambio de ideas y, en otros, va más enfocado a una competición en el que las parten mediante la exposición de sus argumentos tratan de persuadir a un tercero. De esta forma, los alumnos consiguen aprender y trabajar los términos

jurídicos propios de la asignatura (capacidad jurídica, curatela, guarda de hecho, prescripción, caducidad...)

Discusión y resultados: Para valorar estas actividades prácticas se han tenido en cuenta dos factores. De un lado, la evaluación del texto escrito que enviaron por la plataforma. De otro, la capacidad verbal, la calidad argumental y el adecuado uso del lenguaje jurídico durante el desarrollo del debate y la exposición en clase.

Los alumnos han valorado positivamente estas actividades porque les ha servido para comprender y saber utilizar los términos jurídicos, así como para mejorar las competencias de expresión.

Conclusiones: El debate es una metodología que permite desarrollar y mejorar habilidades de argumentación jurídica, de expresión oral y uso del lenguaje jurídico. Además, propicia la investigación autónoma del estudiante que tiene que elaborar argumentos que refuercen sus posiciones, favorece la búsqueda, el manejo y la interpretación de fuentes legislativas, doctrinales y jurisprudenciales. Asimismo, fomentan el espíritu crítico y la empatía del estudiantado ya que deben ponerse en la posición del compañero para tratar de entender su postura y rebatir sus argumentos. De ahí que consideremos que se trata de una metodología adecuada para alcanzar los objetivos planteados.

PALABRAS CLAVE

ARGUMENTACIÓN, DEBATE, EXPRESIÓN ORAL, INNOVACIÓN DOCENTE, LENGUAJE JURÍDICO

ISLAM E INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS. REFLEXIONES SOBRE EL CASO DE ESTUDIO AMANAHA CENTRE PRESENTADO POR YUNIS ALI EN LA UNIVERSIDAD DE CARDIFF

ANTONIO TORRES FERNÁNDEZ

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

Introducción: Este artículo examina la intersección entre el islam, la innovación y la educación en el contexto de las ciencias sociales y jurídicas con base en el caso de estudio Amanah Centre, presentado por Yunis Ali en la Universidad de Cardiff. El islam, como sistema integral, proporciona un marco filosófico y ético para la investigación y la enseñanza en estas disciplinas. Por ello, caben diferentes formas en que la innovación puede ser fomentada y aplicada en la docencia y la investigación dentro de estos campos, siempre conjugando tanto los principios islámicos como las metodologías contemporáneas.

Objetivos: El objetivo es investigar cómo la innovación puede ser aplicada en la docencia y la investigación dentro de estos campos, considerando los principios éticos islámicos y las metodologías contemporáneas. Igualmente, busca analizar cómo la ética islámica puede proporcionar un marco sólido para la práctica académica en estas áreas, mientras se abordan los desafíos que plantea la introducción de la innovación en la educación y la investigación a partir del caso de estudio Amanah Centre presentado por Yunis Ali en la Universidad de Cardiff.

Metodología: La metodología propuesta implica explorar fuentes originales del islam para establecer el contexto educativo islámico. Se profundizará en la importancia de la instrucción, el conocimiento y la moral dentro de la tradición islámica, con el fin de entender cómo se aplican los valores éticos islámicos en la enseñanza y cómo pueden influir en la integración de la innovación educativa en áreas como las ciencias sociales y jurídicas.

En este sentido, se reflexionará sobre el Amanah Centre, que ha introducido cambios innovadores para alinear mejor su currículum docente con un plan de estudios más novedoso, según el autor Yunis Ali. Así, se organizaron diferentes actividades de forma piloto con el fin de alentar la comunicación y el debate como método de aprendizaje en el aula. Los hallazgos de la investigación de Yunis Ali revelan que, pese a las innovaciones docentes, los estudiantes se sirvieron de libros islámicos como marco curricular que proporcionaron información detallada sobre la ley islámica o šarī‘ah, en conjugación con las fuentes secundarias del Derecho, como el ḥadīṭ, para reflexionar sobre el fiqh y la iusfilosofía que conlleva al-aḥlāq wa al-ādāb.

Esta experiencia fue altamente valorada por los estudiantes, y se pretende estructurar y planificar más actividades creativas similares que enriquezcan el aprendizaje.

En cuanto a la innovación enseñanza de valores islámicos, se reflexionará sobre cómo en el Amanah Centre, según el autor Yunis Ali, se emplea principalmente la narración de historias como método principal de enseñanza. Estas historias del Corán, de relevancia para la iusfilosofía islámica, se relacionan con la vida moderna, permitiendo a los estudiantes participar en debates y reflexiones éticas. Así, en la lección sobre Ṣāliḥ, se generó un debate sobre la legislación animalista, el trato ético a los animales, enfatizando los derechos de los mismos y la responsabilidad de tratarlos humanamente, según las enseñanzas islámicas.

Discusión: El islam enfatiza la importancia del conocimiento y la educación como medios para comprender para mejorar la sociedad y se insta al creyente a que use su razonamiento. Desde los tiempos de Mahoma, la búsqueda del conocimiento ha sido una parte integral de la tradición islámica.

En este sentido, la ética islámica proporciona un marco sólido para la práctica académica en las ciencias sociales y jurídicas. Principios como la justicia, la equidad, la transparencia y la responsabilidad son fundamentales tanto en la enseñanza como en la investigación. Es más, el islam promueve la búsqueda de la verdad, lo que fomenta un ambiente intelectualmente estimulante en las instituciones educativas.

En el ámbito de la investigación y enseñanza, la innovación puede implicar el desarrollo de nuevas metodologías, la integración de enfoques interdisciplinarios y la colaboración con investigadores de diferentes contextos culturales y religiosos. La aplicación de técnicas avanzadas de participación en el aula y el debate pueden ampliar el alcance y la calidad de la investigación y enseñanza en las ciencias sociales y jurídicas como demuestra el caso de estudio Amanah Centre presentado por Yunis Ali en la Universidad de Cardiff.

Sin embargo, la introducción de la innovación en la educación y la investigación también plantea desafíos y dilemas éticos, por lo que es fundamental garantizar que la innovación docente y las prácticas pedagógicas respeten los principios éticos islámicos y promuevan sus valores.

Resultados y conclusiones: En conclusión, el islam proporciona un marco sólido para la innovación en la docencia e investigación de las ciencias sociales y jurídicas. Al integrar los principios islámicos con enfoques innovadores, las instituciones educativas pueden fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y ético que promueva el desarrollo intelectual y la excelencia académica. El estudio sugiere que las innovaciones docentes pueden ser integradas de manera efectiva, incluso manteniendo el respeto por los métodos tradicionales de enseñanza en las ciencias sociales y jurídicas del islam. Estos hallazgos destacan la posibilidad de que la modernización educativa sea congruente con los preceptos pedagógicos islámicos arraigados en la tradición.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS, EDUCACIÓN, ÉTICA, INNOVACIÓN, ISLAM

EL TRABAJO COLABORATIVO: OTRA FORMA DE APRENDER DERECHO

GEMA POLONIO DE DIOS

Facultad de Derecho y Empresariales de Córdoba

IRENE BLÁZQUEZ RODRÍGUEZ

Universidad de Córdoba

Mediante esta comunicación pretendemos ofrecer una revisión bibliográfica y documental acerca de la importancia del trabajo colaborativo y su repercusión en las enseñanzas superiores. A partir de aquí, se expondrán las técnicas mediante las cuales puede llevarse a cabo esta metodología en las aulas universitarias, así como los resultados de su aplicación y una breve valoración final que invita al lector a reflexionar sobre la práctica docente que quiere para su alumnado.

Para tal fin, es necesario partir de un concepto unitario acerca de qué se entiende por trabajo colaborativo. La doctrina ofrece un listado conceptual acerca de este término, pero no siempre de una forma clara y precisa. Según expresa Martín (2011) se trata de una técnica, una forma personal de trabajo, que implica el manejo de aspectos tales como el respeto a las contribuciones individuales de los miembros del grupo.

Esta metodología ha transformado no solo la docencia universitaria sino también a los propios docentes convirtiendo las aulas universitarias en espacios dinámicos y flexibles lo que conlleva un cierto alejamiento de la tradicional clase magistral donde el profesor interviene de forma poco interaccionista, consecuencia todo ello, del espacio europeo que hoy en día compartimos en materia de Educación. Por ello, universidades de todo el mundo han puesto en marcha proyectos de investigación e innovación docente donde participan instituciones y entidades de lo más variopintas y donde se aporta un verdadero conocimiento científico. Una transformación difícil que no avanza al ritmo deseado.

Focalizaremos toda nuestra atención, en el ámbito de las Ciencias Jurídicas, donde esta conversión, si cabe, es aún de mayor complejidad al

configurarse como disciplinas con un cierto perfil de corte clásico y tradicional. Sin embargo, si tenemos en cuenta los principales procesos cognitivos que se desarrollan a través de las Ciencias Jurídicas, especialmente en el ámbito del Derecho –entre otras, la capacidad de razonamiento, comprensión y análisis y comunicación y expresión oral– el trabajo colaborativo, resulta esencial. En efecto, junto con otras técnicas, es una herramienta clave para culminar con éxito cada uno de estos procesos y, no solo los cognitivos detallados ut supra, sino también el propio grado universitario y la práctica profesional futura a la que el alumno pretenda dedicarse.

Por ello, consideramos que es esencial, apostar por el desarrollo de esta metodología –“trabajo colaborativo en las aulas universitarias”–, siendo conscientes del trabajo y preparación que conlleva si además tenemos en cuenta que, el profesorado universitario carece, en ocasiones, de la formación necesaria que ha de tenerse para su implementación. Todo lo contrario, a lo que ocurre en otros niveles educativos –como la Educación Secundaria o postobligatoria–, donde los docentes están ya más familiarizados a este tipo de prácticas.

Para la implementación de esta metodología se van a proponer varias técnicas que se podrán realizar durante todo el curso académico, así como a lo largo de la duración del Grado. De inicio se han de constituir los equipos (4-6 miembros) y, una vez conformados, será necesario, crear un sentimiento de pertenencia que potencie la cohesión del equipo y la inclusión de todos los miembros lo, cuales deben sentirse aceptados y valorados.

A partir de aquí, ya podría detallarse la técnica que se va a ejecutar en el aula, entre ellas puede distinguirse: trabajado basado en la investigación, en la realización de proyectos, análisis de casos, trabajo en red, etc...delimitando de manera clara los roles de cada uno de los miembros, objetivos y resultados que se pretenden alcanzar, para a posteriori, compararlos con el resto de los grupos.

La eficacia de esta metodología se traduce en la creación de espacios donde se comparte conocimiento, opiniones, juicios críticos, de la misma manera o forma que se hace en la celebración de conferencias, plenarios, congresos universitarios, etc... con la salvedad del nivel donde

se crea: las aulas universitarias, entendiéndose estas como un instrumento o un medio más para la preparación de un conocimiento cada más mayor y más perfecto.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

LA ENSEÑANZA DE LA INTERRELACIÓN ENTRE EL DERECHO Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL A TRAVÉS DE LA SERIE BLACK MIRROR

EMILIO MUÑOZ CAMPAÑA

Universidad de Granada

Introducción y objetivos: La irrupción de la inteligencia artificial en los últimos años ha supuesto un antes y un después en la sociedad contemporánea. El campo del Derecho ha sido uno de los que más directamente se han visto interpelados por este fenómeno. La novedad de este tipo de tecnología hace que el Derecho vaya por detrás de la misma, de manera que en ocasiones se dan hechos que no han sido previstos en nuestro ordenamiento jurídico.

Consecuentemente, la enseñanza de la respuesta del Derecho a los diversos acontecimiento que en la actualidad ya están teniendo lugar mediante el uso de la IA puede plantear dificultades dada la ausencia de jurisprudencia o supuestos estudiados. Sin embargo, estos hechos vendrán previsiblemente más frecuentes en el futuro más próximo.

En la serie Black Mirror encontramos que algunos de sus capítulos pueden llegar a plantear situaciones que, si bien exageradas, pueden guardar paralelismos con el uso que tanto actualmente como en el día de mañana

se le puede dar a las nuevas tecnologías. Entre estos supuestos podemos encontrar la utilización de deepfakes con objetivos vejatorios, el empleo de sistemas de reconocimiento facial como herramienta de seguridad estatal, la utilización de la IA para la generación de contenido virtual de fallecidos o la creación de sistemas de puntuación social.

Es por ello que el objetivo de esta investigación es, a partir del análisis de la serie Black Mirror, determinar de qué forma la visualización y análisis de sus capítulos puede ayudar a la enseñanza de posibles problemáticas derivadas del avance de las técnicas de inteligencia artificial cuya enseñanza a través de la jurisprudencia puede resultar compleja dada su novedad.

Metodología: Para la realización de este estudio se ha partido del análisis de cada uno de los capítulos de la serie Black Mirror desde una perspectiva jurídica. Junto a ello, se ha estudiado la jurisprudencia y la doctrina referente a las situaciones anteriormente mencionadas, analizando así la suficiencia de nuestro sistema jurídico, así como el de otros países, a la hora de afrontar tales fenómenos.

Resultados: Los resultados de la presente investigación señalan una relevante potencialidad en la serie Black Mirror a la hora de representar situaciones presentes y futuribles derivadas del uso de la inteligencia artificial cuya incidencia en el Derecho será indudablemente una cuestión de peso en el futuro.

Entre tales situaciones encontramos el desarrollo de aplicaciones que permiten la generación de una inteligencia artificial basada en la personalidad de personas fallecidas, la difusión de deepfakes de carácter sexual de personas adultas y menores de edad o el establecimiento de sistemas de reconocimiento facial continuo.

Conclusión: En definitiva, a partir de la observación de la serie Black Mirror se puede apreciar que el desarrollo de la tecnología y las técnicas de inteligencia artificial plantea un escenario ante el que el Derecho actual no se encuentra del todo preparado, así como tampoco se encuentra la enseñanza de tales supuestos. Esto no debe ser pasado por alto si se tiene en cuenta que el objetivo de la serie es el de plantear escenarios distópicos. Es por ello que la visualización y análisis de sus capítulos

puede ser una útil herramienta a la hora de enseñar de manera didáctica la interrelación entre el Derecho y la IA.

PALABRAS CLAVE

BLACK MIRROR, DEEPPAKE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, VIDEOVIGILANCIA

DEVELOPMENT OF A PLATFORM FOR THE INTEGRATION OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT AND ASSOCIATED EUROPEAN UNION POLICIES IN ACADEMIC WORKS: SPECIAL FOCUS ON THE FIELD OF EXPERIMENTAL SCIENCES AND HEALTH SCIENCES

JULIA MANETSBERGER

Universidad de Jaén

CARLOS SORIA RODRÍGUEZ

Universidad de Jaén

NATACHA CABALLERO GÓMEZ

Universidad de Jaén

HIKIMATE ABRIQUEL

Universidad de Jaén

Sustainable development and environmental protection are at the heart of European Union (EU) policy and legislation. Therefore, the EU and its Member States have an obligation to ensure sustainable (industrial) growth and the integration of sustainability into EU policies.

In line with these policy developments and requirements, it is becoming increasingly important for academic projects, including bachelor's degree projects (TFG) and master's thesis (TFM), to refer to and/or

include sections on sustainability, the Sustainable Development Goals (SDGs) and associated public policies. However, it is necessary to improve the in-depth knowledge of aspects related to sustainability for students and teaching staff to facilitate the integration into academic works.

In this context, under the “Teaching innovation and improvement plan of the University of Jaén” we propose the development of multimedia teaching material that contributes to the integration of sustainable development and EU policies in the development of academic works of a general nature and particularly in the field of Experimental Sciences and Health Sciences. The project is aimed at teachers and students in any field, but with special emphasis on the branch of Experimental Sciences and Health Sciences.

The expected results of the project are overall to contribute to the integration of sustainable development and EU policies in the development of academic work of a general nature and particularly in the field of Experimental Sciences and Health Sciences.

In addition to providing students as well as teaching and research staff (PDI) with tools for the integration of sustainability and associated EU policies in their academic work, other expected outcomes are to raise awareness of the importance and impact of sustainability and its integration in different fields. This will notably support teaching and research staff to explain/integrate the didactic line in a simple and complete way in their classes, providing a multidisciplinary education.

Finally, the created material will provide students with essential resources for the development of the future professional activity, ultimately facilitating access to the job market.

The following presentation provides a brief outline of the project, as well as describing the content of the envisaged multimedia platform in further detail, including sections on didactic strategy to explain sustainability aspects to Experimental and Health Science professionals, and the developed teaching material provided to students and teaching staff.

PALABRAS CLAVE

DIGITAL TEACHING PLATFORM, EU POLICY AND LEGISLATION, NEW COMPETENCES, SUSTAINABLE DEVELOPMENT

EL FOMENTO DE LA INCLUSIÓN DE LA DIVERSIDAD SEXUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EXPERTA EN DERECHO A TRAVÉS DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL DIDÁCTICA

MARÍA LUISA RODRÍGUEZ MUÑOZ

Universidad de Córdoba

IRENE BLÁZQUEZ RODRÍGUEZ

Universidad de Córdoba

La promoción de sociedades pacíficas e inclusivas es uno de los objetivos de desarrollo del milenio que se articula institucionalmente en España a través de planes gubernamentales y universitarios para promover la lucha contra la discriminación por orientación sexual en el aula.

Al mismo tiempo, los Estudios de Traducción llevan décadas afirmando que la desigualdad se perpetúa a través del lenguaje. Por ello, es necesario analizar las huellas discriminatorias de los textos, especialmente los producidos en disciplinas presuntamente asepticas como el Derecho, e identificar los retos éticos que plantea su transferencia interlingüística.

Teniendo en cuenta estos antecedentes, el objetivo principal de este trabajo es presentar una propuesta didáctica para promover la inclusión del alumnado de cualquier orientación sexual y desarrollar el conocimiento experto en derecho en el aula de traducción jurídica durante el segundo semestre del curso 2023-2024 mediante el uso de la Traducción Audiovisual Didáctica (TAD), cuyos resultados en estudios anteriores han sido muy positivos en el aula de traducción especializada (Ogea-Pozo, 2020;

Tinedo Rodríguez y Sabat Carrové, 2024) y, en concreto, en traducción jurídica y formación de juristas (Rodríguez Muñoz, 2020a y 2020b).

Para ello seleccionamos un fragmento de *Philadelphia*, película que aborda la demanda de un abogado por despido improcedente contra su antiguo bufete alegando que la enfermedad que padecía, el sida, y el estigma homofóbico ligado a la misma fueron las principales causas de su cese. Sobre esta película, propusimos tres actividades inspiradas en las fases de la metodología de TAD de Talaván y Lertola (2022): tareas preliminares (lectura con cuestionario de respuesta múltiple), visualización (comprensión de la escena desde diferentes códigos de significación y comparativa de sistemas jurídicos angloamericanos y romano-germánicos) y traducción audiovisual (subtitulado de la escena al español). Este diseño permitió que los/as estudiantes trabajaran contextualizando el uso del lenguaje discriminatorio en un proceso judicial realista estadounidense en formato multimodal y adoptaran un papel activo en su aprendizaje como productores/as de contenidos al generar subtítulos en español en los que tenían que identificar sesgos de género desde un punto de vista crítico y trasvasar terminología propia de un precedente, principal fuente del Common Law.

Asimismo, se analizó la adquisición de terminología jurídica relacionada con el despido improcedente y la discriminación por orientación sexual y afección por sida de los 44 estudiantes que participaron en la intervención a través de un estudio cuasiexperimental de tipo pre-test y post-test.

Los resultados mostraron una mejora en la comprensión y asimilación de vocabulario jurídico en inglés en el test de salida, lo que demuestra que la unidad didáctica ha resultado eficaz para el desarrollo de la competencia experta en derecho. En el futuro se propone aumentar el número de intervenciones en el cuatrimestre para determinar si la mejora curricular se sostiene o se acentúa con más dinámicas en las que se repliquen la misma metodología.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA EXPERTA EN DERECHO, ENSEÑANZA DEL INGLÉS, INCLUSIÓN, TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL DIDÁCTICA, TRADUCCIÓN JURÍDICA

EL ORIGEN DEL DERECHO CONSUETUDINARIO: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA FUTUROS TRADUCTORES Y JURISTAS

VALERIA HERNÁNDEZ GARCÍA

Universidad de Córdoba

IRENE BLÁZQUEZ RODRÍGUEZ

Universidad de Córdoba

La historia constituye una disciplina científica que posibilita la comprensión del pasado y su eco en el presente y en el futuro. Mediante el estudio de los hechos históricos, es posible conocer los procesos que han moldeado la humanidad y sus sociedades particulares. En la práctica profesional jurídica y traductológica, el conocimiento del derecho consuetudinario se convierte en un imperativo por varias razones. Por un lado, por la gran influencia que ejercen Reino Unido y Estados Unidos, países anglófonos pertenecientes a la familia jurídica del derecho consuetudinario, en todas las esferas de la vida (tecnológica, científica, económica y política) a escala mundial. Por otro lado, por el hecho de que la mayoría de los territorios angloparlantes, los cuales resultan numerosos debido al importante flujo migratorio del pueblo anglosajón registrado a lo largo de la historia, se adhieren a la familia del derecho consuetudinario. Así pues, el alumnado de Traducción y Derecho requiere una formación completa y detallada acerca del origen del derecho consuetudinario, así como comprender, a través del derecho comparado, el alto grado de asimetría existente entre los diferentes lenguajes jurídicos.

El presente estudio ofrece una propuesta para la didáctica del origen del derecho consuetudinario en el aula del Grado en Traducción e Interpretación y del Grado en Derecho. Dicha propuesta se organiza en torno a tres actividades creadas a partir de una revisión bibliográfica exhaustiva y un importante ejercicio de síntesis. En la primera, se le solicita al estudiantado que recopile información de Internet acerca de la conquista normanda de Inglaterra en el siglo XI. En la segunda, a modo de afianzamiento de la información recabada en el ejercicio anterior, el alumnado ha de relacionar cada uno de los reyes normandos indicados (Guillermo el Conquistador, Enrique I, Enrique II y Eduardo I) con sus correspondientes aportaciones al nacimiento del derecho consuetudinario. Finalmente, en la tercera, el estudiantado ha de investigar sobre el papel de la equity en el surgimiento del derecho consuetudinario, así como sobre el significado de dicho vocablo y su trasvase al español; de esta manera el alumnado observará que la palabra equity consiste en un falso amigo que tiende a traducirse literalmente como ‘equidad’ y que realmente no disponemos de un equivalente en nuestra lengua materna para tal expresión anglosajona, puesto que esta alude a los desarrollos llevados a cabo por el Court of Chancery durante sus aproximadamente 400 años de historia. En síntesis, este trabajo se configura como una ayuda en el estadio inicial de formación de juristas y traductores acerca del derecho consuetudinario al realizar un recorrido histórico a través de los instrumentos jurídicos impulsores de su nacimiento. Además, dicho trabajo da cuenta de las disparidades interlingüísticas en el ámbito jurídico.

PALABRAS CLAVE

DERECHO CONSUECUDINARIO, JURISTAS, ORIGEN, PROPUESTA DIDÁCTICA, TRADUCTORES

SEMINAR-BASED ANALYSIS OF RECENT HIGHER COURT DECISIONS: AN INNOVATIVE PEDAGOGY OF SCHOOL OF LEGAL STUDIES, CUSAT, INDIA

BINU MOLE

Cochin University of Science of Technology

RABÍA MRABET TEMSAMANI

Universidad de Jaen

Introduction: At the School of Legal Studies, Cochin University of Science and Technology (CUSAT), we follow an innovative pedagogy to enhance our postgraduate curriculum through the integration of weekly seminars dedicated to discussing the latest High court and Supreme Court decisions.

Every week our student teams are required to select a recent land mark decision of the High Court/Supreme court with the approval of faculty to engage in critical analysis and robust discussions in an effort to provide them with practical learning experience. This approach not only keeps our students abreast of current legal developments but also sharpen their analytical, research, and advocacy skills. This exercise departs from traditional teaching methods by shifting the focus from passive learning through lectures to active, participatory learning. Instead of solely relying on textbook examples and theoretical discussions, our approach immerses students in real time legal issues by analyzing recent higher court decisions. This method by emphasizing critical thinking and debates on contemporary judicial developments, transforms the classroom into an interactive forum where students collaboratively dissect judicial reasoning, enhancing their ability to think like practicing lawyers and adapt to the evolving legal trends.

Objective: We will discuss in this paper how the seminar-based case analysis method transforms the learning process by providing an immersive educational experience that bridges the gap between theory and practice. Additionally, we will highlight its benefits in preparing

students for the complexities of legal practice in a globalized world, where cross-jurisdictional knowledge and skills are increasingly important. By examining the learning experiences and outcomes associated with this method, we aim to demonstrate its effectiveness in equipping future legal professionals with the necessary competencies to excel in their careers.

Methodology: In this paper, we will explore the seminar-based case analysis method within the context of legal education. This method involves detailed examination and discussion of selected legal cases, facilitated by seminars that encourage active participation and critical thinking. Through this approach, students not only gain a deeper understanding of legal principles but also develop essential skills such as legal reasoning, problem-solving, and effective communication.

Additionally, we will highlight its benefits in preparing students for the complexities of legal practice in a globalized world, where cross-jurisdictional knowledge and skills are increasingly important.

Conclusion: The primary objective of legal education is to equip students with the knowledge and skills necessary for the practice of law. The seminar-based case analysis method within clinical legal education plays a pivotal role in achieving this objective by bridging the gap between theoretical concepts and practical application. Through this method, students gain hands-on experience in dissecting complex legal issues, honing their analytical, research, and communication skills.

PALABRAS CLAVE

HIGH COURT, INNOVATIVE PEDAGOGY, JURISDICTIONAL KNOWLEDGE, POSTGRADUATE CURRICULUM, SUPREME COURT DECISIONS

ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS EN DERECHO MEDIANTE LA PROTECCIÓN DEL DERECHO DE ACCESO A LA JUSTICIA DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

JAVIER GARCIA MEDINA

Universidad De Valladolid

Introducción: Los operadores jurídicos, a veces, se dirigen a los familiares de la persona con discapacidad cuando en realidad debería ser esta el principal interlocutor, ya que los procesos de modificación de la capacidad inciden sobre la vida de la persona con discapacidad. Este comportamiento puede afectar a un correcto acceso a la justicia y al derecho a la tutela judicial efectiva de las personas con discapacidad. En consecuencia, se ha considerado importante que los estudiantes lleven a cabo un acercamiento a la realidad de las personas con discapacidad y en particular al mundo jurídico que les rodea. Para ello no solo debe tenerse en consideración todo lo establecido por la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad de 2006 sino, principalmente, lo regulado en la Ley 8/2021, de 2 de junio, por la que se reforma la legislación civil y procesal para el apoyo a las personas con discapacidad en el ejercicio de su capacidad jurídica. La experiencia acumulada en el desarrollo de proyectos de innovación docente tanto en la Universitat de València “Innovación Docente en Derechos Humanos” (Innorights, UV-SFPIE_PIEC23- 2729001) como en la Universidad de Valladolid (“Clínica Jurídica” Proyecto 76, 23-24, DHCJAPs), ha posibilitado que los estudiantes de derecho adquieran conocimientos y competencias que pueden facilitar en su futuro profesional una actuación adecuada y garante de los derechos de las personas con discapacidad.

Objetivos: Cumplir con lo establecido en la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad que recoge en el artículo 13 el Acceso a la justicia de las personas con discapacidad que se concreta en que:

- Los Estados Partes asegurarán que las personas con discapacidad tengan acceso a la justicia en igualdad de condiciones con las demás, incluso mediante ajustes de procedimiento y adecuados a la edad, para facilitar

el desempeño de las funciones efectivas de esas personas como participantes directos e indirectos, incluida la declaración como testigos, en todos los procedimientos judiciales, con inclusión de la etapa de investigación y otras etapas preliminares.

- A fin de asegurar que las personas con discapacidad tengan acceso efectivo a la justicia, los Estados Partes promoverán la capacitación adecuada de los que trabajan en la administración de justicia, incluido el personal policial y penitenciario.

Metodología: En colaboración con la Liber (Asociación de entidades de apoyo a la toma de decisiones), los estudiantes accedían a las sentencias de “incapacitación” previas a la ley 8/2021, de un conjunto de personas con discapacidad. Los estudiantes procedían al estudio de las sentencias, para posteriormente explicar a la persona con discapacidad cuál era el alcance de lo expuesto en la sentencia para su vida independiente y si consideraba que había que hacer algún tipo de cambio dentro del ejercicio de su capacidad jurídica. Terminaba la actuación con una propuesta de modificación acordada con la persona con discapacidad que se remitía a Liber para su consideración.

Conclusiones y resultados

Los estudiantes deben poner en marcha un conjunto de competencias tanto genéricas como específicas propias del ámbito jurídico, al tiempo que se sensibilizan y acercan a una realidad que a menudo permanece invisibilizada.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, DISCAPACIDAD, CAPACIDAD JURÍDICA, ACCESO A LA JUSTICIA, TUTELA JUDICIAL EFECTIVA

BIOETHICS EDUCATION THROUGH CASE STUDIES: A UNIQUE PEDAGOGY BY INTERDISCIPLINARY CENTRE FOR RESEARCH ETHICS& PROTOCOLS, COCHIN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, INDIA

VANI KESARI

ICREP, Cochin University of Science of Technology

VÍCTOR LUIS GUTIÉRREZ CASTILLO

Universidad de Jaén

Bioethics is an interdisciplinary discipline which relates to studying the major moral problems raised by advances in medical and life science discipline. Bioethics advocates respect for the human person. It questions the possible consequences of scientific progress or research on society and sets, if necessary, moral limits to prevent abuses. Bioethics education is crucial because devastating mistakes have been made by the scientific community in the name of advancing research. However, teaching bioethics is an arduous task since the discipline deals with moral and ethical questions in different circumstances and contexts and the application of legal and ethical principles to this, therefore traditional method of lectures is of less importance in understanding this field of knowledge. The discipline of bioethics has been recognised by Bar Council of India, the Indian regulator of legal education, to be treated as an essential course in its undergraduate program. This paper discusses the case study model which is one of the most effective models followed by Interdisciplinary Centre for Research Ethics& Protocols, CUSAT which engages students from a broad range of disciplines in researching, writing, presenting, and discussing short case studies in dialogic or other form that are designed to provoke thoughtful consideration and discussion.

PALABRAS CLAVE

BIOETHICS EDUCATION, CASE STUDIES, ETHICAL ISSUES,
PROBLEM SOLVING SKILLS, INNOVATIVE TEACHING

SIMULACIÓN DE PROCEDIMIENTO PENAL POR DELITOS CONTRA LA LIBERTAD SEXUAL Y LA VIOLENCIA DE GÉNERO

MARÍA DOLORES MARTÍNEZ PÉREZ

Universidad de Almería

Introducción: Los delitos contra la libertad sexual y/o la violencia de género son dos problemáticas penales de gran repercusión social por lo que despiertan un gran interés en el estudiantado. Con esta actividad se pretende recrear un procedimiento penal estos delitos y el tratamiento y atención a las víctimas. Su particularidad reside en que no se limita a la simulación del acto del juicio, sino que comienza en el momento de la comisión de los hechos hasta la sentencia judicial, reproduciendo todas las fases del procedimiento, desde el momento que se tiene conocimiento de los hechos (denuncia, asistencia a un centro médico, llamada de socorro...) a la celebración del juicio, dividiéndose en grupos que desarrollaran roles diferentes, no sólo judiciales sino también asistenciales o de asesoramiento.

Objetivos: Esta actividad conecta al estudiantado y aumenta su sensibilización con esta lacra social. Persigue mejorar el aprendizaje de las disciplinas tratadas y mejorar competencias y habilidades prácticas.

Metodología: Esta práctica se realizará en varias sesiones que tendrán una vez que los alumnos conozcan la materia sobre la que versa.

En la primera sesión el docente elegirá el caso real objeto del juicio en función del tema sobre el que se desee profundizar y que mejor se adecúe al nivel de la clase, características de los grupos, etc. Posteriormente se formarán los grupos, integrados por parejas o un pequeño grupo de estudiantes y asignación a cada uno del papel que deberán protagonizar durante el juego (médicos forenses, integrantes del servicio de atención a las víctimas, abogados, fiscales...)

En la segunda sesión tendrá lugar la investigación sobre el caso. Cada grupo se documentará con las noticias aparecidas en medios de

comunicación sobre supuesto de hecho, y preparará su actuación durante la etapa que le corresponda.

En la tercera y cuarta sesión se celebrará el juicio. Tendrá lugar la tramitación del juicio, en las que los grupos desarrollarán cada uno su rol. Si la Universidad dispone de salas de prácticas, aula judicial o similar, se utilizarán estos espacios para realizar la simulación. El alumnado que no forme parte de ninguno de los grupos acudirá como público.

En la quinta sesión se analizará el procedimiento. Todos los integrantes de la clase participarán en una puesta en común de las actuaciones desde la instrucción a los argumentos esgrimidos durante el juicio. Ésta fase finalizará contrastando la resolución adoptada durante la actividad con la sentencia recaída en el caso real.

Resultados y conclusiones: La evaluación será conjunta entre el profesor y el estudiantado que haya asistido cómo público, siendo elementos calificables la argumentación jurídica, la expresión oral, la profundización en la legislación y jurisprudencia tratada, etc.

La realización de esta actividad práctica mejora las siguientes competencias:

- Conocimientos de técnicas de investigación jurídica, porque los intervinientes deben estudiar la material a un nivel más profundo del que se explica en las clases teóricas.
- Mejora la expresión oral, dado que todos y todas las estudiantes tienen que hablar en público, argumentar sus intervenciones y rebatir las de sus compañeros.
- Toma de conciencia ante la violencia de genero y especialmente ante la violencia sexual, dado que la actividad les sumerge de lleno en la gravedad y dimensión de este fenómeno.
- Capacidad de trabajar en equipo, al tratarse de una actividad grupal
- Habilidad para el aprendizaje, facilitada porque impulsa desarrollar competencias que normalmente se dejan más al margen en las clases.
- Consolidación de conocimientos jurídico penales, repasan lo enseñado en la sesiones de teoría y, además, estudian la materia a un nivel más alto que el que permite la enseñanza en grupos docentes.

Se trata, por tanto, de una actividad muy adecuada para su desarrollo en la enseñanza de los delitos contra la libertad sexual y la violencia de género.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, ANÁLISIS DEL CASO, DELITOS, DERECHO PENAL, SIMULACIÓN DE JUICIOS

ENSEÑANDO APRENDEMOS: DE SÉNECA AL FEEDBACK EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO

SANDRA ALONSO TOMÉ

Universidad de Burgos

La frase «Homines dum docent discunt» de Séneca, traducida como «Los hombres, mientras enseñan, aprenden», representa la idea de que la enseñanza es una forma poderosa de aprendizaje. Esta filosofía sugiere que cuando uno enseña a otros, no solo transmite conocimientos, sino que también consolida y profundiza su propio entendimiento. A través de la enseñanza, se refinan las ideas, se llenan las lagunas de conocimiento y se desarrollan habilidades de comunicación efectiva. Este enfoque bidireccional del aprendizaje es tan relevante hoy como lo fue en la antigüedad.

En el contexto universitario actual, esta filosofía puede integrarse mediante métodos de aprendizaje colaborativo. Los estudiantes, al participar en grupos de estudio y proyectos en equipo, tienen la oportunidad de enseñarse mutuamente. Explicar conceptos a sus compañeros no solo ayuda a los oyentes, sino que también clarifica y profundiza el entendimiento de quien enseña. Las discusiones en grupo y las presentaciones fomentan un ambiente donde todos aprenden al contribuir y recibir retroalimentación, creando una dinámica enriquecedora y participativa. Este intercambio de conocimientos y opiniones ofrece un feedback constante que mejora la comprensión y fomenta el desarrollo de nuevas ideas.

Asimismo, implementar programas de tutoría entre pares es otra forma efectiva de aplicar esta idea. Estudiantes más avanzados pueden apoyar a los nuevos en áreas específicas de su disciplina, beneficiando tanto al tutor como al tutorizado. Este proceso no solo refuerza el conocimiento de los tutores, al obligarlos a organizar y comunicar claramente la información, sino que también brinda un apoyo valioso a los estudiantes que están aprendiendo. La relación tutor-tutorizado se convierte en una simbiosis educativa que fortalece el aprendizaje de ambos. Además, el feedback recibido por los tutores durante estas interacciones puede ser invaluable para identificar áreas de mejora y fortalecer aún más su dominio del tema.

Integrar componentes de enseñanza práctica también es fundamental. Cuando los estudiantes deben enseñar un tema como parte de su evaluación, se ven obligados a dominar el contenido, anticipar preguntas y encontrar maneras efectivas de transmitir el conocimiento. Esto podría incluir la creación de talleres, seminarios o sesiones de revisión para otros estudiantes. La preparación y la presentación de estos materiales no solo ayudan a los demás, sino que también perfeccionan la comprensión del propio estudiante, haciendo que el acto de enseñar sea una herramienta clave para el aprendizaje profundo.

La idea de Séneca de que «enseñando, aprendemos» sigue siendo una herramienta pedagógica poderosa en la educación moderna. Adaptar esta filosofía a la enseñanza universitaria actual mediante el aprendizaje colaborativo, la tutoría entre pares y los proyectos de enseñanza-práctica, entre otros métodos, no solo mejora el dominio del contenido por parte de los estudiantes, sino que también desarrolla habilidades críticas como la comunicación, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis. Al incorporar estos métodos y aprovechar el feedback continuo, puede crearse un entorno de aprendizaje dinámico y efectivo, donde el acto de enseñar se convierte en una estrategia clave para el aprendizaje profundo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, COMUNICACIÓN EFECTIVA, ENSEÑANZA-PRÁCTICA, FEEDBACK, TUTORIA ENTRE PARES

LA TUTORÍA EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: ESTRATEGIAS PARA CONECTAR Y COMPRENDER AL ESTUDIANTE

SANDRA ALONSO TOMÉ

Universidad de Burgos

La tutoría emerge como una herramienta crucial en la enseñanza del Derecho, facilitando a los educadores una comprensión integral de sus estudiantes más allá del ámbito académico. Este enfoque permite a los tutores apreciar no solo las capacidades intelectuales de los estudiantes, sino también sus contextos personales, motivaciones y aspiraciones, fundamentales para su desarrollo como futuros profesionales del Derecho.

Una estrategia esencial para establecer una relación efectiva de tutoría es la realización regular de reuniones individuales, que se extienden más allá del rendimiento académico para explorar las circunstancias personales del estudiante. Discutir intereses particulares dentro del Derecho, retos extracurriculares y el entorno familiar y social, ofrece una perspectiva más completa del estudiante. Este diálogo abierto no solo fortalece el vínculo entre tutor y alumno, sino que también ayuda a personalizar la enseñanza y el apoyo ofrecido, ajustándolos a las necesidades individuales del estudiante.

Fomentar un ambiente de comunicación abierta y sincera es otra estrategia clave. Crear un espacio seguro donde los estudiantes puedan expresar libremente sus pensamientos e inquietudes permite a los tutores comprender mejor las motivaciones y objetivos de los alumnos. Utilizar encuestas anónimas, retroalimentación grupal y foros de discusión ayuda a los estudiantes a compartir sin temor, proporcionando a los tutores información valiosa para calibrar sus métodos de enseñanza y responder de manera proactiva a las necesidades emergentes.

La integración de tecnología también juega un papel crucial en la tutoría moderna. Plataformas de aprendizaje en línea que permiten monitorear el progreso académico y la participación del estudiante ofrecen insights

sobre el compromiso y las preferencias de aprendizaje del estudiante. Esta información, combinada con la interacción personal, guía a los tutores en la creación de estrategias personalizadas que resuelvan problemas específicos y promuevan un aprendizaje efectivo.

Además, desarrollar una sensibilidad cultural y empática es fundamental en la tutoría. Reconocer y respetar la diversidad de los estudiantes enriquece la relación tutor-alumno, promoviendo un entorno inclusivo y de apoyo que es crucial en la formación de futuros juristas que serán sensibles a una variedad de contextos y problemas sociales.

En conclusión, la tutoría en la enseñanza del Derecho, con estrategias como las anteriores, no solo mejora el rendimiento académico, sino que también equipa a los estudiantes con un apoyo personalizado que es esencial para su éxito profesional y personal. Los tutores que se acercan a sus estudiantes con empatía y una comprensión profunda de sus circunstancias individuales, sin dejar de lado las grupales, pueden forjar sinergias poderosas que benefician tanto el desarrollo académico como personal, asegurando así una formación jurídica que es tanto integral como profundamente humana.

PALABRAS CLAVE

APOYO PERSONALIZADO, ENTORNO INCLUSIVO, INTERACCIÓN PERSONAL, PERSONALIZAR LA ENSEÑANZA, TUTORIA EMPÁTICA

LA NECESIDAD DE INCLUIR UNA ASIGNATURA DE COMUNICACIÓN EN LOS PLANES DOCENTES

IBIZA MELIÁN

IRIARTE, centro adscrito a la Universidad de La Laguna

Una de las habilidades a cultivar por cualquier estudiante de Derecho debe ser la comunicación, tanto oral como escrita. Ya vaya a ejercer como abogado, simplemente jurista o se decante finalmente por la gestión pública. Pues no hay que olvidar que la mayoría de los diputados y senadores de las Cortes Generales españolas a lo largo de la vigente etapa democrática han estudiado Derecho. Visto que es a ellos a los que les compete el aprobar las leyes, donde una buena técnica legislativa resulta crucial en pro de hacerlas lo más comprensible posible para la ciudadanía. Puesto que según reza en el artículo 6.1 del Código Civil: «La ignorancia de las leyes no excusa de su cumplimiento».

Y es que la técnica legislativa incide en la necesidad de la claridad en la redacción de las normas. De tal manera que se proporcione la debida seguridad a aquellos que se vean afectados por las mismas, principio de seguridad jurídica contemplado en el artículo 9.3 de la Constitución española. En suma, se trata de que el ciudadano comprenda exactamente qué debe o no debe realizar.

Ergo, la redacción normativa tiene que ser correcta al objeto de evitar confusión alguna. Es más, el Tribunal Supremo destaca la conveniencia de incorporar al «ordenamiento jurídico» un «principio de buena regulación». (Sentencia del Tribunal Supremo 275/2021, 25 de febrero de 2021, Fundamento de Derecho Tercero). En este sentido, se sitúa el artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Porque se ha de rememorar que una de las siete artes liberales era la retórica, el arte de persuadir a través de la palabra. Retórica que junto a la lógica y la gramática conformaban el trívium. El cual junto al quadri-vium —aritmética, geometría, astronomía y música— acababan por

constituir las siete artes liberales que eran las asignaturas curriculares de las incipientes universidades durante la Edad Media.

Retórica cuyo germen se halla en el mundo clásico, donde en el siglo V antes de Cristo destacaron los sofistas. Habilidosos maestros que estaban dispuestos a enseñar, a cualquiera que quisiese pagarles, a conquistar una audiencia a través de un elocuente mensaje. Entretanto, en el siglo V, Aristóteles, en su obra Retórica, añadirá que la ética resultaba fundamental para transmitir un mensaje supeditado a la verdad. Una retórica imprescindible en la política cuando se aspira a contribuir a lograr el bien común.

Pues bien, lo cierto es que, pese a la importancia de enseñar una buena técnica comunicativa en la carrera de Derecho, solo algunas universidades españolas la contemplan como asignatura propiamente en sus planes docentes. Otras simplemente se limitan a mencionar la comunicación como una competencia que debe aprender el alumnado, pero sin desarrollarla. Así que el presente trabajo estudiará la realidad existente en España para finalmente plantear una propuesta de mejora sobre este aspecto.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES, COMUNICACIÓN, DERECHO, RETÓRICA, TÉCNICA LEGISLATIVA

EL ABOGADO MULTIDISCIPLINAR

CETTINA MARCELLINO

Universidad de Catania

Introducción: No es posible imaginar hoy en día a un abogado que se ocupe del derecho de familia y de menores con conocimientos limitados a la ley.

El abogado de familia hoy debe poseer rudimentos de psicología y pedagogía, con especial referencia a las psicopatologías relevantes en el campo forense.

Objetivos: El objetivo de la investigación es abordar el nivel real de experiencia multidisciplinaria del operador designado y comprender la necesidad de un enfoque distinto incluso en la misma área temática.

Metodología y discusión: Si se analiza en particular la escena entre el defensor y la víctima de violencia y el defensor y los menores de edad, pasando del lenguaje al conocimiento de las normas y documentos de las manifestaciones de abuso, hay mucho que alcanzar para que los derechos encuentren traducción de justicia, incluida social.

Resultados, conclusiones: mejorar y aprender habilidades multidisciplinarias, con atención al lenguaje, la escritura y las palabras sobre la violencia, el abuso y el silencio como valor, con enfoque multidisciplinar.

PALABRAS CLAVE

LENGUAJE JURÍDICO, VIOLENCIA SEXUADA

DE LA TEORÍA A LA PRAXIS: LA REDACCIÓN DE CONTRATOS EN EL AULA

JESÚS PALOMARES BRAVO

Universidad de Málaga

Se caracterizan los textos jurídicos a lo largo de la historia por su dificultad e inaccesibilidad para los legos en la materia. Esta situación es insostenible en el Estado de derecho, el ciudadano es un usuario de la justicia y, sobre todo, se sitúa en el centro de las relaciones jurídicas. En estas el contrato juega un papel importante como fuente de obligaciones. De ahí que sea importante una adecuada redacción que evite dudas

interpretativas y posibles conflictos futuros que se trasladarían a los tribunales. Los profesionales del derecho deben evitar en la medida de lo posible el efecto pernicioso de una práctica redactora deficiente por lo que han de tomar conciencia, ya desde la Universidad, sobre la importancia de expresarse correctamente y poner en valor técnicas de escritura. La claridad, naturalidad, simplicidad y precisión deben de ser guías en el proceso de redacción de un contrato con una adecuada planificación del texto y una precisa revisión final.

La importancia de que los futuros profesionales del derecho elaboren textos mas sencillos y comprensibles debe tener proyección en el interés de los docentes en el ámbito de las Facultades de Derecho por arbitrar actividades que colaboren a este fin. La incorporación de talleres en los planes docentes de materiales vinculados con el lenguaje y la redacción, así como la elaboración de modelos de contratos, debieran ser ejes prioritarios de actuación para transitar hacia una simplificación y comprensibilidad de los textos jurídicos.

A estas premisas responde nuestra propuesta docente, un taller de redacción de contratos que busca familiarizar a los estudiantes con estos documentos, tan frecuentes en el tráfico jurídico.

PALABRAS CLAVE

REDACCIÓN, CONTRATOS, CLARIDAD, PRECISIÓN

ESTRATEGIAS PARA PROPORCIONAR UNA RETROALIMENTACIÓN EFECTIVA A LOS ESTUDIANTES EN EL ÁMBITO DEL DERECHO

JESÚS PALOMARES BRAVO

Universidad de Málaga

En los procesos de enseñanza y aprendizaje basados en el desarrollo de actividades de evaluación que se planifican de forma continuada y formativa, la retroalimentación o retorno pedagógico se convierte en la ayuda educativa que permite al estudiantado conocer cómo va evolucionando en relación con los objetivos que debe alcanzar y las competencias que debe desarrollar. En este sentido, la retroalimentación es un elemento clave de la acción educativa, ya que promueve que el estudiantado reflexione sobre qué ha hecho bien y qué no, qué puede hacer para mejorar y cómo puede implementar estas mejoras.

Proporcionar retroalimentación efectiva a los estudiantes en el ámbito del Derecho es esencial para su desarrollo académico y profesional. Las estrategias se convierten en el vehículo para conseguir los resultados deseados.

Algunas de esas estrategias claves pasan por una claridad en los comentarios evitando juicios genéricos. En su lugar, es adecuado señalar exactamente qué aspectos del trabajo fueron buenos y cuáles requieren mejora. Igualmente, las referencias a criterios específicos, es decir, relacionar los comentarios del docente con los criterios de evaluación o los objetivos del aprendizaje. Por ejemplo, si un estudiante cometió un error en la interpretación de una ley, explicarle por qué su interpretación no es correcta y cómo podría mejorarla. También se puede destacar el necesario equilibrio entre una retroalimentación positiva y constructiva. Ciertamente, es efectivo comenzar con lo positivo, en particular, reconocer lo que el estudiante hizo bien antes de señalar las áreas de mejora. Esto ayuda a mantener la motivación y la autoestima del estudiante. Esto se combina con una retroalimentación constructiva. Ofrecer sugerencias claras y prácticas para mejorar. En lugar de decir: “Esto está mal”,

utilizar otras técnicas como: “Podrías fortalecer tu argumento citando la jurisprudencia relevante”. Todo ello sin olvidar la frecuencia en la retroalimentación que ha de estar presente en todo el proceso de aprendizaje de forma regular y ser oportuna, es decir, lo más pronto posible después de realizar la actividad o tarea.

PALABRAS CLAVE

RETROALIMENTACIÓN, ESTRATEGIAS

LOS ESTUDIANTES ANTE EL CIBERACOSO

BLANCA BALLESTER CASANELLA

Contratada

Introducción: El crecimiento imparable de las redes sociales han resultado ser canales propicios para perpetrar nuevos tipos de violencia como el ciberacoso que constituye un factor de riesgo importante para la salud mental de los adolescentes, destacando diferencias significativas basadas en el género que sugieren variaciones en las respuestas emocionales y psicológicas entre hombres y mujeres. Las estrategias preventivas, incluyendo la educación sobre el respeto y la empatía en el aula, son clave para reducir los casos de acoso tanto en línea como fuera de ella

Objetivos: El presente trabajo examina cómo el uso de las redes sociales impacta negativamente en los derechos humanos de los adolescentes y en su proceso de formación. Este estudio se centra en analizar el fenómeno del ciberacoso, explorando sus múltiples dimensiones y las respuestas legislativas junto con las políticas implementadas para combatirlo.

Metodología: Para poder discriminar la información obtenida y establecer los objetivos de búsqueda idóneos se han consultado el marco legal existente y la mas reciente jurisprudencia referida al ciberacoso en

el ámbito escolar. Así mismo, se ha evaluado la labor que al respecto están llevando a cabo los centros educativos, para poder paliar sus consecuencias.

Discusión: En este análisis, se discuten las características y manifestaciones del ciberacoso, destacando cómo esta forma de acoso digital puede afectar la salud mental, la autoestima y el comportamiento social de los adolescentes y a su proceso de formación académica. Se hace especial énfasis en los derechos afectados, como el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen. Además, se evalúan de modo más concreto, las políticas de TikTok dirigidas a la protección de usuarios jóvenes, así como las limitaciones de estas políticas en el contexto de las normativas legales actuales, tanto nacionales como internacionales.

Resultados: Tras el presente estudio, se han identificado los principales desafíos en la lucha contra el ciberacoso, incluyendo las limitaciones tecnológicas, legales y socioculturales que impiden una respuesta efectiva. A partir de estos desafíos, se proponen mejoras legislativas, estrategias de educación digital y nuevas políticas para TikTok que podrían mejorar la capacidad de la plataforma para proteger a los adolescentes. Además, se presentan ejemplos de estrategias efectivas de otras plataformas que podrían ser adaptadas por TikTok.

Conclusiones: Uno de los principales desafíos en la lucha contra el ciberacoso es la rápida evolución de las tácticas utilizadas por los acosadores, que a menudo superan la capacidad de las herramientas de la plataforma para detectarlas y moderarlas. La ciberradicalización y el uso de lenguaje codificado complican la tarea de identificar comportamientos abusivos. La dificultad de aplicar tanto las legislaciones nacionales, como las uniformes a nivel internacional complican la persecución y penalización efectiva del ciberacoso, para superar estos desafíos, es fundamental armonizar las leyes internacionales sobre ciberacoso, facilitando la cooperación transfronteriza y la aplicación de la ley. Además, las leyes nacionales deben actualizarse regularmente para reflejar las nuevas tecnologías y métodos de ciberacoso, abordando específicamente la manipulación digital y el uso indebido de datos personales.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, BUENAS PRÁCTICAS, CYBERSECURITY, DERECHO

LA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN LA TUTORIZACIÓN UNIVERSITARIA

NIEVES ROJANO MARTÍN

Universidad de Málaga

Introducción: En el contexto de la educación superior, la tutorización desempeña un papel crucial en el apoyo al desarrollo académico y personal del estudiantado. La incorporación de la perspectiva de género en este ámbito se vuelve esencial para promover la igualdad y evitar la reproducción de estereotipos y desigualdades de género. En este trabajo se pretende examinar cómo la perspectiva de género puede integrarse efectivamente en la tutorización universitaria y qué impacto tiene en la experiencia estudiantil.

Objetivos:

- Analizar el estado actual de la tutorización universitaria con respecto a la integración de la perspectiva de género.
- Identificar las prácticas de tutorización que favorecen la igualdad de género.
- Evaluar el impacto de estas prácticas en el desarrollo académico y personal de los estudiantes.
- Proponer estrategias para mejorar la inclusión de la perspectiva de género en la tutorización universitaria.

Metodología: Para llevar a cabo este estudio, se empleará una metodología mixta que combinará enfoques cualitativos y cuantitativos:

- **Revisión bibliográfica:** Se analizará la literatura existente sobre tutorización universitaria y perspectiva de género para establecer un marco teórico.
- **Entrevistas semiestructuradas:** Se realizarán entrevistas a profesores y estudiantes de diversas universidades para obtener datos cualitativos sobre sus experiencias y percepciones.
- **Encuestas:** Se diseñará y administrará una encuesta a estudiantes y profesores para recoger datos cuantitativos sobre la efectividad de las prácticas de tutorización con perspectiva de género.
- **Análisis de casos:** Se estudiarán casos específicos de universidades que han implementado con éxito estas prácticas para extraer posibles soluciones a los problemas identificados.

Discusión: La discusión se centrará en interpretar los datos obtenidos y compararlos con los hallazgos de la literatura existente. Se analizarán temas como:

- § La percepción de estudiantes y profesores sobre la importancia de la perspectiva de género en la tutorización.
- § Los desafíos y barreras para la implementación de prácticas de tutorización con perspectiva de género.
- § Las diferencias en la experiencia de tutorización entre estudiantes de diferentes géneros.

Resultados: Se prevé que los resultados muestren una variabilidad en la integración de la perspectiva de género en la tutorización universitaria. Se espera identificar:

- Prácticas exitosas que han contribuido a la igualdad de género y al bienestar estudiantil.
- Áreas donde se requiere mayor atención y mejora.
- Datos estadísticos que evidencien el impacto positivo de la perspectiva de género en la tutorización.

Conclusiones: La incorporación de la perspectiva de género en la tutorización universitaria es una necesidad imperiosa para promover una educación inclusiva. Este estudio pretende proporcionar una base sólida para la implementación de prácticas que no solo beneficien a las

estudiantes, sino que también enriquezcan el ambiente académico para todos los agentes involucrados. Las conclusiones ofrecerán recomendaciones prácticas para universidades en general y profesores en particular, destacando la importancia de la formación continua en cuestiones de género y la creación de políticas institucionales que apoyen estas iniciativas. La perspectiva de género en la tutorización universitaria no solo mejora la calidad de la educación, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

PALABRAS CLAVE

DESARROLLO ACADÉMICO, EDUCACIÓN INCLUSIVA, IGUALDAD DE GÉNERO, PERSPECTIVA DE GÉNERO, TUTORIZACIÓN

DOCENCIA Y TUTORÍA UNIVERSITARIA: TRANSMISIÓN AXIOLÓGICA EN EL ÁMBITO DEL DERECHO

CARLOS DE LARA VENCES

Universidad de Burgos

Introducción: En el ámbito docente universitario, en muchas ocasiones, los profesores de las distintas asignaturas jurídicas se limitan a transmitir conocimientos de forma automática, sin fomentar la discusión o el espíritu crítico de sus alumnos.

No obstante, aunque inicialmente esto pudiera parecer que es así, en realidad la docencia del derecho puede resultar bastante práctica. Pero interesa su análisis desde la perspectiva teórica y práctica, sino que la universidad no sólo debe formar profesionales que hayan asumido los conocimientos jurídicos, sino que tiene que aportar la experiencia humana de los docentes y tutores.

En este sentido, la misión del tutor no sólo debe ser la de un acompañante en un sentido meramente académico, sino transmisor de un mundo de valores, muchas veces a través de su ejemplo o como guía y consejero en todos aquellos aspectos que de una u otra forma contribuyan al adecuado desarrollo del alumno.

Objetivo: El objetivo consiste en formar profesionales del derecho que no sólo sean grandes juristas, sino también grandes profesionales, en el sentido humano del término. Valores como la empatía, la solidaridad y la comprensión no están reñidos con la defensa de los intereses jurídicos ajenos que le son encomendados a los profesionales del derecho. La defensa de estos intereses no debe chocar con la visión humana del ejercicio de las profesiones jurídicas.

Por ello, el objetivo es que la universidad sea fuente de valores humanos para quienes en el futuro van a convertirse en operadores jurídicos.

Metodología: El primer método para conseguir este objetivo es predicar con el ejemplo. Un docente distante, prepotente y poco empático poco podrá aportar a la consecución del objetivo. Por ello, una adecuada formación de los profesores y tutores universitarios en relación con la empatía, solidaridad, comprensión del alumno y sus problemas, ayudarán a la transmisión de estos valores en su ejercicio profesional.

Discusión: Se podría debatir la verdadera función de la universidad, es decir, si se trata de una institución cuyo objetivo único es la transmisión de conocimiento haciendo abstracción de cualquier otro aporte o, por el contrario, debe transmitir, además, todo un conjunto de valores a los futuros profesionales. Pero no sólo esto, sino que antes de terminar los estudios la universidad acompañe de una forma activa a los estudiantes, asesorándoles en sus actuaciones curriculares y en todo aquello que pueda afectar a su normal desarrollo universitario.

Resultados: El resultado que se pretende obtener mediante esta transmisión de valores durante la vida universitaria del alumno es que transcienda a su actividad profesional posterior, es decir, que no sean meros perceptores de resultados o recompensas económicas, sino que, además, sean portadores de valores humanos que proyecten en su actividad profesional y personal.

Conclusiones: La transmisión de valores y el acompañamiento durante la vida universitaria del alumno hacen que el resultado de la formación universitaria no se quede en una simple recopilación de conocimientos jurídicos, sino que trascienda a la formación de profesionales dotados de valores humanos.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA, TUTORÍA, VALORES

REPENSANDO EL DERECHO INTERNACIONAL: EL IMPACTO TRANSFORMADOR DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

LORENA CALLER TRAMULLAS

Universidad de Jaén

Introducción: El aprendizaje basado en proyectos se presenta como una metodología pedagógica que puede revolucionar la enseñanza del derecho internacional, una disciplina intrínsecamente vinculada con problemas globales complejos y cambiantes. El derecho internacional es una disciplina académica y profesional fundamental en la gobernanza global, que regula las relaciones entre estados, organizaciones internacionales y otros actores globales.

Tradicionalmente, la enseñanza del derecho internacional ha seguido un enfoque expositivo, centrado en la memorización de normas y tratados. Sin embargo, este enfoque ha sido criticado por su incapacidad para desarrollar habilidades prácticas y pensamiento crítico en los estudiantes. En respuesta a estas críticas, el aprendizaje basado en proyectos ha surgido como una alternativa pedagógica que promueve una educación más activa, participativa y relevante para la práctica profesional.

Objetivos: El objetivo principal de esta comunicación es explorar cómo el aprendizaje basado en proyectos puede transformar la enseñanza del derecho internacional, desarrollando competencias esenciales en los estudiantes y preparando mejor a los futuros profesionales para enfrentar los desafíos globales que presenta el Derecho Internacional. Además, se busca ilustrar la implementación práctica del aprendizaje por proyectos mediante un estudio de caso en una clase de Derecho Internacional Ambiental, destacando los beneficios y desafíos de esta metodología.

Metodología: Para analizar la implementación del aprendizaje basado en proyectos en el derecho internacional, se ha revisado la literatura sobre pedagogía jurídica y métodos de enseñanza interactivos. Además, se estudió un caso práctico en un curso universitario de Derecho Internacional Ambiental. La metodología incluyó la planificación del proyecto, la estructuración en fases, la asignación de roles y responsabilidades, el acceso a recursos y la evaluación continua del proceso y del producto final del proyecto.

Discusión: La literatura sobre pedagogía jurídica revela una evolución hacia enfoques más interactivos y centrados en el estudiante. La teoría constructivista, que subraya la importancia de construir el conocimiento a través de la experiencia y la reflexión, proporciona una base teórica sólida para el aprendizaje basado en proyectos. Según Jean Piaget, el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas. El aprendizaje basado en proyectos se alinea con esta teoría al involucrar a los estudiantes en proyectos que requieren la aplicación práctica de conceptos teóricos. David Kolb propuso que el aprendizaje es más efectivo cuando se basa en experiencias concretas. El aprendizaje basado en proyectos proporciona un marco para experiencias de aprendizaje significativas y reflexivas.

La enseñanza tradicional del derecho internacional se ha centrado en clases magistrales y estudios de casos, con un enfoque predominante en la memorización de normas y tratados. La globalización y la complejidad creciente de los problemas internacionales requieren que los estudiantes de derecho desarrollen habilidades prácticas y una comprensión profunda de los contextos globales. El aprendizaje por proyectos se presenta

como una solución para esta necesidad. Fomenta el desarrollo de habilidades críticas como la investigación, el análisis, la argumentación y la resolución de problemas. Los proyectos relevantes y significativos aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes. El aprendizaje basado en proyectos proporciona una experiencia práctica y realista que prepara a los estudiantes para su futura carrera profesional.

Resultados: El estudio de caso en una clase de Derecho Internacional Ambiental demuestra que los estudiantes adquieren una comprensión profunda de los mecanismos de los Acuerdos de París y de las políticas nacionales de cambio climático. Además, adquieren una mejora significativa en las habilidades de investigación, redacción y presentación. Los estudiantes se encuentran más motivados y comprometidos con el aprendizaje, destacando la relevancia y aplicabilidad práctica de los proyectos.

La oportunidad de trabajar en proyectos realistas y relevantes prepara mejor a los estudiantes para su futura carrera en el campo del derecho internacional. A través de sus proyectos, los estudiantes pueden establecer conexiones con profesionales y organizaciones en el ámbito del derecho ambiental internacional, ampliando sus oportunidades de carrera.

Conclusiones: En conclusión, el aprendizaje basado en proyectos ofrece una metodología pedagógica innovadora y efectiva para la enseñanza del derecho internacional. Al involucrar a los estudiantes en proyectos auténticos y relevantes, el aprendizaje por proyectos promueve el desarrollo de competencias clave, aumenta la motivación y el compromiso, y prepara mejor a los estudiantes para su futura carrera profesional. La implementación exitosa del aprendizaje por proyectos requiere una planificación cuidadosa, el apoyo institucional y la capacitación continua de los docentes.

A pesar de los desafíos, como la resistencia al cambio y la necesidad de recursos adecuados, el aprendizaje basado en proyectos tiene un potencial significativo para transformar la educación en Derecho y preparar mejor a los estudiantes para enfrentar los desafíos globales.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, ABP, COMPETENCIAS TRANSVERSALES, COMPETENCIAS VERDES, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS ACTIVAS, ODS, GLOBALIZACIÓN

EL DERECHO Y LA ORATORIA: APLICACIÓN PRÁCTICA E INTEGRACIÓN/METACOGNICIÓN DE LA ORATORIA EN LOS JUICIOS ORALES

CARMEN DELIA RAMOS HERRERA

Universidad a Distancia de Madrid

Introducción: En la historia del derecho, la capacidad de persuasión y comunicación ha sido fundamental para defender causas, influir en decisiones judiciales y transmitir conocimientos legales. La oratoria, como arte de hablar con elocuencia y persuasión, ha desempeñado un papel crucial en el mundo jurídico a lo largo de los siglos y los principios rectores de estas técnicas son perfectamente extrapolables al ámbito de la justicia actual.

Objetivos: Con este trabajo se pretende analizar la importancia de la oratoria en el ámbito legal, explorar cómo los grandes oradores han influido en la evolución del derecho y examinar las utilidades prácticas de la oratoria en el proceso judicial moderno y su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado de estudios de Derecho, utilizando un modelo de enseñanza que combine elementos de procesamiento de los datos a través de investigación científica, formación de conceptos o exposición del resultado, con dinámicas activas diversas para adquirir la competencia de la comunicación y mejorar la oratoria frente a un tribunal de justicia.

Es primordial lograr dotar de convicción al discurso, ya sea escrito o verbal, y conectar convenientemente con la audiencia, en su aplicación en el ámbito del procedimiento judicial y en el desarrollo del juicio oral.

Metodología: Para este estudio, se realizará un análisis histórico de la oratoria en el contexto del derecho, mediante la revisión sistemática de fuentes primarias (bibliográficas, y legislativas), enfocándose en casos emblemáticos donde la elocuencia y persuasión han sido determinantes. También se revisarán teorías sobre retórica y comunicación efectiva en el ámbito legal que puedan dar respuesta a los principios de aplicación e integración de la técnica oratoria en los juicios orales de la justicia moderna.

Discusión: La oratoria ha sido utilizada por abogados, jueces y legisladores para persuadir a la audiencia, defender argumentos y construir narrativas legales sólidas. Grandes oradores como Cicerón y Demóstenes han dejado un legado en la historia del derecho, demostrando el poder de las palabras en la resolución de conflictos jurídicos, políticos y sociales.

Su defensa de la legalidad, la equidad y la justicia ha dejado un legado perdurable en la concepción del derecho como instrumento de orden y justicia en la sociedad que puede servir de inspiración a los futuros profesionales del derecho.

Resultados: Se espera identificar cómo la oratoria ha contribuido al desarrollo del derecho como una herramienta para la impartición de justicia y la resolución de disputas. Asimismo, se buscará resaltar la relevancia de la comunicación efectiva en el proceso judicial y en la formación de profesionales del derecho para una mayor eficacia en el ejercicio profesional.

Conclusión: En conclusión, la oratoria ha desempeñado un papel fundamental en el mundo del derecho, permitiendo a los operadores jurídicos influir, convencer y transmitir ideas de manera efectiva.

Comprender la relación entre la oratoria y el derecho es esencial para aquellos que buscan ejercer la justicia y defender los derechos de manera persuasiva y ética, apelando al lado emocional del interlocutor.

Este sistema de fomento de la oratoria como técnica para adquirir competencia comunicativa, puede ser enseñado en las aulas aplicando

metodologías activas que fomenten el aprendizaje colaborativo y competencial. Además, debe favorecer la motivación, la activación e integración en el ámbito académico y laboral.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA COMUNICATIVA, DERECHO, INTEGRACIÓN, METACOGNICIÓN

ELEVATOR PICH COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN EN LA DOCENCIA EN DERECHO

EULALIA PERALTA LÓPEZ

Universidad de Cádiz

Introducción: La necesidad de acercar los contenidos de las asignaturas del Grado en Derecho al estudiantado a través de instrumentos que puede utilizar habitualmente y que permitan facilitar el entendimiento práctico de los contenidos propicia la utilización de herramientas actuales disponibles e innovadoras.

Objetivos: El objetivo general que se plantea es la incorporación a la docencia del Grado en Derecho, y en concreto de la asignatura Derecho de la Contratación Civil, de herramientas e instrumentos novedosos, actuales, y utilizados habitualmente para otros fines por parte del estudiantado, que de forma ágil y amena faciliten el aprendizaje y comprensión de la asignatura pero al mismo tiempo ayuden al desarrollo de otras habilidades y destrezas imprescindibles para el ejercicio de la profesión jurídica.

Como objetivos específicos se plantean: el conocimiento, investigación y entrenamiento en la técnica de Elevator Pich por parte del estudiantado y su utilización como instrumento para la realización de actividades

prácticas evaluables, la utilización de herramientas digitales, el desarrollo de habilidades comunicativas y la capacidad de síntesis.

Metodología: Se parte del diseño como actividad práctica de evaluación continua dirigida a la evaluación del estudiantado de la elaboración de un vídeo en formato Elevator Pich de duración máxima de dos minutos aproximadamente. En el vídeo se deben exponer, de una forma divulgativa, el funcionamiento de alguno de los derechos de las personas consumidoras y que constituyen contenidos y conceptos clave de la asignatura.

Discusión: La utilización del recurso para la evaluación de la asignatura no coincide con los instrumentos clásicos de evaluación y supone un instrumento novedoso.

Como ventaja, de un lado permite adaptar el aprendizaje al entorno del estudiantado y por tanto fomentar su motivación por el aprendizaje al tiempo que exige un trabajo creativo que permite controlar y evitar el plagio en la realización de actividades. De otro lado, como inconveniente se planteaba la posibilidad de que pudiera dificultar la evaluación teniendo en cuenta todos los factores que inciden en la realización óptima de la actividad.

Resultados: Aunque nadie del grupo conocía la denominación del formato Elevator Pich cuando se le indicó la actividad, el resultado final fue muy satisfactorio y se presentaron vídeos de mucha calidad técnica y expositiva. El resultado de la actividad fue óptimo y podría intuirse como una buena herramienta del proceso de aprendizaje porque los resultados del grupo en el examen teórico y sobre los conceptos abordados en la actividad fueron exitosos.

Conclusiones: La grabación de vídeo en formato Elevator Pich por parte del estudiantado para explicar de forma sintética, didáctica, y divulgativa, como actividad práctica de evaluación continua, favorece el proceso de aprendizaje de conceptos jurídicos al mismo tiempo que el de habilidades imprescindibles para el jurista, como es la capacidad de síntesis, la creatividad, la expresión oral y la utilización de herramientas digitales.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, CAPACIDAD DE INNOVACIÓN, ELEVATOR PICH,, PRÁCTICA

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN LA ENSEÑANZA DE DERECHO DEL TRABAJO

SARAI RODRÍGUEZ GONZÁLEZ

Universidad de La Laguna

Introducción: El aprendizaje cooperativo en la Educación Superior Universitaria se presenta como una auténtica estrategia educativa orientada a transformar la forma en que se imparte y se adquiere el conocimiento en el aula. Su implantación permite no solo superar las desventajas asociadas al modelo de clase magistral unidireccional, sino trascender hacia el modelo de enseñanza-aprendizaje paidocéntrico conforme a los principios delineados en el EEES.

Los retos pedagógicos propios del proceso enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI se agravan para los docentes de disciplinas jurídicas. En particular, la asignatura Derecho del Trabajo comprende el estudio, la comprensión y manejo de terminología jurídica, normativa y jurisprudencia, lo que, por lo general, supone un complejo desafío para los estudiantes que se traduce en desmotivación (o, incluso, rechazo) con el contenido. Ello repercute en el aumento del absentismo, el desánimo del alumnado y en un descenso de las tasas de éxito.

Objetivos: Las necesidades de intervención detectadas en la docencia de esta asignatura justifican el diseño de esta propuesta de intervención en la que se aplica la metodología del aprendizaje cooperativo, con el fin de motivar al alumnado para abordar y mitigar situaciones adversas y

potenciar las destrezas y habilidades para la comprensión y asimilación cooperativa de los contenidos, con la finalidad de potenciar la adquisición de competencias básicas y transversales fundamentales para la preparación exitosa de los estudiantes en su futura trayectoria profesional.

La contratación laboral: dinámica de intervención con combinación de técnicas y métodos de aprendizaje cooperativo

El diseño de las sesiones que conforman la propuesta de intervención se cimenta en los principios del aprendizaje cooperativo garantizando la instauración de una dinámica que favorece la interdependencia positiva entre los integrantes de los grupos, que promueve la asunción de responsabilidades individuales, que garantiza equidad en la participación y que propicia la interacción simultánea de manera armoniosa. Las ventajas del aprendizaje cooperativo se potencian con la combinación de otras metodologías activas y se enriquecen con el empleo de herramientas y aplicaciones digitales que sirven de estímulo para que las actuales generaciones de estudiantes se sientan aún más partícipes del proceso de aprendizaje.

Evaluación de resultados y medición del nivel satisfacción

Para la implantación efectiva del aprendizaje cooperativo en el aula universitaria la propuesta incluye el control sobre el ambiente en el aula, así como el diseño de un completo sistema de evaluación del impacto del aprendizaje cooperativo en la consecución de los objetivos didácticos, el rendimiento académico, el desarrollo de habilidades y la adquisición de competencias. Igualmente, se incluye la valoración de la efectividad del cambio metodológico propuesto a través de la medición del grado de satisfacción tanto del alumnado como del profesorado permitiendo un análisis crítico de la experiencia. Todo ello con el fin de implantar un proceso dinámico, continuo e integral de valoración del éxito y nivel de satisfacción de docentes y discentes que permita detectar limitaciones, corregir disfunciones o fortalecer los elementos que el alumnado o los docentes hayan detectado como más beneficiosos. Se subraya con ello la versatilidad de la propuesta de intervención, que permite su modulación constante para conseguir maximizar su eficacia y alcanzar mejores resultados.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, METODOLOGÍA ACTIVA, MOTIVACIÓN

EL ROLE-PLAYING APLICADO AL APRENDIZAJE DEL DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO

ANA GONZÁLEZ PELAYO

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid

Introducción y objetivos: El estudio de la asignatura de Derecho Financiero y Tributario consta de dos partes, comúnmente llamadas parte general y parte especial. Así, el aprendizaje de la materia sigue un mecanismo en el que se adquieren las competencias básicas y generales de esta rama del Derecho para, a posteriori, centrarse en el aspecto más práctico, la adquisición de conocimientos sobre la regulación y aplicación de los principales tributos españoles (IRPF, IVA...).

Tanto en mi experiencia inicial como estudiante, como en mi experiencia docente, he podido observar que la parte general de la asignatura puede resultar una materia con un contenido teórico complejo, relativamente desconectado de la praxis. La superación de la asignatura se ve dificultada por el distanciamiento de los alumnos con respecto a la misma.

Concretamente, el estudio de los términos “conflicto en la aplicación de la norma tributaria”, “simulación tributaria” y “economía de opción” genera una elevada técnica, incluso para los propios operadores jurídicos, que ha generado numerosas interpretaciones a nivel jurisprudencial. De cara al estudio, el estudiante puede encontrar confusa la distinción entre los tres conceptos tributarios previamente reseñados, si los mismos no se ponen en práctica, cuestión que traté de resolver a través de un caso práctico en que entrara en juego el role-playing.

Metodología y discusión: Durante mi docencia de la asignatura en el curso 2023-2024, propuse la realización de una práctica, a resolver individualmente por cada estudiante. Una vez resuelta, se pondría en común al objeto de contribuir al aprendizaje del temario, en una clase destinada a la misma. De forma previa, a través de Aula Virtual, a cada estudiante le fue asignado un rol, de forma aleatoria: Agencia tributaria, abogados defensores de dos sociedades mercantiles; y tribunal. Cada estudiante debía elaborar el caso práctico desde la perspectiva del rol asignado. Es decir, debía resolver el caso práctico, planteando el mismo como si fuera la Agencia Tributaria, un abogado defensor de las dos sociedades mercantiles intervinientes en el enunciado del caso; o bien un miembro de un Tribunal que juzgara un posible pleito entre la Administración y las sociedades.

Los objetivos fueron los siguientes:

- La comprensión de los términos tributarios aplicables y así como de la relación entre ellos.
- Comprensión de la aplicación práctica del Derecho Tributario.
- Desarrollo del pensamiento crítico en la práctica del Derecho, que posteriormente podrán aplicar al aprendizaje de la parte especial y a su vida profesional.

Resultados y conclusiones: Inicialmente la práctica suscitó cierto rechazo, especialmente para aquellos estudiantes a quienes se les había asignado el rol de “abogado”, si bien la clase de resolución tuvo gran éxito.

Hubo una elevada participación en clase, con gran calidad en cada exposición. Numerosos estudiantes relacionaron el caso con otros supuestos prácticos, conocidos a través de la jurisprudencia o de noticias de actualidad.

Con ello, la implicación en la asignatura a través del role-playing resultó una herramienta de éxito para la comprensión de uno de los temas más complejos de la asignatura.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, COMPETENCIA EXPERTA EN DERECHO, ROLE PLAYING

ENTRENAMIENTO EN ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS MEMES POLÍTICOS PARA FORTALECER LAS COMPETENCIAS EN COMUNICACIÓN POLÍTICA

VÍCTOR ALFONSO RIVERA FLORES

Universidad Católica de Santa María

GERARDO ZEGARRA FLÓREZ

Universidad Católica de Santa María

MARÍA MICAELA RIVERA FLORES

Corte Superior de Justicia de Arequipa, Perú

ALVARO ROBERTO NUÑEZ GOMEZ

Universidad Católica de Santa María

Introducción: Los memes políticos son una nueva y poderosa forma de comunicación política entre los ciudadanos. Las imágenes y textos de los memes políticos combinados con humor, sarcasmo y sátira difunden un mensaje político que es reconstruido por el colectivo de usuarios en las redes sociales. A medida que los memes circulan y se comparten, los usuarios van moldeando su opinión y postura hacia los candidatos, lo cual impacta directamente su decisión de voto. Reconociendo la importancia de esta tendencia, un grupo de estudiantes universitarios de Ciencia Política y Gobierno de una universidad privada de Arequipa, Perú, recibió entrenamiento en el análisis crítico de los memes políticos a cargo de un docente de la misma Escuela Profesional con la finalidad de desarrollar competencias en el análisis de los instrumentos de comunicación política.

Objetivo: La presente investigación explora el impacto del entrenamiento en el análisis crítico de los memes políticos en la formación de analistas políticos de herramientas de la comunicación política moderna.

Metodología: Los investigadores realizaron un diagnóstico para evaluar las habilidades de análisis crítico de los estudiantes universitarios hacia los elementos de los memes políticos que circularon durante la campaña electoral del año 2022 para elegir a los representantes al Gobierno

Municipal y Regional en la ciudad de Arequipa, Perú. Luego, en una sesión de clases, un docente de la Escuela de Ciencia Política y Gobierno les brindó una capacitación de 90 minutos sobre comunicación política y el análisis crítico de los memes políticos. Después de la capacitación, los estudiantes rindieron una prueba de salida para medir el impacto del entrenamiento en la capacidad de análisis de los elementos meméticos.

Resultados: Después del entrenamiento, los estudiantes aumentaron sus habilidades para analizar críticamente el texto, la imagen, la descomposición del mensaje, el análisis de la retórica y humor, y la evaluación de las fuentes de verificación confiables para contrastar la información presentada en los memes políticos.

Conclusiones: Los memes políticos representan una forma poderosa de comunicación en la era digital que influyen en las opiniones y decisiones de los ciudadanos. Capacitar a futuros analistas políticos en el análisis crítico de estos memes es crucial para los futuros profesionales de Ciencia Política y Gobierno quienes tendrán la responsabilidad de dirigir capacitaciones a ciudadanos sobre diversos canales e instrumentos políticos utilizados en las campañas electorales con el objetivo de promover un voto responsable en las próximas elecciones.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CRÍTICO, COMUNICACIÓN POLÍTICA; ELECCIONES; ANÁLISIS ELECTORAL; CATALUNYA; BARÓMETRO DEL CIS; 2019, MEMES POLÍTICOS

LA INTRODUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO DE DAÑOS

EULALIA PERALTA LÓPEZ

Universidad de Cádiz

Introducción: La incorporación a la docencia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, forma parte de los compromisos de las Universidades como instituciones públicas que deben formar parte de la alianza para su consecución. En la enseñanza de la disciplina jurídica no debe resultar difícil teniendo en cuenta que algunos coinciden con los Derechos Humanos y Derechos Fundamentales reconocidos en la legislación nacional e internacional.

Objetivos: El objetivo general que se plantea es la incorporación a la docencia del Grado en Derecho, y en concreto de la asignatura Derecho de Daños, de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

PALABRAS CLAVE

DERECHO DE DAÑOS, INNOVACIÓN EN DERECHO,
SENSIBILIZACIÓN, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

¿CÓMO ABORDAR LA COMPLEJIDAD? UNA MIRADA TRANSDISCIPLINAR

ANA BELÉN CRUZ VALIÑO

Universidad Europea

Introducción. La complejidad reconoce el mundo como una compleja red de relaciones entre las partes de un todo, de tal forma que, lejos de priorizar el aprendizaje sobre teorías y modelos, afianza el auténtico

desarrollo de capacidades científicas y cognoscitivas para hacer un uso inteligente y creativo de recursos humanos y tecnológicos. La educación holística, como filosofía educacional y constructivista que, desde una vocación integradora, imprime vocación por el aprendizaje, permite ahondar en un nuevo paradigma educativo construido sobre los principios de interdependencia, diversidad, totalidad, flujo, cambio y sostenibilidad, entre otros, con el foco puesto en la formación integral y humanística. En este contexto, la interdisciplinariedad, como construcción polisémica, es vista como una nueva forma de pensar que involucra procesos con amplio respaldo científico, sistemático e integrador de disciplinas, cuya finalidad es abordar problemas complejos en una realidad que se presenta poliédrica, con múltiples aristas, y ofrece soluciones pertinentes y sustentables en una gama amplia de sectores y materias.

Objetivos. La aplicación del análisis multidisciplinar, reflexión y propuesta de problemas para ofrecer la mejor respuesta jurídica desde el Derecho requiere transitar por diversos enfoques, tras la delimitación previa de estos.

Metodología. Tomando como premisa la epistemología, se formula una propuesta a fin de distinguir los niveles de interacción y fusión de planos epistemológicos que muestra cómo enfrentar problemas complejos con aplicaciones prácticas para el estudio jurídico y la investigación, lo que permitirá transitar por saberes y disciplinas diversas que, en ocasiones, deben interactuar desde un nuevo paradigma que desborda aquel otro clásico de las disciplinas.

Discusión. Los debates actuales se producen en torno a la interacción entre las disciplinas, cuyo primer resultado arroja un sobreuso del concepto de interdisciplinariedad. Esto invita a revisar su propuesta porque las líneas entre disciplinas se desdibujan, e incluso se solapan aportando soluciones a problemas complejos tanto en el ámbito educativo, investigador como en el trabajo de equipo, tras formular preguntas: ampliando la visión de la realidad (¿cómo?), o la mirada de cada profesional con vistas a la complementariedad (¿para qué?).

Conclusión. La interdisciplinariedad implica un cambio en el pensamiento lineal y estructurado, donde el abordaje se hace desde una sola

perspectiva (pensamiento disciplinario), e implica apertura mental. La apropiación del término por sectores diversos de actividad ha contribuido a la confusión conceptual y a desdibujar su sentido genuino. Distintos grados de interacción se observan: Interprofesionalidad-Multidisciplinariedad-Transdisciplinariedad. En consecuencia, se ofrece un breve apunte conceptual para distinguir el tipo de interacciones que se establecen entre diversas ramas de la ciencia y con las diferentes prácticas emergentes fruto de estas, y a su vez permite nuevas clasificaciones de interdisciplinariedad.

PALABRAS CLAVE

CCONPETENCIAS; ENFOQUE HOLÍSTICO; INTERDISCIPLINARIEDAD, MULTIDISCIPLINARIEDAD, TRANSDISCIPLINARIEDAD

RESILIENCIA AL CAMBIO CLIMÁTICO Y ENFOQUE DE GÉNERO: COMPETENCIA TRANSVERSAL

ANA BELÉN CRUZ VALIÑO
Universidad Europea

Introducción. El impacto climático exhibe su capacidad destructiva, lo que hace que la adaptación al cambio climático adquiriera un lugar privilegiado en el discurso político y en la literatura académica, como meta deseable y necesaria. A diferencia de la mitigación, que articuló la Convención Marco de las NU sobre el Cambio Climático, la adaptación se incorporó en la agenda internacional recientemente.

Objetivos. Mostrar la necesidad de implementar el enfoque de género con énfasis en la vulnerabilidad y resiliencia al cambio climático desde una aproximación multidisciplinar, entendida como competencia

transversal, lo que resulta valioso para la reflexión y propuesta de problemas, así como para la investigación. También permite ofrecer la mejor respuesta jurídica desde el Derecho, tras la delimitación previa de estos.

Metodología. Tomando como premisa el marco conceptual, es decir, adaptación vs resiliencia al cambio climático, utiliza el enfoque de género y la condición de sujetos vulnerables al cambio climático para mostrar con aplicaciones prácticas cómo permite aproximarse a distintos ámbitos de estudio, de investigación y de cooperación internacional, entre otros, así como contribuye a realizar los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Discusión. Los debates actuales se producen en torno al significado de algunos términos en torno a la resistencia-adaptación-mitigación al cambio climático. Sin embargo, el enfoque de género en conjunción con aquellos conceptos está infrautilizado, por lo que se advierte una brecha que puede ser aprovechada tanto por investigadores como docentes y discentes, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus respectivas investigaciones.

Conclusión. Distintos grados de interacción se observan en la utilización de conceptos ligados a los estudios de cambio climático, sus causas y consecuencias. Tras ofrecer un breve apunte conceptual para distinguir estas interacciones, lo anterior permite desarrollar nuevas aplicaciones del enfoque de género.

PALABRAS CLAVE

PALABRAS CLAVE. ADAPTACIÓN; DERECHO; ENFOQUE DE GÉNERO; TRANSDISCIPLINARIEDAD; VULNERABILIDAD

DERECHO.

**EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE
INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA**

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S02-01.** DISEÑO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES QUE FAVOREZCA EL DESARROLLO DEL CONTENIDO TEMÁTICO HTML5 CON ESTUDIANTES DE GRADO 11 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL DORADO
Luis Angel Izquierdo Vargas. Fabian Andres Luna Tirado.
- **Ponencia A01-S02-02.** DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL MEDIANTE LA ROBÓTICA EDUCATIVA, RESULTADOS DESDE UNA INVESTIGACIÓN ACCIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA
Jose Enrique Argel Burgos. Jhonnys Javier Padilla Pitalua.
- **Ponencia A01-S02-03.** MAYOR INTERÉS Y RESULTADOS EN LA ASIGNATURA OPTATIVA DE DERECHO DE LA GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA.
Rabía Mrabet Tamsamani.
- **Ponencia A01-S02-04.** DEL MAKTAB-E ḤABĪBIYA AL DĀR AL-MO‘ALLEMĪN: CÓMO APLICAR LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS EN AFGANISTÁN
Antonio Torres Fernández.
- **Ponencia A01-S02-05.** EL APRENDIZAJE SOBRE LA SOSTENIBILIDAD EN LA UNIÓN EUROPEA Y SU INTEGRACIÓN EN LAS CIENCIAS DE LA VIDA Y JURÍDICAS
Carlos Soria Rodríguez. Julia Manetsberger. Natacha Caballero Gómez. Hikmate Abriouel.
- **Ponencia A01-S02-06.** EXPERIENCIA Y RESULTADOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE: INMERSIÓN EN EL PROCESO SOCIAL: LEARNING BY DOING
Roberto Fernandez Villarino.
- **Ponencia A01-S02-07.** ENCUADRE DE ELEMENTOS BÁSICOS PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN JURÍDICA EN EL NIVEL LICENCIATURA.
Blanca Yaquelin Zenteno Trejo.

- **Ponencia A01-S02-08. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN UNA ASIGNATURA DE DERECHO MERCANTIL**
Judith Morales Barceló.

- **Ponencia A01-S02-09. LA EDUCACIÓN SUPERIOR: INNOVACIÓN EN DERECHO CON LA APLICACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**
Angeles Cano Linares. Ana Isabel Carreras Presencio.

- **Ponencia A01-S02-10. CREACIÓN DE MATERIAL DIGITAL AUDIOVISUAL, MEDIANTE EL SISTEMA DE ENTREVISTAS A PROFESIONALES EXPERTOS Y EXPERTAS EN DERECHO INTERNACIONAL PÚBLICO Y RELACIONES INTERNACIONALES**
Reyes Jiménez-Segovia. María Del Rosario Carmona Luque.

- **Ponencia A01-S02-11. ESTRUCTURA Y PROPÓSITOS COMUNICATIVOS DE DEMANDAS PRODUCIDAS POR ESTUDIANTES DE DERECHO: ANÁLISIS CONTRASTIVO ENTRE CHILE Y COLOMBIA**
Paulina Meza. Jadranka Gladic Miralles. Renato Alejandro Valenzuela Pino.

- **Ponencia A01-S02-12. LA RESOLUCIÓN DE CASOS PRÁCTICOS COMO HERRAMIENTA BÁSICA EN LAS ASIGNATURAS DE LEGISLACIÓN DE GRADOS NO-JURÍDICOS: EL CASO DE LA ASIGNATURA DE LEGISLACIÓN DEL DEPORTE EN UN GRADO DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICAS Y EL DEPORTE**
María Isabel Cuadrado Santañes.

- **Ponencia A01-S02-13. SENSIBILIZACIÓN SOBRE FUNDAMENTOS LEGALES DE LOS COMPORTAMIENTOS NO ÉTICOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE-SERVICIO**
Víctor Alfonso Rivera Flores. Gerardo Zegarra Flórez. Alvaro Roberto Nuñez Gomez. María Micaela Rivera Flores.

- **Ponencia A01-S02-14. ENSEÑANZA SOBRE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LAS PROTESTAS POLÍTICAS MEDIANTE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA BASADA EN EL APRENDIZAJE-SERVICIO**
Víctor Alfonso Rivera Flores. Gerardo Zegarra Flórez. María Micaela Rivera Flores. Alvaro Roberto Nuñez Gomez.

- **Ponencia A01-S02-15.** A LA RECUPERACIÓN DE LA HUMANIDAD EN LA ETAPA POSTPANDEMIA: UNA MIRADA DESDE LA SLOW EDUCATION Y FREIRE.
Roxana Vizcardo Villalba.
- **Ponencia A01-S02-16.** LOS PROBLEMAS DEL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA EN EL CONTEXTO INDÍGENA DE LA UIEP ENTRE ESTUDIANTES BILINGÜES TOTONACOS
Luis Roberto Canto Valdés.

DISEÑO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES QUE FAVOREZCA EL DESARROLLO DEL CONTENIDO TEMÁTICO HTML5 CON ESTUDIANTES DE GRADO 11 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL DORADO

LUIS ANGEL IZQUIERDO VARGAS

Universidad de Córdoba

FABIAN ANDRES LUNA TIRADO

Universidad de Córdoba

La era digital ha transformado el panorama educativo, impulsando la necesidad de estrategias innovadoras que potencien el aprendizaje y la enseñanza. En este contexto, el diseño de una Unidad Didáctica basada en la implementación de Recursos Educativos Digitales para favorecer el desarrollo del contenido temático HTML5 en un grupo de estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa El Dorado en Colombia buscó fortalecer, precisamente, las competencias tecnológicas de los jóvenes en siglo XXI.

El presente proyecto de investigación se enfocó en evaluar los conocimientos previos de estudiantes sobre HTML5, diseñar y aplicar una unidad didáctica alineada con los estándares del MEN, y medir su efectividad. Se inició con una encuesta para diagnosticar el nivel inicial y las necesidades de los alumnos. Posteriormente, se implementó la unidad didáctica, que integró recursos digitales y promovió un aprendizaje significativo de HTML5. La efectividad se evaluó mediante la socialización de aprendizajes y análisis metacognitivo, lo cual permitió determinar el impacto en las competencias digitales de los estudiantes.

El proyecto adoptó una metodología cualitativa de investigación-acción para analizar el contexto educativo y fomentar la participación estudiantil en su aprendizaje. Involucró a 64 estudiantes de 14 a 18 años de la Institución Educativa El Dorado en Montería, Córdoba. Los resultados preliminares indican un progreso notable en la comprensión de

HTML5, confirmando la eficacia de la unidad didáctica para mejorar las competencias digitales y preparar a los estudiantes para los retos contemporáneos. La unidad didáctica ha demostrado ser una herramienta efectiva para fortalecer las competencias digitales de los jóvenes, preparándolos para afrontar los desafíos del mundo actual.

La investigación realizada en la Institución Educativa El Dorado resalta la importancia de adaptar la educación a la era digital mediante el uso de recursos educativos digitales. La implementación de una unidad didáctica enfocada en HTML5 ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar las competencias tecnológicas de los estudiantes, lo que es esencial en el siglo XXI. Los resultados positivos obtenidos refuerzan la idea de que un enfoque práctico y participativo en la enseñanza de tecnologías de la información no solo mejora la comprensión de conceptos técnicos, sino que también prepara a los jóvenes para enfrentar con éxito los desafíos del futuro.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, RECURSO EDUCATIVO DIGITAL, HTML5, UNIDAD DIDÁCTICA

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL MEDIANTE LA ROBÓTICA EDUCATIVA, RESULTADOS DESDE UNA INVESTIGACIÓN ACCIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA

JOSE ENRRIQUE ARGEL BURGOS

Universidad de Córdoba

JHONNYS JAVIER PADILLA PITALUA

Universidad de Córdoba

Este estudio tuvo como propósito el diseño de orientaciones curriculares fundamentadas en robótica para fortalecer el pensamiento computacional de los estudiantes de básica secundaria, de la Institución Educativa el Dorado en Colombia. Siguiendo una metodología de Investigación Acción Educativa (IAE), el estudio se desarrolló en tres ciclos: experimentación, consolidación y proposición. Siguiendo en cada ciclo las fases de indagación, movilización y resignificación, aplicando en cada fase instrumentos de recolección de datos relacionados con cada objetivo. Los objetivos planteados fueron: 1). Diseñar actividades educativas basadas en la construcción de modelos robóticos desde los fundamentos y las prácticas de los actores educativos; 2). Implementar una unidad didáctica basada en modelos robóticos teniendo en cuenta el aprendizaje colaborativo y los recursos disponibles en la institución 3). Diseñar orientaciones curriculares para favorecer el pensamiento computacional de los estudiantes de secundaria, a partir del contraste entre las experiencias, las prácticas y las reflexiones de los actores educativos.

Siguiendo el enfoque de investigación acción, este proyecto se desarrolló en tres ciclos: en el primer ciclo, se implementó una estrategia didáctica participativa y activa a través de tres retos de robótica con sus respectivas guías, donde los estudiantes construyeron y programaron robots, valorando positivamente la experiencia práctica y el aprendizaje significativo. El segundo ciclo se enfocó en el diseño e implementación de una unidad didáctica, incorporando los aspectos exitosos del primer ciclo e

innovando en el formato y uso de los recursos didácticos. El tercer ciclo se dedicó a la identificación de lecciones aprendidas y la estructuración de orientaciones para docentes, presentando los procesos de diseño de unidades didácticas. Los resultados resaltan la importancia de los retos y talleres en la construcción de artefactos robóticos, la necesidad de enfoques teórico-prácticos y la contextualización de las actividades. Se experimentó con diferentes recursos, desde placas Arduino hasta la plataforma MakeCode y la placa de programación Microbit, ajustando los tipos de recursos para mantener la atención de los estudiantes e integrar nuevos conceptos a sus conocimientos previos. La investigación concluyó que los estudiantes se desempeñan mejor en la construcción de modelos robóticos por fases, abordando problemáticas del contexto y cumpliendo objetivos a través de retos, lo que dio paso a la creación de orientaciones curriculares para docentes en la planificación de actividades y estrategias para el desarrollo del pensamiento computacional en estudiantes de secundaria.

PALABRAS CLAVE

CURRÍCULO, DIDÁCTICA, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA

MAYOR INTERÉS Y RESULTADOS EN LA ASIGNATURA OPTATIVA DE DERECHO DE LA GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA

RABÍA MRABET TEMSAMANI

Universidad de Jaen

Introducción: Las asignaturas optativas, pertenecientes al currículo de una carrera universitaria, contienen conocimientos que constituyen un valor agregado a la formación académico-profesional de los estudiantes;

tienen como finalidad principal reforzar y actualizar aspectos disciplinares de la profesión relacionados estrechamente con la complejidad del objeto de la carrera, así como también, fortalecer en los estudiantes, los conocimientos, las destrezas y las competencias que les permitirán responder eficientemente a las tendencias del mercado laboral de su profesión.

La experiencia que la autora de este trabajo va a compartir, forma parte de la evaluación realizada durante este curso académico 2023-2024. Se trata de la asignatura optativa de Administración y Funcionamiento Público Exterior e Internacional durante el primer cuatrimestre del cuarto curso del grado en Gestión y Administración Pública de la Universidad de Jaén. Se trata de una asignatura que imparte por segunda vez sucesivamente desde el curso 2022-2023.

Cuando empezó a preparar esta asignatura por primera vez, la autora se dio cuenta de que podía ser una materia interesante si su planteamiento estaba bien pensado y estructurado, dándole así dinamismo. Prueba de ello es el reducido número de alumnos que optan por esta asignatura, que disminuye de año en año. En el mejor de los casos, este número no supera los 7 alumnos.

Objetivos: Basándose sobre la experiencia del curso anterior, se ha pensado en incrementar el interés del estudiante matriculado en esta asignatura para que, por un lado, la asignatura esté menos aburrida y por otro lado, hacer que el alumno, al terminar su carrera, retenga el máximo de información posible.

Metodología: Para la metodología se ha optado por avivar la asignatura mediante la adopción de evaluación continua objetiva.

Resultados, conclusiones: A lo largo del primer cuatrimestre, se ha realizado cinco evaluaciones continuas. La primera sobre el tema 1 y 2, la segunda sobre el tema 3 y 4, la tercera sobre el tema 6 y 7, la cuarta sobre el tema 8 y 9 y la quinta sobre el tema 10.

Este año sólo se matricularon 4 alumnos y dos han estado presentes desde la primera clase. Propuse mi idea de dinamizar la asignatura mediante una evaluación continua muy objetiva, que fue bien aceptada. En

cuanto a los ausentes, seguí el método de evaluación establecido en la guía docente.

Las evaluaciones se diseñaron para que los alumnos preparen presentaciones simuladas ante compañeros ausentes, pero debían basarse en dos o tres preguntas orientativas.

Durante la presentación, las dos alumnas demostraron que controlaban su asignatura y respondieron a las preguntas formuladas por la profesora que se comportó como una alumna que nunca asiste a las clases. La calidad de los trabajos presentados, así como los entregados, merecieron el galardón.

En cuanto a los alumnos que se asistieron por primera vez y fue el día del examen, tuvieron un examen ordinario compuesto de una parte teórica tipo test sobre 8, y una práctica sobre 2 puntos. No huelga decir que el examen era al alcance de cualquiera que hubiera preparado su examen al último momento. A duras penas, un aprobado generosamente redondeado.

PALABRAS CLAVE

ASIGNATURA OPTATIVA, EVALUACIÓN CONTINUA, EXAMEN ORDINARIO, MOTIVACIÓN, PREGUNTAS TIPO TEST

DEL MAKTAB-E ḤABĪBĪYA AL DĀR AL-MO‘ALLEMĪN: CÓMO APLICAR LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS EN AFGANISTÁN

ANTONIO TORRES FERNÁNDEZ

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

Introducción: En Afganistán, la evolución de las instituciones educativas, desde el maktab-e ḥabībīya hasta el dār al-mo‘allēmīn, refleja un cambio significativo en el enfoque de la enseñanza y la investigación en las ciencias sociales y jurídicas.

Objetivos: Analizar la evolución de las instituciones educativas en Afganistán, desde el maktab-e ḥabībīya hasta el dār al-mo‘allemīn e identificar las oportunidades de innovación en la docencia de las ciencias sociales y jurídicas en Afganistán.

Metodología: Para alcanzar los objetivos planteados, se llevará a cabo un estudio cualitativo que incluirá revisión bibliográfica, análisis documental y entrevistas con expertos en educación y ciencias sociales en Afganistán. Se recopilarán datos relevantes sobre la historia de la educación en el país, los desafíos actuales y las posibles soluciones para mejorar la calidad de la enseñanza y la investigación en las ciencias sociales y jurídicas.

Discusión: Antes de la creación de la maktab-e ḥabībīya, la educación en Afganistán se basaba principalmente en la enseñanza tradicional en las mezquitas y madrasas, con un enfoque limitado en materias como religión, lectura y escritura.

Con el maktab-e ḥabībīya representó un avance en la educación al combinar la enseñanza tradicional con aspectos de la educación más moderna, incluyendo materias como religión, además de idiomas, matemáticas, geografía, y ciencias naturales. Esta institución marcó un cambio en la educación en Afganistán al introducir un currículo más amplio y diversificado, preparando a los estudiantes para un mundo en constante evolución.

Posteriormente, la creación del dār al-mo‘allemīn representó otro hito en la educación afgana al establecer la primera escuela para la formación de maestros de escuelas primarias que Introdujo nuevos temas como los fundamentos del sistema escolar secundario, principios de educación, filosofía de la educación y psicología del desarrollo. Esta institución contribuyó a la profesionalización de la enseñanza y al fortalecimiento del sistema educativo en el país.

La asunción de innovaciones en el ámbito de las ciencias sociales y jurídicas ha sido fundamental en esta transformación. La introducción de nuevos enfoques pedagógicos, la inclusión de materias actualizadas y relevantes, y la formación de docentes especializados han sido elementos clave para el desarrollo y mejora de la educación en Afganistán.

Resultados y conclusiones

En conclusión, la evolución del sistema educativo desde el maktab-e ḥabībīya hasta el dār al-mo‘allemīn ha sido posible gracias a la adopción de innovaciones en las ciencias sociales y jurídicas. Estas innovaciones han permitido adaptar la educación a las necesidades cambiantes de la sociedad, mejorar la calidad de la enseñanza y la investigación, y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

PALABRAS CLAVE

AFGANISTÁN, CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS, EDUCACIÓN, INNOVACIÓN

EL APRENDIZAJE SOBRE LA SOSTENIBILIDAD EN LA UNIÓN EUROPEA Y SU INTEGRACIÓN EN LAS CIENCIAS DE LA VIDA Y JURÍDICAS

CARLOS SORIA RODRÍGUEZ

Universidad de Jaén

JULIA MANETSBERGER

Universidad de Jaén

NATACHA CABALLERO GÓMEZ

Universidad de Jaén

HIKMATE ABRIOUEL

Universidad de Jaén

Se hace cada vez más necesario que la ciudadanía y el estudiantado tenga conocimiento sobre la sostenibilidad, los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), las políticas públicas asociadas y las implicaciones que tienen para la sociedad en su conjunto. En este sentido, el desarrollo sostenible está en el centro de la política y la legislación a todos los niveles (internacional, de la Unión Europea, estatal, autonómica y local). Teniendo

en cuenta lo anterior, este trabajo explora la experiencia del desarrollo de un proyecto dedicado a que el alumnado de las últimas fases del colegio pueda tener acceso y/o amplíe su conocimiento tanto teórico como práctico sobre el desarrollo sostenible, los ODS y las políticas asociadas, con un enfoque en la Unión Europea y sus Estados Miembros, así como su integración en las ciencias de la vida y jurídicas.

En consonancia con la anterior, el cometido de este trabajo es exponer la experiencia de un proyecto que tiene como objetivo general informar y mejorar el conocimiento del alumnado en materia de desarrollo sostenible y las políticas asociadas de la Unión Europea.

La metodología seguida en el proyecto incluye la combinación de clases teóricas, exposición de casos y realización de ejercicios prácticos sobre la integración de los ODS con especial enfoque en los campos de las ciencias de la vida y jurídicas. Las sesiones incluyen una clase invertida (flipped classroom) en la que los alumnos divididos en grupos pequeños realizan trabajo de investigación básico previo a la sesión que les permite identificar para luego exponer oralmente en clase la influencia de desarrollo sostenible y/o los ODS en un caso específico de su elección. Además, para la clausura del programa donde se ha realizado el proyecto, los alumnos de forma conjunta prepararon exposición oral y presentaron póster de los casos trabajados en clase al resto de los alumnos integrantes de otros proyectos del programa.

Respecto a los resultados, el proyecto ha permitido que el alumnado adquiriera competencias básicas sobre el desarrollo sostenible, los ODS y su integración en los campos de las ciencias de la vida y jurídica durante las sesiones teóricas. La preparación y posterior exposición oral de casos prácticos para la clase invertida les ha permitido no solo ahondar en los conceptos de las clases teóricas sino también colaborar con entes públicos y privados de su localidad para investigar cómo se integra la sostenibilidad en los casos explorados. Teniendo en cuenta la retroalimentación de los profesores tras la exposición del trabajo en clase, los alumnos han realizado un póster que ha permitido seguir fijando los conceptos, así como también desarrollar competencias básicas asociadas a la investigación y

exposición de resultados, puesto que debían presentar dicho póster y resultados a los alumnos y profesores de otros proyectos del programa.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS JURÍDICAS Y DE LA VIDA, FLIPPED CLASSROOM, INNOVACIÓN DOCENTE, SOSTENIBILIDAD EN LA UNIÓN EUROPEA

EXPERIENCIA Y RESULTADOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE: INMERSIÓN EN EL PROCESO SOCIAL: LEARNING BY DOING

ROBERTO FERNANDEZ VILLARINO

Universidad de Huelva

Introducción: “Inmersión en el proceso social: Learning by doing” es un proyecto de innovación docente correspondiente a la convocatoria pública de proyectos de innovación docente e investigación educativa para el curso 2023/2024 impulsado por la Universidad de Huelva. Participan un total de cuatro profesores que imparten asignaturas correspondientes todas ellas al Derecho del Trabajo en los grados de Recursos Humanos y Relaciones Laborales, así como en el Master de Asesoría Jurídica, ambos de la Universidad de Huelva. Se trata de los profesores María Luisa Pérez Guerrero, Alejandro Zalvide Bassadone y Francisca Fuentes Fernández. Asimismo como miembro externo a la universidad, participa el magistrado titular del Juzgado de lo Social nº 3 de Huelva Martín Mingorance García. Coordina el proyecto el firmante de esta ponencia, el profesor Roberto Fernández Villarino.

El proyecto consiste en el diseño de una metodología de impartición docente orientada a las prácticas de asignaturas de carácter jurídico extrapolable a cualquier grado en el que los planes de estudio incorporen

(más allá de derecho). Enfocada a la preparación del estudiante, en el ejercicio del razonamiento y del análisis crítico necesario para desempeñar los desempeños de intérprete y aplicador del derecho, Altes (2013). Además de fomentar su capacidad de experimentación y espíritu crítico para aplicar en sus vidas de egresados con eficiencia, responsabilidad y sentido ético.

Objetivos: Que el profesor disponga de una herramienta de consulta para la organización y desarrollo final de la práctica: organización de las clases, organización con el Juzgado, preparación de materiales, abordaje previo con alumnos, desarrollo de las dos sesiones y un sistema de evaluación.

Que el alumno tenga las pautas para preparar la práctica (trabajo en equipo) y las claves para la defensa y exposición de las sentencias.

Trabajar habilidades del alumnado que NO se trabajan en otras actividades complementarias a la teoría en asignaturas que comparten denominador común: posibilidad de transformación en litigio de asuntos abordados en cada programa oficial

Método:

1. Contenidos (plataforma moodle): demandas anonimizadas;
2. Configuración de los equipos de trabajo (no más de cuatro alumnos por grupo);
3. Trabajo en equipo;
4. Visita a juzgados para: observación juicio / interacción juez/ magistrado;
5. Trabajo en equipo: discusión grupal para confección sentencia, con voto particular en su caso;
6. Exposición / defensa grupal y debate;
7. Calificación

Experiencia y resultados: Amplio seguimiento de los alumnos participantes y buenas calificaciones, diseñadas a partir de las calificaciones otorgadas por el magistrado el día de la discusión grupal (fase 6 metodológica), 40%, junto con la de cada profesor;

Confección de metodología para sucesivas experiencias

Conclusiones: La opinión de los alumnos recogida en encuesta semiestructurada posterior al desarrollo de la actividad indica que el 53,6% de ellos han prestado más atención en otras actividades, el 46,4 % subraya que impulsa más el debate que otros formatos, el 67,1 sugiere que impulsa más la capacidad de análisis que otros formatos. El 64,3% indica que elegiría este formato de actividad frente al formato clásico.

PALABRAS CLAVE

CAPACIDAD ARGUMENTAL, DEBATE, HABILIDADES, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA

ENCUADRE DE ELEMENTOS BÁSICOS PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN JURÍDICA EN EL NIVEL LICENCIATURA.

BLANCA YAQUELIN ZENTENO TREJO
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: El diseño de proyectos de investigación en la disciplina del Derecho y su articulación con otros campos disciplinares sigue siendo una tarea difícil para estudiantes de Licenciatura en Derecho y aún para los de Posgrado. Esta dificultad ha sido una de las causas de la escasa titulación por tesis o tesina y la proliferación de otras opciones de titulación como la aprobación de un examen de conocimientos, la titulación por promedio, el reporte de servicio social, la acreditación de diplomados, etcétera. Se está sabedora de que existe mucha literatura sobre metodología del Derecho e investigación jurídica, en las que se debaten temas epistémicos, aspectos interdisciplinarios, multidisciplinarios y transdisciplinarios, modelos de investigación interesantes, etcétera de mediano y alto nivel cognitivo, (todo esto enriquecedor y sin duda ha

aportado al Derecho) pero no ha sido suficiente para aumentar el interés en la titulación por tesis.

Objetivo: Proponer un encuadre para alumnos de la Licenciatura en Derecho a partir de la utilización de la técnica del árbol de problemas, para diseñar proyectos de investigación jurídica con elementos coherentes y dialógicos entre ellos.

Discusión: La amplia y enriquecedora literatura relativa a la metodología e investigación jurídica, ha analizado, reflexionado y discutido tópicos interesantes para la comunidad científica, sin embargo, se requiere que los alumnos de la Licenciatura en Derecho, logren en la práctica el diseño y desarrollo de un proyecto de investigación básica que les permita en sus distintos niveles cognitivos aplicar técnicas conocidas y aceptadas para iniciar en el mundo de la investigación que cada vez invita al ejercicio intelectual constante y la mejora de nuestro entorno.

Metodología: Se describe la técnica del árbol de problemas en el contexto del Derecho, a partir de ésta se identifica el objeto de estudio/análisis, tipo de investigación, se desarrollan los objetivos, la hipótesis, el índice provisional (contenidos), título, etcétera. Todos estos elementos se colocan en una tabla que funge como encuadre (documento de trabajo) para después hacer la narrativa dentro del proyecto de investigación jurídica.

Resultados: Propuesta de diseño de investigación jurídica básica y práctica, para alumnos de Licenciatura en Derecho o Consultoría Jurídica.

PALABRAS CLAVE

ENCUADRE DE INVESTIGACIÓN, INVESTIGACIÓN JURÍDICA, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN UNA ASIGNATURA DE DERECHO MERCANTIL

JUDITH MORALES BARCELÓ

Universidad de Barcelona

Introducción: Este trabajo se presenta sobre la base de mi experiencia en la enseñanza del Derecho mercantil en unos estudios que nada tienen que ver con esta materia. En concreto la asignatura Instituciones deportivas y formas de contratación laboral en el Máster en Dirección de Empresas del Deporte. La dificultad de impartir una asignatura de Derecho a estudiantes cuya formación no es jurídica y en un Máster que no tiene como objetivo que los alumnos se conviertan en expertos en esta materia, sino la adquisición de unos conocimientos jurídicos básicos, es la razón por la que se optó por la metodología aprendizaje basado en proyectos frente a la metodología de clase magistral.

Objetivos: El objetivo del presente trabajo es explicar mi experiencia en el empleo de la metodología aprendizaje basado en proyectos en la asignatura Instituciones deportivas y formas de contratación laboral en el Máster en Dirección de Empresas del Deporte. Para ello expondré cómo he aplicado esta metodología, cuáles son los objetivos que se pretenden alcanzar, así como los resultados académicos alcanzados por los alumnos.

Metodología: Una vez explicadas algunas cuestiones teóricas del ABP voy a exponer cómo he aplicado esta metodología en la parte de la asignatura Instituciones deportivas y formas de contratación laboral que he impartido.

Discusión: Una de las cuestiones que un profesor se plantea cuando debe impartir una asignatura con una materia compleja para alumnos que no tienen ningún conocimiento en la misma y que cuya finalidad no es que sean especialistas en ello, es qué metodología puede ser la más adecuada para lograr los objetivos marcados. En este caso concreto, tal y como hemos dicho, los estudios en los que se imparte la asignatura es el Máster en Dirección de Empresas del Deporte y la mayor parte de los

alumnos suelen ser deportistas, cuyos estudios previos es el Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Resultados: Para analizar los resultados obtenidos, según mi experiencia, de la aplicación del ABP en la asignatura de Instituciones deportivas y formas de contratación laboral, se analizarán los resultados académicos obtenidos por los alumnos en el curso académico 2023/2024.

Conclusiones: Uno de los principales problemas que nos encontramos los profesores que impartimos asignaturas con el objetivo de que los alumnos tengan unos conocimientos básicos de los mismos, a nivel informativo, pues estas asignaturas están alejadas de la formación académica inicial de los alumnos, es lograr motivarlos y que tengan interés en las mismas. En mi opinión, el ABP puede lograrlo porque los alumnos pueden ver la aplicación práctica de unos conceptos, que en este caso son jurídicos y, por tanto, con cierto nivel de dificultad.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, DERECHO MERCANTIL, METODOLOGIAS ACTIVAS

LA EDUCACIÓN SUPERIOR: INNOVACIÓN EN DERECHO CON LA APLICACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

ANGELES CANO LINARES

Universidad Rey Juan Carlos

ANA ISABEL CARRERAS PRESENCIO

Universidad Rey Juan Carlos

Vivimos una transformación social importante, donde nuestros estudiantes son partícipes. Y la educación superior tiene obligatoriamente que ajustarse e incorporar esta transformación, también las ciencias jurídicas.

Y en este sentido, es necesario incorporar procesos creativos como estrategia transversal de innovación docente, con el fin de atender estas nuevas realidades, en los procesos de aprendizaje, como en el ámbito virtual, y todo para contribuir a la formación de pensamiento crítico.

Por ello, una vez evaluadas distintas herramientas, hemos considerado la utilización de un podcast como material docente en una asignatura de Derecho semipresencial, una metodología docente motivadora para el alumnado, porque el logro ha sido la interacción con el estudiante. Y porque uno de los argumentos importantes frente a otras herramientas es la accesibilidad para el docente, de forma que su inclusión en el programa formativo no suponga un exceso de carga de trabajo completamente inasumible.

Partimos de la asignatura de Derecho de la Unión Europea en el Grado de Derecho semipresencial impartida desde hace más de cinco años, con la novedad desde 2019 que es impartida de forma colaborativa entre dos docentes, una Profesora Titular y una Profesora Asociada y Abogada Ejerciente. El resultado ha sido una buena retroalimentación de ambas docentes en lo teórico y en lo práctico, trasladado a los estudiantes. Fruto de lo cual, en el curso 2023/2024 se desarrolla como proceso creativo una actividad docente innovadora consistente en la grabación de un podcast por parte de las dos docentes, primera temporada, con tres episodios aportados a los estudiantes, en tres fechas concretas a lo largo del curso previamente anunciadas y para la debida audición del alumnado, como parte del material docente. Además, se les solicita una prueba evaluable, tras su audición, consistente en la necesidad de entregar un informe con la reflexión personal sobre el contenido de cada episodio, indicando los puntos o ideas principales, extrayendo la actualidad e importancia de lo escuchado, la vinculación con el temario de la asignatura, y debiendo mantener el máximo rigor en el manejo de la información obtenida y expuesta basada en términos jurídicos. Se les pide también, al finalizar el curso, que completen una encuesta obligatoria anónima no evaluable.

El objetivo es formar al estudiante del Grado de Derecho, que afronta la teoría jurídica de la asignatura con una realidad compleja que vive distante de la teorización, para que afronte su futuro profesional con

pragmatismo a la vez que sin el distanciamiento de una necesaria base teórica capacitante, que se pretende que perciba de inicio.

Y el resultado es muy positivo. Hay una mejora en la adquisición de las competencias.

PALABRAS CLAVE

PODCAST, INNOVACIÓN DOCENTE, PENSAMIENTO CRÍTICO

CREACIÓN DE MATERIAL DIGITAL AUDIOVISUAL, MEDIANTE EL SISTEMA DE ENTREVISTAS A PROFESIONALES EXPERTOS Y EXPERTAS EN DERECHO INTERNACIONAL PÚBLICO Y RELACIONES INTERNACIONALES

REYES JIMÉNEZ-SEGOVIA

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

MARÍA DEL ROSARIO CARMONA LUQUE

Universidad Pablo de Olavide

Introducción/Discusión: El proyecto surgió de la experiencia durante el COVID 19, que evidenció determinadas debilidades en las metodologías docentes tradicionales universitarias del Derecho Internacional Público (DIP). Las clases virtuales impuestas durante este tiempo pusieron también de manifiesto la fragilidad en el estudiantado de habilidades comunicativas orales en público en un registro especializado. Este déficit se incrementaba en el canal comunicativo informático con la ausencia de cámaras, que descontextualizaban la comunicación, provocando en algunos estudiantes un incremento de sus inseguridades comunicativas, el retraimiento o la disminución de su autoestima.

El proyecto de innovación se tituló “creación de material digital audiovisual, mediante el sistema de entrevistas a profesionales expertos y expertas en Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales”. Se implementó en la docencia de DIP para tres grupos de estudiantes: primer curso del Grado en Derecho y del Doble Grado en RRII y del grado en Derecho y del Doble Grado en Derecho y Criminología, y del cuarto curso del Doble Grado en ADE y Derecho (inglés) de la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla.

Objetivos y metodología: Los objetivos generales fueron, generar nuevos y novedosos materiales audiovisuales en el que el estudiantado, dividido en grupos y simulando debatir en un programa especializado sobre DIP, expusiera e intercambiara sobre un tema del programa de la asignatura, para después formular a un experto/a (real) en la materia, aspectos prácticos de actualidad. Junto a éste, desarrollar las capacidades de comunicación oral del estudiantado, reforzando sus competencias académicas e interpersonales, a la par que su autoestima.

La metodología conductora principal fue la simulación a través del juego de roles que consistió en que cada grupo de estudiantes llevara a cabo un debate teatralizado, previa elaboración por ellos del libreto-guión de cada grupo. En las fases inicial e intermedia se combinaron metodologías de aprendizaje colaborativo y aula invertida (para investigaciones sobre su tema), y registros de tareas mediante actas de reuniones, reforzadas con un trabajo individual comprometido con el grupo.

Resultados y conclusiones: Los resultados arrojaron varios documentos audiovisuales en el que el estudiantado trata cuestiones como la Libre Determinación de los Pueblos, el Sahara Occidental, la Corte Penal Internacional, o la responsabilidad ante ella de Rusia a partir de la agresión a Ucrania en 2022. Otros no pudieron ser editados ni publicados en UPOTV, debido a los errores en la exposición de algunos estudiantes, que los hicieron inviables como material docente.

La satisfacción del estudiantado fue notable. Hubo un desarrollo generalizado de sus competencias cognitivas, interpersonales y académicas. También se verificó la aptitud del empleo de metodologías docentes en la enseñanza superior que potencien el papel del estudiantado como

sujeto activo y proactivo de su proceso de aprendizaje, especialmente cuando se emplean recursos lúdicos que contribuyan, mediante la simulación y el trabajo en equipo, reforzar, no sólo sus competencias académicas o sus conocimientos, sino también sus habilidades comunicativas, emocionales y su autoestima.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), APRENDIZAJE COLABORATIVO, APRENDIZAJE MEDIANTE REGISTRO DE TAREAS, FORMACIÓN MEDIANTE SIMULACIÓN, INNOVACIÓN

ESTRUCTURA Y PROPÓSITOS COMUNICATIVOS DE DEMANDAS PRODUCIDAS POR ESTUDIANTES DE DERECHO: ANÁLISIS CONTRASTIVO ENTRE CHILE Y COLOMBIA

PAULINA MEZA

Universidad de La Serena

JADRANKA GLADIC MIRALLES

*Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
y Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED*

RENATO ALEJANDRO VALENZUELA PINO

Subsecretaría para las Fuerzas Armadas

La Demanda es un género jurídico que, por su relevancia en el ejercicio profesional del Derecho, ha suscitado la atención de aquellos interesados en la producción de géneros en esta disciplina, así como de quienes se dedican a la didáctica de la escritura jurídica. En este contexto, en el ámbito chileno, se han desarrollado investigaciones que, por ejemplo, abordan, desde un análisis comparativo entre estudiantes de Derecho y

abogados, la estructura y los propósitos comunicativos de demandas, así como las estrategias de posicionamiento del autor que utilizan al producirlas. Sin embargo, y pese a estos avances, no se han evidenciado estudios que comparen demandas escritas por estudiantes de Derecho de dos contextos geográficos diferentes, pero que comparten el idioma español como lengua de origen. Es por ello que el objetivo general que guía este trabajo es determinar la variación entre Chile y Colombia en la estructura y los propósitos comunicativos de demandas producidas por estudiantes de Derecho. Para abordar este objetivo, desarrollamos una investigación de corte cualitativo. El corpus de análisis estuvo conformado por 24 Demandas (50.332 palabras) producidas por estudiantes de Derecho de Chile y de Colombia. El análisis de ambos subcorpus fue validado exitosamente en distintas etapas por un equipo interdisciplinario de especialistas en Derecho y Lingüística. Como resultados de este estudio, podemos mencionar, en primer lugar, que hemos identificado las secciones constitutivas de las demandas escritas por estudiantes formados en Colombia y Chile. En total, para el caso colombiano, identificamos 154 secciones y, para el caso chileno, 120 secciones. En segundo lugar, podemos dar cuenta de los propósitos comunicativos de esas secciones, lo que nos ha permitido obtener macrosecciones. En el caso colombiano, evidenciamos 17 macrosecciones y, en el caso chileno, 20 macrosecciones. A partir de estos resultados, concluimos que, pese a que en el caso chileno pudimos identificar un menor número de secciones, estas las pudimos agrupar en un mayor número de macrosecciones. Asimismo, identificamos una serie de macrosecciones con propósitos comunicativos comunes en las demandas de ambos países y otras que son propias de cada uno de ellos. Esta investigación puede ser un aporte para la descripción lingüístico-discursiva de un género jurídico esencial en la formación profesional de los futuros abogados. Asimismo, puede convertirse en una contribución en el ámbito de la retórica contrastiva, ya que compara un mismo género, sin dejar de lado las particularidades de sus comunidades discursivas.

PALABRAS CLAVE

CHILE, COLOMBIA, DEMANDA, DERECHO, DISCURSO ESPECIALIZADO

LA RESOLUCIÓN DE CASOS PRÁCTICOS COMO HERRAMIENTA BÁSICA EN LAS ASIGNATURAS DE LEGISLACIÓN DE GRADOS NO-JURÍDICOS: EL CASO DE LA ASIGNATURA DE LEGISLACIÓN DEL DEPORTE EN UN GRADO DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICAS Y EL DEPORTE

MARÍA ISABEL CUADRADO SANTAÑES

*Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya. Centro Lleida
(Adscrito a la Universitat de Lleida)*

Introducción: La mayoría de los grados disponibles en nuestro país presenta una asignatura obligatoria de legislación específica a los correspondientes estudios, situación muchas veces incomprensible para el alumnado de un grado no-jurídico. El presente proyecto viene desarrollándose en un Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, donde en el tercer curso se encuentra la asignatura de Legislación del deporte. El perfil de este alumnado se siente muy alejado temáticamente a los contenidos relacionados con la asignatura, por ello, las sesiones prácticas se plantean para interrelacionar la teoría normativo-jurídica con la realidad del mundo del deporte.

Objetivos: Que el alumnado reconozca las instituciones deportivas y los procedimientos disciplinarios en situaciones de resolución de conflictos reales.

Que el alumnado perciba la necesidad de disponer de conocimientos de legislación deportiva en el desarrollo de sus estudios de grado.

Que el profesorado pueda comprobar la comprensión del alumnado de los contenidos teóricos

Metodología: Al inicio de la asignatura se presenta un listado de situaciones conflictivas acaecidas recientemente en el ámbito deportivo. Estos casos deben respetar tres premisas: (1) que estén actualizados para que resulten lo más cercanos posible a la realidad del alumnado, (2) que cuenten con un foco mediático importante, y (3) que estén vinculados a los diferentes temas de la parte teórica de la asignatura.

La consigna al alumnado es que analicen el caso en parejas, realicen una tutoría de carácter obligatorio y una exposición ante el grupo-clase que genere un debate.

El análisis consta de: (1) Introducción (donde se expongan de forma objetiva los hechos), (2) Contextualización jurídica (personas físicas y jurídica implicadas y normativa aplicable), (3) Exposición de la resolución del conflicto, análisis y/o crítica, y (4) Conclusiones.

Discusión y resultados: La actividad resulta atractiva al alumnado, en especial, los asuntos que son muy mediáticos. En estos casos, la consigna se centra en eliminar el ruido mediático y conseguir que enfoquen el asunto de una forma normativo-jurídica sin atender a la opinión o a las creencias personales. El objetivo del debate tras la exposición es que perciban que las consecuencias de una acción no son las que uno desearía, sino que deben ajustarse al marco normativo existente.

Por otro lado, los asuntos referentes a mala praxis profesional como entrenadores/as deportivos y organizadores de eventos deportivos, propicia escenarios de reevaluación de cómo se organizan las tareas profesionales y qué debe replantearse en un futuro.

Conclusiones: La experiencia es altamente gratificante para el perfil de alumnado de un grado no-jurídico. Si bien, se presentan limitaciones debidas a la carencia de conocimientos jurídicos, por ello, esta actividad se plantea en la segunda parte de la asignatura. Asimismo, se exige una tutoría previa, de carácter obligatorio, para en su caso reconducir la exposición. Los debates son la parte más dinámica, pues en la mayoría de las

sesiones se presentan situaciones en las que el profesor/a debe actuar como moderador de opiniones, que en algunos casos pueden resultar delicados.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIOS NO-JURÍDICOS, LEGISLACIÓN DEL DEPORTE, RESOLUCIÓN DE CASOS,

SENSIBILIZACIÓN SOBRE FUNDAMENTOS LEGALES DE LOS COMPORTAMIENTOS NO ÉTICOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE-SERVICIO

VÍCTOR ALFONSO RIVERA FLORES

Universidad Católica de Santa María

GERARDO ZEGARRA FLÓREZ

Universidad Católica de Santa María

ALVARO ROBERTO NUÑEZ GOMEZ

Universidad Católica de Santa María

MARÍA MICAELA RIVERA FLORES

Corte Superior de Justicia de Arequipa, Perú

Introducción: A partir de un estudio previo sobre comportamiento no ético se descubrió que algunos estudiantes tienden a normalizar conductas no éticas en los ámbitos académico, laboral, individual y relacionados con la corrupción. Atribuimos que una posible causa de esa normalización es la falta de conocimientos de los estudiantes sobre los alcances legales asociados al comportamiento no ético. Por ese motivo, este estudio basándose en la experiencia educativa de aprendizaje servicio promueve la toma de conciencia, sensibilización e incremento de conocimientos en materia legal vinculados al comportamiento no ético.

Objetivo: Incrementar los conocimientos de los universitarios sobre el marco legal asociado a los comportamientos no éticos en los ámbitos académicos, laboral, individual y asociados a la corrupción.

Metodología: La muestra estuvo compuesta por estudiantes de Ciencias de la Salud e Ingenierías de una universidad privada en Arequipa, Perú. Los estudiantes completaron una prueba de entrada para evaluar sus conocimientos sobre las normas legales asociadas a comportamientos no éticos en los ámbitos académico, laboral, individual y relacionados con la corrupción. A los estudiantes se les solicitó identificar comportamientos no éticos tipificados como delitos, mencionar sanciones conocidas para dichos comportamientos, describir su reacción ante la presencia de un comportamiento no ético en la universidad o en el lugar de trabajo, valorar la importancia de denunciar delitos y señalar cualquier normativa específica que regule los comportamientos éticos en la universidad.

La capacitación fue impartida por un estudiante de tercer año de Derecho de una universidad privada, quien preparó diapositivas con información legal pertinente a diversos comportamientos no éticos. Las sesiones se realizaron con tres grupos de estudiantes, con el objetivo de incrementar sus conocimientos sobre las normas legales asociadas a comportamientos no éticos. Después de la capacitación, los estudiantes formularon preguntas que fueron respondidas por el expositor y, posteriormente, completaron una prueba de salida para evaluar el impacto de la capacitación.

Resultados: Los estudiantes incrementaron sus conocimientos sobre las normas legales asociadas a los comportamientos no éticos después de la capacitación. En los ámbitos académicos, laboral, individual y asociado a la corrupción, los estudiantes mostraron un cambio en su percepción sobre el comportamiento no ético después de recibir la capacitación. Los resultados de la prueba de entrada evidencian que la mayoría no consideraba delito modificar datos en tareas académicas, ofrecer regalos a compañeros de trabajo para obtener información, mentir, cometer actos de violencia, ni usar el presupuesto de instituciones para gastos personales. Sin embargo, después de la capacitación, la mayoría cambió su valoración y calificó todas estas acciones como delitos.

Conclusiones: La experiencia educativa basada en el aprendizaje-servicio sobre el tema de normas legales del comportamiento no ético es fundamental para lograr un impacto positivo en la comunidad educativa, ya que promovió la conciencia sobre la ética profesional, la prevención de conductas delictivas y fortaleció un ambiente de colaboración interdisciplinaria.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, COMPORTAMIENTOS NO ÉTICOS, FUNDAMENTOS LEGALES

ENSEÑANZA SOBRE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LAS PROTESTAS POLÍTICAS MEDIANTE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA BASADA EN EL APRENDIZAJE-SERVICIO

VÍCTOR ALFONSO RIVERA FLORES

Universidad Católica de Santa María

GERARDO ZEGARRA FLÓREZ

Universidad Católica de Santa María

MARÍA MICAELA RIVERA FLORES

Corte Superior de Justicia de Arequipa, Perú

ALVARO ROBERTO NUÑEZ GOMEZ

Universidad Católica de Santa María

Introducción: Las movilizaciones sociales reflejan el grado de organización de los ciudadanos quienes se reúnen para protestar frente a un hecho o una conducta que consideran incorrecta. En Perú, las movilizaciones sociales de protesta política que se produjeron durante el gobierno actual en lugar de haber sido pacíficas estuvieron acompañadas

de algunos actos que atentaron contra la propiedad pública y privada, lo que va en contra de la democracia y la construcción de sociedades más justas, por lo tanto, la realidad de las necesidades de la sociedad no se visibiliza. Consecuentemente, es crucial educar a la población en las formas de protesta política ajustada a las normas legales internacionales y nacionales. En ese sentido, los estudiantes de Ciencia Política de una universidad privada de Arequipa, Perú, en el marco de una actividad académico de un curso universitario de Ciencia Política capacitaron a jóvenes universitarios de otras carreras profesionales, pero de la misma universidad con el objetivo de incrementar sus conocimientos acerca del sentido y la actuación correcta durante una protesta política.

Objetivos: El objetivo general fue incrementar los conocimientos de los universitarios sobre la protesta política.

Metodología: Primero se realizó un diagnóstico del interés y participación en protestas políticas de los universitarios. Luego, ellos completaron una prueba de entrada para medir sus conocimientos acerca de los conceptos y fines de las protestas políticas, su influencia en la decisión de voto, los derechos y deberes ejercidos por los ciudadanos durante la protesta política. Posteriormente, los estudiantes de Ciencia Política organizados por un docente de la Escuela Profesional de Ciencia Política elaboraron infografías con contenido teórico y práctico acerca de las protestas políticas e ingresaron a tres aulas virtuales para impartir la capacitación utilizando las infografías durante 45 minutos. Después de la capacitación, los estudiantes rindieron una prueba de salida para medir el impacto de la intervención en su nivel de conocimientos acerca de las protestas políticas.

Resultados: La mayoría de estudiantes usa las redes sociales para informarse sobre noticias políticas que incluyen actos de corrupción de los representantes del Gobierno Nacional, Regional y Municipal. Sin embargo, a pesar del descontento hacia la clase política nacional, los estudiantes no participan en protestas políticas debido a un sentimiento de desprotección de sus derechos y deberes durante la protesta política que deberían cumplir las instituciones nacionales como el Gobierno, el Sistema Judicial y del Orden Público.

Después de la capacitación sobre las protestas políticas, los estudiantes aumentaron sus conocimientos sobre los conceptos, objetivos, impactos en la toma de decisiones de los representantes políticos, así como de los derechos y deberes durante la protesta política.

Conclusiones: Al integrar el aprendizaje académico con el servicio comunitario, esta innovación en la enseñanza aspira a crear un puente entre diferentes disciplinas orientadas a un objetivo común como la construcción de una participación ciudadana responsable que fortalecerá la estructura social y democrática de nuestra sociedad.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, PARTICIPACIÓN CIUDADANA, PROTESTAS POLÍTICAS

A LA RECUPERACIÓN DE LA HUMANIDAD EN LA ETAPA POSTPANDEMIA: UNA MIRADA DESDE LA SLOW EDUCATION Y FREIRE

ROXANA VIZCARDO VILLALBA

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

Introducción: La etapa de pandemia privilegió la enseñanza a través de medios virtuales, acatando las medidas de aislamiento social dictadas en salvaguarda de la salud de las personas, en el mundo, y por supuesto en el Perú. Aunque esta medida garantizó la continuidad del proceso educativo, conspiró contra los objetivos de socialización, reflexión y crítica que deben estar implícitos en el aula.

Al superar la etapa de clases eminentemente virtuales, que en caso de los estudiantes con los que se desarrolló el estudio, se prolongó hasta por tres años, hacía falta introducir mecanismos que permitan un encuentro

con contacto humano directo, que resultaba extraño a muchos de los estudiantes, acostumbrados durante ese tiempo a relacionarse a través de un dispositivo electrónico.

En tal sentido, se optó por desarrollar diversas dinámicas EN el aula, en grupos, buscando promover la discusión, la construcción de respuestas a los problemas propuestos, y la reconstrucción de casos emblemáticos.

Como resultado, se encontró una respuesta positiva por parte de los estudiantes,

Objetivos: Explorar la percepción de los estudiantes respecto a la didáctica de la slow education aplicadas en una etapa post pandemia

Metodología: El estudio es de tipo descriptivo, puesto que busca conocer las percepciones de los estudiantes del aula de Derecho Procesal Constitucional, respecto a la didáctica utilizada en clases. El enfoque es cualitativo, cuya técnica fue la encuesta, habiendo aplicado encuestas cualitativas a 46 estudiantes.

Discusión: Se encontró en principio que la idea que tienen los estudiantes de la enseñanza tradicional del Derecho, tiene como centro un profesor monopolizador del uso de la palabra, y de la verdad de lo que se diga en clases. “Dictado de la parte teórica o llenado de pizarra”, como indica algún estudiante de manera expresa. O que el docente dicta su clase, y el estudiante solo escucha y transcribe. Sin embargo, también se identificaron algunos aspectos calificados como positivos, como que por ejemplo que se puede evidenciar el conocimiento que el profesor tiene de la materia. Como aspectos negativos se menciona la memorización de los artículos contenidos en las leyes, que se trata de clases aburridas, tediosas, se profundiza la relación jerárquica entre docente y alumnos, y no se cultiva el espíritu crítico de los estudiantes.

Respecto a la didáctica participativa implementada en clases, se resalta como positivo la posibilidad de discutir con los otros integrantes del grupo las ideas, se mantiene despierto el interés durante toda la clase, además que permite entablar relaciones de compañerismo, amistad, con los compañeros.

Los estudiantes resaltaron que la representación de casos históricos, como la teatralización de Marbury & Madison en clases, les permitió conocer a profundidad el rol de los actores políticos y jurisdiccionales de dicho contexto histórico, con lo que se comprendió de mejor manera la institución del control constitucional, pilar en el Derecho Procesal Constitucional.

La posibilidad de interactuar con sus pares también fue apreciada de manera positiva por los estudiantes, porque conocen a sus compañeros, pero al mismo tiempo, presenta nuevos desafíos para el funcionamiento óptimo de los grupos, donde nadie monopolice la palabra, o imponga las ideas.

Finalmente, los estudiantes reconocen que en clases virtuales, la atención que se presta no es la misma, se perciben las clases presenciales, con la didáctica aplicada, como más dinámica, que les permite desarrollar habilidades como la expresión oral, además que se sienten escuchados y comprendidos por sus pares.

Conclusiones:

1. Se pudo conocer las percepciones de los estudiantes en torno a la didáctica aplicada en un aula de Derecho Procesal Constitucional, que recurre a los principios de la “educación lenta”, y de la “pedagogía del oprimido” de Paulo Freire.
2. No siempre el uso de la tecnología significa un proceso de aprendizaje eficaz.
3. Los estudiantes relacionan la enseñanza tradicional, con modelos autoritarios y relaciones jerárquicas docente-estudiante.
4. El proceso educativo no puede ser siempre competitivo, en la búsqueda a su vez del desarrollo de competencias que es el modelo dominante y el oficial en el caso de la universidad en la que se efectúa el estudio. Hace falta recuperar el sentido de compañerismo que surge de la discusión grupal para la búsqueda de respuestas a problemas legales, priorizar el aprendizaje a través del debate, estudio y reflexión de casos EN en aula y no la carrera por desarrollar una cantidad enorme de contenidos.

PALABRAS CLAVE

DERECHO PROCESAL CONSTITUCIONAL, EDUCACIÓN TRADICIONAL, FREIRE, RESOLUCIÓN DE CASOS,, SLOW EDUCATION

LOS PROBLEMAS DEL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA EN EL CONTEXTO INDÍGENA DE LA UIEP ENTRE ESTUDIANTES BILINGÜES TOTONACOS

LUIS ROBERTO CANTO VALDÉS

Universidad Intercultural del Estado de Puebla

En este trabajo se aborda un problema, por qué se tiene tantos problemas en el aprendizaje del Inglés, qué es lo que lo hace tan complicado entre los estudiantes totonacos. La presente investigación se circunscribe en la sierra norte de Puebla, en donde están las instalaciones de la Universidad Intercultural del Estado de Puebla, lugar en donde convergen, actualmente, muchos jóvenes de nivel medio superior para continuar sus estudios en alguna de las licenciaturas que ofertan en las áreas de sociales, naturales y ciencias de la salud. En dicho tenor se realizó un instrumento de recolección de datos mixto, pues tiene tanto preguntas abiertas como en las entrevistas como preguntas cerradas como las que se dan en las encuestas. Lo que nos interesó saber, de ellos y ellas, fue ¿Cómo fue la educación que tuvieron previamente tanto en la secundaria como en el bachillerato? ¿Cuáles son los aspectos que hacen que el aprendizaje sea algo realmente complicado para ellos? ¿Qué es lo que hacen tanto los docentes como los estudiantes para dirimir el conflicto? y por último ¿De qué estrategias se valen los estudiantes para auto aprender? Lo anterior nos permitirá entender cuáles son las áreas del aprendizaje que vuelven complicado todo el asunto de adquirir una lengua

distinta, tanto para el español como a las lenguas originarias, y por supuesto saber cómo es que ellos sortean dicho dilema.

Una vez recabados los datos de campo se pudo descubrir que el inglés involucra todo un enorme reto ya que se escribe de una forma se pronuncia de otra manera, y lo más complicado se da cuando la mente tiene que hacer el proceso de abstracción de procesar lo escuchado para hacerlo inteligible y plasmarlo en la forma correcta de escribirlo.

En esta investigación se pudo hallar que hubo problemas formativos graves al momento de aprender inglés entre los jóvenes de educación de nivel superior, y es allí en donde los estudiantes enfrentan el mismo problema que tuvieron tanto en el bachillerato como en la secundaria, proponemos, después de haber llevado a cabo esta investigación, que hay que partir con ellos desde cero y conducirlos poco a poco por lo más básico, también es importante el desarrollo de un solo programa entre todos los docentes para que todos convergen en los contenidos del programa, lo único diferente será en el cómo se enseña en contenido y tendrá que ver con la libertad de cátedra. Lo más importante es siempre preguntar a los estudiantes cómo quieren que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

INGLÉS, AULA, ESTUDIANTES, REZAGO EDUCATIVO, PROBLEMAS, APRENDIZAJE

DERECHO.

LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS
DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S03-01.** LA ANTROPOLOGÍA DE LA GLOBALIZACIÓN. UNA PROPUESTA DOCENTE A PARTIR DE LA INVESTIGACIÓN, LA GAMIFICACIÓN Y EL AULA INVERTIDA.
Antonio Fernández De Rota Irimia.
- **Ponencia A01-S03-02.** LA ENSEÑANZA DEL DERECHO PENAL A TRAVÉS DE DOCUMENTALES Y SERIES BASADOS EN CASOS REALES.
María Dolores Martínez Pérez.
- **Ponencia A01-S03-03.** TALLER PRÁCTICO: INICIATIVA CIUDADANA SOBRE PROHIBICIÓN DE LA DISCRIMINACIÓN POR RAZÓN DE ORIENTACIÓN SEXUAL EN LA UNIÓN EUROPEA
Adela Rodríguez Mañogil.
- **Ponencia A01-S03-04.** LA ENSEÑANZA DEL DERECHO PENAL A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DEL STORYTELLING
Natalia Pérez Rivas.
- **Ponencia A01-S03-05.** LA GAMIFICACIÓN CONTEXTUALIZADA SEGÚN LA MATERIA OBJETO DE APRENDIZAJE Y LA COMPETENCIA A FORTALECER. “BUSCA LA DIFERENCIA” Y OTROS JUEGOS DE COMPARACIÓN ENTRE TEXTOS.
Juan Miguel Díaz Rodríguez.
- **Ponencia A01-S03-06.** GAMIFICACIÓN EN EL DERECHO INTERNACIONAL: PUNTOS, INSIGNIAS Y NIVELES PARA EL APRENDIZAJE EFECTIVO.
Lorena Caller Tramullas.
- **Ponencia A01-S03-07.** CINE, SERIES, DERECHOS HUMANOS Y ACCESO A LA JUSTICIA
Ignacio Perotti Pincioli.
- **Ponencia A01-S03-08.** APRENDIZAJE DEL DERECHO A TRAVÉS DE LA LITERATURA. UNA INCURSIÓN POR LOS GRANDES CLÁSICOS DE LA NARRATIVA ESPAÑOLA Y SU ALUSIÓN AL MUNDO JUDICIAL Y A LOS INTERVINIENTES EN EL PROCESO.
Carmen Delia Ramos Herrera.
- **Ponencia A01-S03-09.** SERIES, CINE Y DERECHO PROCESAL
Sonia Cano Fernandez.
- **Ponencia A01-S03-10.** EL APRENDIZAJE DEL DERECHO PROCESAL A TRAVÉS DE CASOS REALES QUE APARECEN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN
Sonia Cano Fernandez.

LA ANTROPOLOGÍA DE LA GLOBALIZACIÓN. UNA PROPUESTA DOCENTE A PARTIR DE LA INVESTIGACIÓN, LA GAMIFICACIÓN Y EL AULA INVERTIDA

ANTONIO FERNÁNDEZ DE ROTA IRIMIA

Universidad de Valladolid

A lo largo de las últimas décadas, y luego de los procesos de crisis y re-fundación del periodo comprendido entre los años 1960 y los 1980, la Antropología Cultural ha sufrido drásticas transformaciones. Éstas se han visto traducidas en: 1) una renovación de los métodos (con las etnografías colaborativas, multisituadas, digitales o multi-especies, por ejemplo); 2) una eclosión temática, que ha llevado a la disciplina lejos de lo que habían sido sus dominios de estudio tradicionales (las sociedades llamadas "tribales" y el campesinado). En la actualidad dicha ciencia se encuentra, virtualmente, en todas partes, ya sea prolongando su estudio de los grupos indígenas o llevando el fieldwork a contextos anteriormente inexplorados. Existen "etnografías" de los laboratorios biológicos, de los campos de refugiados, de las redes hackers, antropologías del espacio urbano, del Estado postcolonial, incluso se ha realizado trabajo de campo en algunas de las principales bolsas de valores planetarias. Desde los años 1990 hasta la actualidad los términos "neoliberalismo" y "globalización" se han convertido en catchwords, amplios paraguas conceptuales bajo los cuales se han ido acumulando las investigaciones antropológicas. Esta ponencia tiene un objetivo doble. Primero, diagnosticar el estado actual de la llamada Antropología de la Globalización, resaltando sus principales contribuciones. Segundo, proponer, a partir de este diagnóstico, una propuesta docente articulada con el fin de ofrecer herramientas de investigación a los y las estudiantes, utilizando para ello la gamificación (un juego de cartas con el que trabajar los conceptos y las habilidades interpretativas) y el aula abierta. La propuesta se inspira en aquella elaborada por las profesoras Anna Tsing y Elizabeth Pollman en su artículo "Global Futures: The Game", publicado en el 2005 y

diseñado para los estudios de doctorado. Desde el 2013 he trabajado en el aula diseñando versiones distintas, modificando la idea inicial en profundidad y adaptándola al estudiantado del primer y segundo curso en varios Grados (Antropología, Historia, Sociología). La ponencia dará cuenta de la experiencia del docente y del feedback recibido de los y las estudiantes al tiempo que expone los detalles de la práctica en cuestión, pensada ahora, para la docencia de los primeros cursos de los Grados en Ciencias Sociales y Humanidades.

PALABRAS CLAVE

ANTROPOLOGÍA, AULA INVERTIDA, GAMIFICACIÓN, GLOBALIZACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE

LA ENSEÑANZA DEL DERECHO PENAL A TRAVÉS DE DOCUMENTALES Y SERIES BASADOS EN CASOS REALES

MARÍA DOLORES MARTÍNEZ PÉREZ

Universidad de Almería

Introducción: El auge de documentales sobre casos reales de crímenes suponen una gran oportunidad para la enseñanza del Derecho Penal, que pueden ser incorporados a la enseñanza de esta materia con motivación del estudiantado que están muy implicados por el conocimiento de los casos.

Implica una conexión con el consumo del material audiovisual habitual de los alumnos con la enseñanza de la materia.

Objetivos: El objetivo principal de esta idea es expresar todo el rendimiento que estos documentales poseen como herramienta educativa para enseñar conceptos penales.

Se emplean como supuestos prácticos para identificar instituciones penales, elaborar propuestas de calificación penal conforme a la teoría del delito y contrastarlas con las resoluciones recaídas en los supuestos reales.

Fomentar el debate, la argumentación jurídica y la visión práctica del Derecho Penal, son otras de las finalidades perseguidas.

Desarrollo de la capacidad de análisis y del espíritu crítico.

Metodología: Esta herramienta se realiza tras la explicación teórica de la materia relacionada con el supuesto escogido.

El profesorado elegirá el documental que trate un caso relacionado con el mismo y se visionará en clase.

Posteriormente, el estudiantado realizará una calificación de los hechos ajustada a la teoría del delito que será puesta en común en clase, y debatida entre los demás participantes. Los profesores responderán a las dudas e incentivarán la discusión entre los estudiantes.

La actividad finalizará contrastando las propuestas de los alumnos con el estudio de la sentencia firme dictada en el hecho real.

Para la realización completa de la actividad se requieren varias clases prácticas.

Resultados y conclusiones: Merece la pena resaltar de esta propuesta docente el alto nivel de implicación emocional de los alumnos, la mayoría de ellos conocedores de los hechos.

Como consecuencia, dedicaron muchos recursos a la realización del trabajo.

Entre los resultados obtenidos también destaca el espíritu crítico ante la regulación de algunos tipos, las resoluciones recaídas o determinadas reacciones sociales.

Además el trabajo realizado para esta práctico facilitó la asimilación de los conceptos teóricos tratados en ella.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DEL CASO, DELITOS, DERECHO PENAL, DOCUMENTAL, STREAMING

TALLER PRÁCTICO: INICIATIVA CIUDADANA SOBRE PROHIBICIÓN DE LA DISCRIMINACIÓN POR RAZÓN DE ORIENTACIÓN SEXUAL EN LA UNIÓN EUROPEA

ADELA RODRÍGUEZ MAÑOGIL

Universidad Miguel Hernández

Introducción: El Taller es una actividad de innovación docente que consiste en una simulación de la iniciativa ciudadana europea. El tema elegido de actualidad es la no discriminación por razón de orientación sexual. La iniciativa ciudadana es un derecho de la ciudadanía europea que consiste en un mecanismo similar al de la iniciativa legislativa popular en el ámbito nacional. A través de la iniciativa ciudadana europea un determinado número de ciudadanos de varios Estados miembros pueden solicitar a la Comisión Europea que active el procedimiento legislativo presentando una propuesta de norma jurídica (Reglamento, Directiva...) que, si prospera, después, deberá aprobarse por el Parlamento Europeo y el Consejo.

Objetivos: El objetivo principal del Taller es afrontar el estudio de determinadas lecciones del programa teórico de la asignatura Derecho de la UE desde una perspectiva práctica, utilizando para ello una simulación y las herramientas de gamificación Kahoot! y Escape room digital.

Metodología: El Taller se desarrolla en dos sesiones en las que se sigue una metodología eminentemente práctica e innovadora. Con carácter previo, las profesoras graban un vídeo explicativo sobre el funcionamiento de la iniciativa legislativa y el Taller. También seleccionan el

material que el alumnado trabajará para preparar las sesiones. Asimismo elaboran documentos modelos que el estudiantado seguirá para redactar sus posturas grupales y el texto final consensuado sobre la iniciativa. Además, seleccionan reporteras o reporteros que prepararan vídeos cortos en los que resaltarán los momentos más representativos. Igualmente forman grupos de 7 estudiantes, ya que para poner en marcha una iniciativa ciudadana debe crearse un grupo organizador de 7 personas residentes en 7 Estados miembros de la UE.

En la primera sesión se repasa por equipos el contenido teórico objeto del Taller usando cuestionarios Kahoot! y una Escape room y cada grupo prepara su primera aproximación a sus posturas. Después, los grupos recogen sus posturas en un informe elaborado siguiendo el documento modelo elaborado por las profesoras.

En la segunda sesión, los grupos presentan brevemente sus posturas finales y debaten para alcanzar un texto común sobre la iniciativa ciudadana redactado en el aula siguiendo también un documento modelo preparado por las profesoras.

Resultados: Los resultados obtenidos reflejan que el 37,5% de los alumnos participantes calificaron al Taller como excelente, el 25% como muy bueno y el 37,5% como bueno. El 100% del alumnado que contestó a la encuesta consideró que el Taller fue estimulante o muy estimulante. Además, el 87,5% respondió que los contenidos del Taller fueron útiles para su formación y el 93,8% indicó que le ayudaron a obtener nuevos conocimientos.

Conclusiones: El uso de herramientas de gamificación (Kahoot!, Escape room digital y simulación) en el aula como complemento de la docencia teórica impartida favorece la motivación del alumnado y, por tanto, su participación. La incorporación de elementos lúdicos fomenta, a su vez, la adquisición de nuevos conocimientos.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN, INICIATIVA CIUDADANA, ORIENTACIÓN SEXUAL Y NO DISCRIMINACIÓN, SIMULACIÓN

LA ENSEÑANZA DEL DERECHO PENAL A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DEL STORYTELLING

NATALIA PÉREZ RIVAS

Universidad de Santiago de Compostela

El Storytelling es definido como el arte de transmitir acontecimientos y conectar con el público objetivo a través de una historia. Esta narración posibilita que el auditorio al que se dirige recree en su mente el relato, interiorizando y comprendiendo su contenido. En el ámbito de la docencia universitaria, el objetivo es crear historias sobre el contenido de la asignatura con un fin de coadyuvar al aprendizaje significativo mediante la generación de un conocimiento jurídico real, creíble y atractivo para el alumnado que les haga conectar emocionalmente con el docente y el contenido de la asignatura a impartir. A este respecto, la actualidad nos nutre de constantes historias que inciden en el ámbito del Derecho Penal sobre las cuales poder efectuar una narración novelada.

Los medios habitualmente utilizados para esta técnica suelen contemplar los recursos TICs y las herramientas digitales, por lo que se conoce también como Digital Storytelling o relatos digitales. En nuestro caso, el relato le es facilitado al alumnado en formato podcast a través del campus virtual. Se trata de un formato con el que se hallan ampliamente familiarizados a tenor de los datos que se extraen del informe Digital News Report España 2023 en que se indican que siete de cada diez jóvenes de 18 a 24 años escuchan podcast. Su implementación posibilita un aprendizaje individualizado adaptado al ritmo y necesidades de cada estudiante al poder escuchar el material que se les ha facilitado las veces que, en atención a la capacidad de cada uno, estimen necesarias para garantizar una correcta asimilación del relato.

La elaboración de estos relatos digitales facilita que el alumnado tenga una aproximación a un concreto ámbito temático fuera del aula y que, en el tiempo en la misma, pueda dedicarse a la consolidación de esos conocimientos y a reflexionar sobre los específicos problemas prácticos y político-criminales que plantean las diversas instituciones jurídico-

penales, así como los concretos mecanismos de que disponen el legislador y los operadores jurídicos a la hora de resolverlos. Si enseñar equivale a transmitir un conjunto de conocimientos sobre los que “es”, también implica provocar la reflexión sobre el porqué de que ello sea así y a fomentar el pensamiento crítico sobre si ello debe ser así.

PALABRAS CLAVE

STORYTELLING, DERECHO PENAL, MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE

LA GAMIFICACIÓN CONTEXTUALIZADA SEGÚN LA MATERIA OBJETO DE APRENDIZAJE Y LA COMPETENCIA A FORTALECER. “BUSCA LA DIFERENCIA” Y OTROS JUEGOS DE COMPARACIÓN ENTRE TEXTOS

JUAN MIGUEL DÍAZ RODRÍGUEZ

Universidad de La Laguna

Introducción: En los actuales tiempos de fácil acceso a información de todo tipo, combinado con la falta de serenidad para analizar dicha información, se necesita mejorar la competencia de estudio de textos que pueden contener errores quizás decisivos. Dicha competencia puede fortalecerse mediante “juegos” que hacen más amena la clase y que, a la vez, exigen un previo conocimiento sólido de la normativa subyacente, sin el cual no es posible tener éxito en el juego (y en la evaluación continua sobre la que ese juego se proyecta).

Objetivos: Se pondrá de manifiesto cómo están dándose algunas experiencias de gamificación que son incorrectas, porque no se trata de poner a los alumnos a jugar sin más sino de que el juego esté contextualizado, tanto por la materia en cuestión como por la competencia que se quiera

desarrollar, en este caso la analítica gramatical con un determinado problema jurídico como trasfondo.

Metodología: El ponente expondrá su experiencia real en el curso 2023-2024 que acaba de terminar y, en concreto, mostrará una actividad que tuvo gran aceptación (y éxito evaluativo) entre quienes seguían la asignatura, ya que esa actividad tomó como referencia absolutamente práctica la del texto que determinada Administración había publicado en internet y que presentaba algún error o imprecisión. En el apartado evaluativo, esta actividad es ideal para evaluar con rúbrica, pero también puede articularse un test, todo en función de variables que serán expuestas en la ponencia.

Discusión: Esta ponencia se enmarca en la animada discusión que viene produciéndose acerca de la conveniencia o no de gamificar la enseñanza y, en su caso, sobre qué técnicas de gamificación pueden ser las más adecuadas.

Resultados: Se demostrará cómo la actividad “busca la diferencia”, o similar juego de comparación entre textos, tiene una doble alta utilidad: exige una formación anterior (lectura de normativa y asimilación de los conceptos en ella presentes) y potencia la habilidad analítica que es cada vez más necesaria para señalar defectos, errores e imprecisiones en textos jurídicos escritos cada vez con más celeridad en la actual sociedad estresada.

Conclusiones: Jugar puede ser tremendamente enriquecedor para el aprendizaje, pero si se escoge el método adecuado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), GAMIFICACIÓN

GAMIFICACIÓN EN EL DERECHO INTERNACIONAL: PUNTOS, INSIGNIAS Y NIVELES PARA EL APRENDIZAJE EFECTIVO

LORENA CALLER TRAMULLAS

Universidad De Jaén

Introducción: La gamificación se refiere a la aplicación de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos para influir en el comportamiento de las personas y alcanzar objetivos específicos. Esta técnica ha demostrado ser efectiva en una variedad de campos, incluidos la educación, la salud, el marketing y los recursos humanos. En el ámbito del derecho internacional, la gamificación puede ofrecer una nueva y emocionante forma de involucrar a los estudiantes, mejorar su comprensión de conceptos complejos y prepararlos para los desafíos profesionales que enfrentarán en sus carreras. Esta comunicación explora en profundidad la aplicación de técnicas de gamificación, como puntos y recompensas, niveles y desafíos, e insignias y reconocimientos, en la enseñanza del derecho internacional.

Objetivos: El principal objetivo de esta comunicación es analizar cómo las técnicas de gamificación pueden aplicarse en el campo del derecho internacional para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Específicamente, se busca examinar la efectividad de los puntos y recompensas como herramientas para incentivar el aprendizaje, evaluar cómo los niveles y desafíos pueden estructurar el proceso de aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades, y explorar el uso de insignias y reconocimientos como medios para motivar a los estudiantes y reconocer sus logros.

Metodología: Para alcanzar estos objetivos, se realizará una revisión de la literatura existente sobre gamificación que se centrará en investigaciones previas sobre la aplicación de técnicas de gamificación en la educación y otros campos relevantes.

Discusión: La literatura sobre gamificación ha crecido significativamente en la última década, reflejando el creciente interés en esta metodología como una herramienta para mejorar la motivación y el compromiso en una variedad de contextos.

Los puntos y las recompensas son uno de los elementos más básicos y ampliamente utilizados en la gamificación. Estos elementos proporcionan una forma tangible de retroalimentación que indica el progreso de los usuarios y actúa como un incentivo para continuar participando en una actividad.

La literatura sugiere que los puntos y las recompensas pueden aumentar la motivación extrínseca al ofrecer recompensas tangibles por completar tareas o alcanzar objetivos.

Los niveles y desafíos proporcionan una estructura de progresión que puede ayudar a los estudiantes a avanzar a través de diferentes etapas de aprendizaje. Los niveles indican el progreso del estudiante y le proporcionan objetivos claros a alcanzar, mientras que los desafíos son tareas específicas diseñadas para ser atractivas y estimulantes.

Son fundamentales para mantener el interés y la motivación a largo plazo, ya que proporcionan un sentido de logro y competencia.

Las insignias y los reconocimientos funcionan como recompensas visuales que los estudiantes pueden coleccionar y mostrar como símbolos de sus logros. Estos elementos pueden aumentar la motivación intrínseca al proporcionar reconocimiento y feedback positivo

Resultados: La implementación de técnicas de gamificación en la enseñanza del derecho internacional ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorar su comprensión de los conceptos clave y desarrollar habilidades prácticas esenciales.

Por otra parte, presenta como ventaja que el estudiante adquiere y desarrolla sus habilidades progresivamente, lo que permite que el conocimiento resulte más consolidado.

Conclusiones: La gamificación ofrece una metodología pedagógica innovadora y efectiva para la enseñanza del derecho internacional. Al

involucrar a los estudiantes en actividades interactivas y desafiantes, la gamificación puede mejorar significativamente su motivación, compromiso y comprensión de los conceptos clave del derecho internacional.

Los sistemas de puntos y recompensas, niveles y desafíos, e insignias y reconocimientos proporcionan una estructura que fomenta el desarrollo de habilidades prácticas y el monitoreo constante del progreso.

A pesar de los desafíos asociados con la implementación de la gamificación, como el diseño adecuado del sistema, éstos pueden ser superados mediante una planificación cuidadosa, capacitación y desarrollo profesional para los profesores y orientación inicial para los estudiantes.

En última instancia, la gamificación tiene el potencial de transformar la enseñanza del derecho internacional, preparando mejor a los estudiantes para enfrentar los desafíos profesionales y promover su éxito en esta materia.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE BASADO EN RETOS, GAMIFICACIÓN, HABILIDADES

CINE, SERIES, DERECHOS HUMANOS Y ACCESO A LA JUSTICIA

IGNACIO PEROTTI PINCIROLI

Universidad Europea de Madrid

El empleo de películas, documentales y series en el proceso de enseñanza-aprendizaje del derecho, especialmente en temas como el acceso a la justicia y los derechos humanos, se ha convertido en una herramienta educativa valiosa en la docencia contemporánea. Esta ponencia explora cómo el cine y las series pueden enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre conceptos legales complejos y abstractos,

humanizando los casos y proporcionando contextos reales y emocionales que los textos académicos a menudo no pueden transmitir.

En primer lugar, se destaca cómo las narrativas visuales capturan la atención de los estudiantes y facilitan una conexión emocional más profunda con los temas abordados. Películas como "Hotel Rwanda" y "Argentina, 1985", o series como "El proceso de Tokio" no solo presentan procedimientos legales y estrategias jurídicas, sino que también ilustran las luchas personales y éticas de las víctimas y las comunidades de práctica que persiguen justicia a nivel nacional e internacional.

Además, el uso de estos medios permite a los estudiantes observar y analizar críticamente la representación de los derechos humanos en diferentes contextos culturales y políticos. Al ver películas y series de diversas partes del mundo, los estudiantes pueden comparar cómo se abordan cuestiones como la discriminación, la igualdad de género, los derechos de los inmigrantes y otros temas cruciales. Esta perspectiva comparativa fomenta una comprensión más global y diversa de los derechos humanos y el acceso a la justicia.

La ponencia también resalta la importancia de la discusión y el análisis posterior a la visualización. Las sesiones de debate y reflexión permiten a los estudiantes profundizar en los temas presentados, cuestionar las representaciones y desarrollar habilidades críticas. Este enfoque interdisciplinario no solo mejora la comprensión teórica, sino que también prepara a los futuros abogados para enfrentar dilemas éticos y prácticos en su carrera profesional.

En conclusión, integrar películas, documentales y series en la enseñanza del derecho es una estrategia educativa eficaz que enriquece el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo una comprensión más profunda y matizada del acceso a la justicia y los derechos humanos. Este enfoque innovador combina el poder de las narrativas visuales con el análisis crítico, preparando a los estudiantes para abordar los desafíos del mundo real con empatía y perspicacia.

PALABRAS CLAVE

CINE, COMPETENCIAS, DISCAPACIDAD, CAPACIDAD JURÍDICA, ACCESO A LA JUSTICIA, TUTELA JUDICIAL EFECTIVA, DERECHOS HUMANOS, GAMIFICACIÓN

APRENDIZAJE DEL DERECHO A TRAVÉS DE LA LITERATURA. UNA INCURSIÓN POR LOS GRANDES CLÁSICOS DE LA NARRATIVA ESPAÑOLA Y SU ALUSIÓN AL MUNDO JUDICIAL Y A LOS INTERVINIENTES EN EL PROCESO

CARMEN DELIA RAMOS HERRERA

Universidad a Distancia de Madrid

Introducción: A lo largo de la historia, en reiteradas ocasiones, los novelistas han utilizado el acontecer del ámbito judicial para reflejar el padecimiento o sentir de los justiciables en particular y de la sociedad en general, sobre la confianza o por el contrario la desconfianza que generaba el sometimiento a la justicia de la época.

La literatura clásica española ha sido testigo de una profunda exploración de temas relacionados con el derecho y los asuntos judiciales. A lo largo de los siglos, los escritores han utilizado sus obras para analizar, cuestionar y reflexionar sobre la aplicación de la ley, la justicia y los conflictos legales en la sociedad de su tiempo.

Objetivos: La literatura clásica ofrece una visión amplia y fascinante a la concepción del derecho y los asuntos judiciales en la sociedad de la época. Estas obras plantean cuestiones profundas sobre la naturaleza de la justicia y la moralidad, invitando a los lectores a reflexionar sobre estos temas, incluso en la actualidad.

Con este trabajo se pretende explorar los diferentes autores que han relatado historias de los ciudadanos ante la justicia, y la representación variada que de los intervinientes en el proceso proyectan en sus obras.

Además, se intentará examinar los supuestos en los que la verdad y la justicia prevalecen, con obras que presentan la búsqueda de la verdad como un elemento central, destacando la importancia de la integridad y la moralidad o, por el contrario, escritos que reflejan un sistema judicial enredado y corrupto, así como las repercusiones morales de las actuaciones procesales y decisiones judiciales en cada obra.

Metodología: Para llevar a cabo este estudio, se ha realizado un análisis detallado de obras literarias clásicas españolas que abordan temas legales y judiciales. Se examinaron las representaciones de procuradores, abogados, jueces, procesos judiciales y conflictos legales en contextos históricos y sociales específicos.

Discusión: La literatura clásica española refleja una amplia gama de perspectivas sobre el derecho y la justicia. Desde la exaltación de la ley como pilar de la sociedad hasta la crítica de la corrupción y la injusticia en el sistema judicial, los escritores han explorado diferentes facetas de este tema complejo en sus obras.

Resultados: Se encontró que la narrativa literaria clásica española a menudo sirve como un espejo de las normas, valores y conflictos legales de su época. Los personajes y tramas relacionadas con el derecho y los asuntos judiciales ofrecen una visión profunda de las tensiones entre la moralidad, la ética y la aplicación de la ley en la sociedad española.

Varios autores clásicos han reflexionado y reflejado en sus obras el sentir de la época sobre los asuntos judiciales. Miguel de Cervantes, Francisco de Quevedo, Lope de Vega y Fernando de Rojas, son algunos ejemplos de escritores españoles que han explorado los asuntos judiciales en sus obras literarias, ofreciendo perspectivas diversas sobre la justicia, la moralidad y la legalidad en la sociedad de su tiempo.

Conclusiones: La literatura clásica española no solo entretiene, sino que también nos invita a reflexionar sobre cuestiones fundamentales relacionadas con el derecho y la justicia. A través de sus obras, los escritores

han contribuido a enriquecer nuestro entendimiento de la concepción de derecho en la sociedad y a cuestionar nuestras propias percepciones sobre la justicia y la legalidad.

A través del análisis de la literatura se invitará al alumnado a representar y reflexionar, mediante técnicas de simulación (role playing), los hallazgos obtenidos.

PALABRAS CLAVE

ASUNTOS JUDICIALES, DERECHO Y LITERATURA, ROLE PLAYING, TÉCNICA FORMATIVA DE SIMULACIÓN

SERIES, CINE Y DERECHO PROCESAL

SONIA CANO FERNANDEZ

Universidad de Barcelona

Introducción: La visualización de series y películas es una actividad que estimula mucho al alumno en el aprendizaje del Derecho Procesal. Es una actividad en la que el estudiante, incluso el que no tiene mucho interés por la asignatura, se implica considerablemente. La pantalla tiene mucha atracción y la aplicación a dicha rama del Derecho Procesal motiva al alumno y lo ayuda en su aprendizaje.

Objetivos: El principal objetivo es que la adquisición de unos conocimientos muy concretos del Derecho Procesal. Evidentemente, con la visualización de la película o la serie no es suficiente. Hace falta una actividad posterior. El segundo objetivo, si bien no tan directo, es mejorar la expresión escrita y oral del alumnado, precisamente, a través de las actividades complementarias que se han indicado y que deberá realizar el alumno una vez haya visto la serie o la película. Además, podrá

aprenderse a trabajar en grupo en el caso de que la actividad se realice en grupo.

Metodología: Para poder realizar la actividad es necesario que el alumno visualice la película o la serie (o uno sólo de sus capítulos) que se le indica. Posteriormente, deberá contestar unas cuestiones que le ayudarán a desarrollar el tema concreto que se pretende abordar. A continuación, en la clase, se procederá a comentar tanto la serie o película, como las cuestiones indicadas.

Discusión: Los objetivos buscados, a través de la realización de la indicada actividad, se alcanzan sin lugar a dudas. El estudiante interioriza unos conocimientos acerca de una materia concreta vinculada al Derecho Procesal, ya que, al visualizar la serie o la película, tiene mayor retención respecto de lo que ha visto. Está demostrado que lo que se observa, se aprende más fácilmente. Mediante la observación, se interioriza.

Resultados: Los alumnos están muy satisfechos con los resultados obtenidos y la actividad es siempre valorada positivamente. Como docente, también estoy convencida de la gran implicación del alumnado en la actividad y en la adquisición de unos conocimientos concretos que previamente he fijado. Además, salen de la zona cómoda (tomar apuntes). Ellos son los protagonistas de su aprendizaje.

Conclusiones: La actividad ayuda al estudiante a adquirir unos conocimientos. El hecho de visualizar el tema en una serie o película, en primer lugar, lo motiva más en su aprendizaje. Además, puede visualizar su vertiente práctica. El hecho de tener que realizar una actividad posterior ayuda al alumno a concretar los conocimientos sobre el temario y adaptarlos a la realidad del Derecho Procesal o de la institución concreta que aprender.

Todos los objetivos fijados al inicio del presente trabajo se cumplen de manera considerable. El grado de satisfacción del alumnado es muy alto tras el desarrollo de la presente actividad.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, CINE, SERIES DE TELEVISION

EL APRENDIZAJE DEL DERECHO PROCESAL A TRAVÉS DE CASOS REALES QUE APARECEN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

SONIA CANO FERNANDEZ

Universidad de Barcelona

Introducción: Cuando a los alumnos les nombras en clase a un personaje mediático, entre las explicaciones del temario, levantan la cabeza y, a priori, parece que prestan más interés. Lo real les llama la atención, y más si se trata un sujeto que aparece en los medios de comunicación. Están más implicados en lo que se está transmitiendo.

Es por ello que en clase siempre procuro hacer mención a personas que aparecen en los medios. Concretamente, la actividad que voy a exponer ha sido realizada en varios cursos que he impartido tanto en la asignatura de Derecho Procesal Penal como en Derecho Procesal Civil. A través de ésta, puedo captar la atención del alumno y situarlo en un supuesto práctico concreto.

Objetivo: El objetivo es que el alumno adquiera unos conocimientos prácticos acerca de una materia concreta vinculada al proceso civil o penal. Siempre serán conocimientos acerca de la materia que se está exponiendo en ese momento. Precisamente, se trata de vincular la teoría con un caso práctico real. De este modo, el alumno adquiere los conocimientos más fácilmente y siempre los recuerda, precisamente, por la vinculación realizada.

Metodología: La metodología consiste, en primer lugar, en vincular la materia que se está exponiendo en clase con un personaje público que en ese momento está padeciendo realmente la misma situación que se esté exponiendo en clase. La vinculación se realiza concretamente con el recorte del periódico o fotografía del sujeto en cuestión. Complementariamente, les expongo a los alumnos sucintamente el caso para que ellos ya puedan desarrollarlo. Se trata de ponerse en el papel del sujeto en cuestión y de ese modo poner exponer cómo debería actuar ese sujeto.

A partir de aquí se trata de que los alumnos identifiquen y describan, de acuerdo con la materia de la asignatura, la situación en que se encuentran los personajes expuestos y aporten una solución al problema que tienen. El hecho de que sean personajes públicos motiva mucho a los alumnos

Discusión: La actividad ayuda a los alumnos a vincular la teoría expuesta en clase con la práctica. Al tratarse de personajes públicos, los estudiantes prestan más atención y se ponen en el papel de éstos para intentar dar una solución al problema que tienen. Y para ello es necesario aplicar la teoría expuesta.

Resultados: Los resultados son siempre muy positivos. Los estudiantes interiorizan los conocimientos teóricos. Además, la actividad les motiva mucho. Facilita el aprendizaje y la retención de los conocimientos, ya que, se aplica la teoría a un caso práctico.

Conclusiones: La actividad es muy provechosa al permitir interiorizar unos conocimientos teóricos a través de su visualización práctica en la vida real.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, CASOS REALES, LUDIFICACIÓN, RESOLUCIÓN DE CASOS,

**DERECHO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC
Y UNIVERSIDAD ON LINE**

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S04-01.** EL USO DE REELS (MICROVÍDEOS EN REDES SOCIALES) EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO PENAL
Cristian Sánchez Benítez.
- **Ponencia A01-S04-02.** EL USO DE LAS TICS Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA EFICAZ, PRACTICA Y SUSTENTABLE EN LA EDUCACION UNIVERSITARIA
Hermilo Francisco Leon Chaga. Rafael Marcelino Pérez Enríquez. Enrique Suárez Gallegos. Armando Adriano Fabre.
- **Ponencia A01-S04-03.** EL DERECHO A LA PRIVACIDAD DE ESTUDIANTES DURANTE LAS CLASES EN LÍNEA
José Alberto Cárdenas De La Fuente. Rodrigo Cárdenas De La Fuente. María Concepción Placencia Valadez.
- **Ponencia A01-S04-04.** SISTEMAS DE EVALUACIÓN EN DERECHO MERCANTIL EN UNA UNIVERSIDAD NO PRESENCIAL
Judith Morales Barceló.
- **Ponencia A01-S04-05.** LA EDUCACIÓN EN AFGANISTÁN SEGÚN EL SIGAR 2024: LA NECESIDAD DE INNOVACIÓN EN LA DOCCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS
Antonio Torres Fernández.
- **Ponencia A01-S04-06.** DERECHO, POLÍTICAS PÚBLICAS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: CONSIDERACIONES SOBRE EL ENSINO JURIDICO BRASILEÑO BASADAS EN EL DICTAMEN NO. 757/2020
Vanessa Santos Do Canto.
- **Ponencia A01-S04-07.** EDUCACIÓN JURÍDICA ANTIRRACISTA Y FORMACIÓN DE PROFESORES E INVESTIGADORES EN DERECHO Y RELACIONES RACIALES: CONSIDERACIONES SOBRE LA INVESTIGACIÓN DE LA BASE DE DATOS DE LA UNIVERSIDAD DE SÃO PAULO PARA LA INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN JURÍDICA
Vanessa Santos Do Canto.
- **Ponencia A01-S04-08.** REVISIÓN DE LA FORMACIÓN DE LOS ABOGADOS Y EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

RETOS Y OPORTUNIDADES.

Rayber Alberto Navarro Plaza. Dulce Maria Carolina Flores Olvera.

- **Ponencia A01-S04-09.** NUEVAS COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES ASOCIADAS A LA IA.
Julio César Muñiz Pérez.
- **Ponencia A01-S04-10.** NEUTRALIZACIÓN DEL FRAUDE MEDIANTE IA EN LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA UNED.
Julio César Muñiz Pérez.
- **Ponencia A01-S04-11.** DERECHO, TECNOLOGÍA Y PAZ: ESCENARIOS VIVENCIALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA PAZ TERRITORIAL
Paula Andrea Mora Pedreros. Manuel Jose Santiago Pajajoy.
- **Ponencia A01-S04-12.** LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: UN CAMINO POR EXPLORAR.
Emilio Muñoz Campaña.
- **Ponencia A01-S04-13.** POTENCIALIDAD Y DESAFÍOS DE LAS REDES SOCIALES EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: UN ANÁLISIS COMPARATIVO.
Emilio Muñoz Campaña.
- **Ponencia A01-S04-14.** LA IMPLEMENTACIÓN DE LA IA COMO HERRAMIENTA PARA IMPULSAR Y DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO-JURÍDICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN DERECHO
Cecilia Meza Lima. Armando Osorno Sanchez.
- **Ponencia A01-S04-15.** EL *RIESGO-BENEFICIO* Y LOS *RETOS ÉTICO-JURÍDICOS* PARA ESTUDIANTES Y PROFESORES DE LA LICENCIATURA EN DERECHO DE LA BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA POR EL USO DE LA “IA”
Armando Osorno Sanchez.
- **Ponencia A01-S04-16.** EL DERECHO AL ANONIMATO Y EL DERECHO AL OLVIDO EN EL ENTORNO EDUCATIVO
Blanca Ballester Casanella.
- **Ponencia A01-S04-17.** EL USO RESPONSABLE DE INTERNET EN LAS AULAS
Blanca Ballester Casanella.

- **Ponencia A01-S04-18.** *"EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (TIC) EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO"*
Pedro Luis Olivas Morillo.
- **Ponencia A01-S04-19.** DISRUPCION Y DESAFIOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA (IAG) EN EL AMBITO FINANCIERO Y SU INFLUENCIA EN LA DOCENCIA EN DERECHO BANCARIO Y MERCADO DE VALORES
Manuel Jesus Plaza Moreno.
- **Ponencia A01-S04-20.** ¿CÓMO ENSEÑAR DERECHO PENAL CON LA AYUDA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?
José León Alapont.
- **Ponencia A01-S04-21.** IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE TEACHING AND LEARNING OF LAW IN INDIA
Dr. Aneesh V Pillai.
- **Ponencia A01-S04-22.** INTERDISCIPLINARIEDAD DEL RECURSO DOCENTE ONLINE A LA IA EN DERECHO DIGITAL
Eduardo Fernández García.

EL USO DE REELS (MICROVÍDEOS EN REDES SOCIALES) EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO PENAL

CRISTIAN SÁNCHEZ BENÍTEZ

Universidad de Cádiz

Introducción: La propuesta educativa que se presenta se ha diseñado con el fin de aprovechar la funcionalidad de edición y subida de microvídeos (llamados reels en Instagram) que las principales redes sociales como Instagram, TikTok, Facebook e incluso plataformas como Youtube han incorporado en los últimos años, con el objetivo de crear y compartir contenidos audiovisuales que permitan complementar la enseñanza del Derecho penal a través de explicaciones sucintas y didácticas de sus conceptos clave.

Objetivos: El objetivo principal de esta propuesta es aprovechar el potencial de la funcionalidad relativa a los microvídeos o reels a fin de que sea empleada como herramienta educativa que sirva para el afianzamiento por parte del alumnado de los conceptos clave del Derecho penal, tales como legítima defensa, inducción, actio libera in causa, inimputabilidad, miedo insuperable...

Como objetivo secundario se pretende que dichos conceptos lleguen al público en general, no solo al estudiantado, pues se prevé que los vídeos generados por los propios estudiantes se suban y se publiquen en una cuenta de alguna de las redes sociales referidas que se creará al efecto.

Metodología: Identificación de los conceptos clave de la asignatura de Derecho penal 1 del Grado en Derecho (que se cursa en la Universidad de Cádiz y en la que se estudian los contenidos relativos a la parte general de esta disciplina) que serán tratados en los reels.

Selección de la red social o web que se usará para la subida de los vídeos que se generen (tomando en consideración la opinión de los alumnos) y creación por parte del profesorado de una cuenta en la red social elegida.

Selección de grupos de en torno a cinco-diez alumnos. A cada grupo se le asignará un concepto y sus integrantes deberán realizar un microvídeo que podrán generar en la red social seleccionada o mediante apps y programas de edición de vídeo (como CapCut). Durante este proceso contarán con la tutorización del profesorado, a fin de que los contenidos relativos a esos conceptos clave se aborden correctamente.

Subida de los microvídeos por parte del profesorado a la cuenta de la red social previamente seleccionada, para lo que se emplearán, contando con la colaboración del alumnado, hashtags y descripciones precisas que ayuden a generar mayores visualizaciones e interacciones.

Facilitación de las claves de acceso a un miembro de cada grupo al objeto de que interactúe con los usuarios de la red social que envíen comentarios o consultas relativas a su vídeo.

De esta manera, los alumnos implicados en el desarrollo de la actividad afianzarán los conceptos clave de dos formas. Mediante la propia elaboración de los contenidos y, una vez que aquellos sean subidos, a través de la interacción con los usuarios receptores de dichos vídeos (respondiendo a comentarios que aquellos realicen, resolviendo dudas, debatiendo...).

Resultados y discusión: Esta propuesta se abordará como una actividad práctica a ser evaluada por el profesorado, que tomará en consideración que los microvídeos contengan explicaciones concisas y claras, algún ejemplo práctico y, especialmente, elementos gráficos que faciliten que los contenidos resulten visualmente atractivos.

También el impacto de la cuenta y la repercusión de los vídeos con base en el número de seguidores y de visualizaciones y en la interacción con los usuarios de la red social se tendrán en cuenta por parte del profesorado para la evaluación de la actividad y de la efectividad de la propia propuesta.

Tras la realización de la actividad se pasará una encuesta a los alumnos para que valoren su experiencia, a fin de conocer su opinión y su grado de satisfacción en torno a aquella.

Conclusiones: El uso de redes sociales en el aprendizaje universitario, y en concreto, esta propuesta educativa basada en la elaboración y

publicaciones de microvídeos en las principales redes sociales, constituye una manera innovadora de adaptar los contenidos educativos a los hábitos de ocio de los estudiantes y de la población en general, lo que puede contribuir de manera significativa a la adquisición y afianzamiento de los aspectos más básicos de alguna disciplina como el Derecho penal.

Los resultados que se obtengan a partir de la evaluación por el profesorado de la actividad, del impacto de la cuenta y de la valoración que hagan los propios estudiantes permitirán evaluar la efectividad de esta propuesta educativa en lo que respecta al cumplimiento de los objetivos descritos.

PALABRAS CLAVE

DERECHO PENAL, INSTAGRAM, MICROVÍDEO, REELS, TIKTOK

EL USO DE LAS TICS Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA EFICAZ, PRACTICA Y SUSTENTABLE EN LA EDUCACION UNIVERSITARIA

HERMILO FRANCISCO LEON CHAGA

Universidad Veracruzana

RAFAEL MARCELINO PÉREZ ENRÍQUEZ

Universidad Veracruzana

ENRIQUE SUÁREZ GALLEGOS

Universidad Veracruzana

ARMANDO ADRIANO FABRE

Universidad Veracruzana

Introducción: Es evidente que con el avance sistemático que llevamos en nuestra sociedad el mundial, actualmente presentamos una gran problemática la cual es el hecho de poder adaptarnos a la era actual en la que vivimos, esto es una era totalmente digital, es por ello que debemos

adoptar nuevas estrategias para que el método de enseñanza aprendizaje tenga mayor eficacia y eficiencia en la educación universitaria online.

Objetivos: Se intenta expandir el conocimiento sobre las TICS así como de IA con la que contamos en esta era digital para que podamos verla como un área de oportunidad que podamos aprovechar para que nuestros universitarios tengan una educación además de actualizada de fácil acceso y en el horario que este pueda ser permitido ya que no sólo contemplaremos el uso de las tecnologías de información online sino también que esta sea de forma diferida para obtener así la eficacia y eficiencia del método enseñanza aprendizaje con su respectiva retroalimentación por parte de los docentes

Metodología: Es evidente la necesidad de llevar a cabo una metodología adecuada para la correcta aplicación y uso, tanto de la inteligencia artificial como de las tecnologías de la información y comunicación, ya que no puede ser aplicada y usada tampoco de forma liberal sin un debido control análisis y evaluación continua sobre el debido aprovechamiento que se haga de estas tecnologías.

Discusión: Es sumamente importante llevar a cabo un completo análisis y estar abiertas a todas las opiniones, posibilidades y comentarios que puedan surgir de esta ponencia ya que es de gran interés para la sociedad mundial ya que el avance de las tecnologías es sumamente avasallante pero habrá quien esté en contra del uso inadecuado o resultados que se pudieran obtener en la educación universitaria a través de estas tecnologías y más aún de la inteligencia artificial ya que estamos en una era digital pero constante cambio y adaptación a la misma.

Resultados: Con esta ponencia se pueda obtener como producto final que aquellos participantes en la misma obtengan un alto grado de concientización primeramente sobre la era en la cual nos encontramos y lo cambiante que es, así como la necesidad de adaptación al uso de las TICS y la IA como una herramienta eficaz en la educación universitaria online y que el uso del internet no solamente sea para métodos de obtener conocimiento de forma empírica o de uso recreativo sino que también se acepte la posibilidad de que a través de su debido uso y aplicación y con

los docentes debidamente actualizados en el uso de las mismas se puede obtener un resultado favorable en la educación universitaria online.

Conclusiones: Que al final de esta ponencia habrá muchos participantes interesados en obtener mucha más información respecto al tema sobre el uso de estas tecnologías lo cual debido a la amplia gama que existe e internet sobre el uso de la inteligencia artificial y las tecnologías de información podrán estar completamente seguros que es un área de oportunidad la cual no debemos desaprovechar

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, COMPETENCIAS, DIGITAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, ENSEÑANZA, ESTRATEGIA, HABILIDADES, IA, INNOVACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, MOOC, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, UNIVERSIDAD

EL DERECHO A LA PRIVACIDAD DE ESTUDIANTES DURANTE LAS CLASES EN LÍNEA

JOSÉ ALBERTO CÁRDENAS DE LA FUENTE

Universidad Autónoma de Tamaulipas

RODRIGO CÁRDENAS DE LA FUENTE

Universidad Autónoma de Tamaulipas

MARÍA CONCEPCIÓN PLACENCIA VALADEZ

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Introducción: Durante la pandemia de COVID-19 el sector educativo tuvo que implementar medidas para continuar con las actividades escolares, recurriendo a la modalidad a distancia para dar continuidad a los cursos académicos programados en el currículo escolar; en línea o de manera virtual, para lo cual se requirió del uso de aplicaciones y

plataformas digitales. En esta transición forzosa la comunidad educativa se adaptó de una manera rápida a esta modalidad llevando el contenido académico a plataformas en la nube y manteniendo contacto con los alumnos por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), los alumnos han pasado varias horas conectados a la web diariamente a través de la tecnología disponible en los hogares para acceder a los contenidos de los cursos, tomar clases de manera remota, comunicarse con los docentes para resolver dudas, enviar actividades y ser evaluados. Estas acciones dejan ver que el uso de las tecnologías puede ser ilimitado, pero existen diversos límites en materia de privacidad que deben ser respetados, siendo así, la utilización de entornos de enseñanza-aprendizaje virtuales utilizados en las instituciones educativas demanda de herramientas informáticas que deben contar con procedimientos de seguridad.

El desarrollo tecnológico en el área educativa apoya las actividades de enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, la situación vivida durante la pandemia enfatizó la relevancia del uso de la tecnología en el aula y en la educación a distancia, su importancia reside en la contribución a las funciones más básicas de los docentes como son; la comunicación efectiva con los estudiantes, colaboración fuera del ámbito escolar con otros docentes, evaluación de aprendizajes, etc., sin embargo durante la crisis de la pandemia, se pudo apreciar que existen grandes retos en la implementación de tecnología en las instituciones escolares, incluyendo “brechas en las habilidades digitales de los docentes, y en la efectividad y viabilidad de las herramientas tecnológicas disponibles” (Diálogo Interamericano, 2021, p.3).

Durante las clases implementadas en el periodo de la pandemia, el uso de la tecnología e internet en los hogares se hizo necesario, siendo imprescindible llevar a cabo las actividades escolares, búsqueda de información tanto para comprender algún tema o enriquecer la tarea solicitada por el docente. Además, los docentes preocupados por el aprendizaje de los alumnos mantuvieron contacto con ellos a través de videollamadas utilizando programas y aplicaciones como Microsoft Teams, Zoom, Skype, Google meet, WhatsApp, etc. (Montalvo-Charles y otros, 2021). Durante las clases impartidas a distancia, estudiantes debieron

conectarse a plataformas digitales, redes sociales y aplicaciones para seguir el desarrollo de la clase preparada por el docente, para poder hacerlo estos alumnos debieron crear un e-mail o una cuenta en una aplicación que les demanda proporcionar información personal.

El ambiente de la web puede ofrecer beneficios a los usuarios, pero también riesgos como la recopilación de su información personal, por ejemplo, puede ser recabada por el mercado de publicidad en línea, de esta manera las empresas podrían dirigirse a ellos.

Objetivo: Considerando el riesgo que surge al hacer uso de las redes sociales y navegar en la web, se planteó el objetivo de realizar el análisis y descripción de los derechos a la privacidad de estudiantes al hacer uso de programas, aplicaciones y plataformas en internet.

Discusión: Con el diseño de aplicaciones educativas digitales la educación se ha beneficiado al utilizarlas, se han diseñado programas de enseñanza-aprendizaje innovadoras que permiten al alumno apropiarse de un aprendizaje significativo y permanente, ya sea en la educación presencial o en la modalidad en línea o virtual.

La educación en línea y virtual son modalidades de enseñanza que utilizan la tecnología para educar de esta manera, eliminando obstáculos de distancia y tiempo, se imparte de manera sincrónica, alumnos y docentes deben coincidir en un horario para participar en una sesión de clase interactuando a través de recursos tecnológicos; internet y redes de computadoras. En la educación virtual también se requiere de recursos tecnológicos, de una plataforma digital e internet, en esta modalidad la relación docente-alumno se da de manera asincrónica, no coinciden en un horario para las sesiones, es educación a distancia pero con un estricto uso de recursos tecnológicos, en este caso el material didáctico se sube a la plataforma seleccionada donde los alumnos podrán acceder para revisarlos y atender las actividades señaladas por el docente y de la misma manera el alumno enviará las actividades realizadas, cuando se presentan dudas éstas se discutirán en un foro o a través de correo electrónico (Ibáñez, 2020).

Los alumnos para acceder a las clases en línea y navegar en internet deben hacerlo con su cuenta de correo institucional o crear una para la

realización de ciertas actividades, seleccionando un proveedor o servicio de correo electrónico que podría ser: Gmail, Outlook, Yahoo!, entre otros. Después de elegir el proveedor se crea una cuenta de correo electrónico para enviar y recibir mensajes a través de internet, esta acción se logra en varios pasos dependiendo del proveedor, generalmente son los siguientes: 1) Registrar el nombre y apellidos, elegir nombre de usuario y una contraseña. 2) Proporcionar un número telefónico para verificar que la cuenta pertenece al usuario registrado y no se trata de un robot o un sistema automatizado para crear cuentas, este no es un proceso para todas las cuentas, pero Google lo activa en algunas circunstancias, el proveedor enviará un código vía mensaje al teléfono registrado para introducirlo en un formulario y de esta manera verificar que ese número telefónico pertenece al usuario registrado, después de la verificación de cuenta, debe proporcionar otros datos que servirán para recuperar la cuenta en caso que el usuario olvide la contraseña; a) otro correo electrónico, b) Fecha de nacimiento, c) sexo, d) número telefónico, este servirá para tener acceso a videollamadas y mensajes y para que los servicios incluyendo anuncios sean más relevantes para el usuario. 3) El último paso se refiere a la política de privacidad el usuario debe aceptarla, puede leerla y configurar algunos puntos de acuerdo con su criterio o aceptarla tal como está configurada.

Conclusiones: El uso de las TIC se ha convertido en actividad cotidiana de estudiantes, lo que les ha permitido traspasar las fronteras de la escuela y el hogar, esto puede llegar a ser positivo o con tintes dañinos para la comunidad escolar y familiar, es indispensable que tanto la escuela como la familia orienten a los usuarios sobre el protocolo y estrategias para el uso seguro de internet de esta manera se podrían minimizar riesgos y lograr las ventajas que ofrece su uso, así como ejercer sus derechos. La alfabetización digital a docentes y padres de familia podría considerarse como una meta importante del sector educativo, lo que permitirá un mejor aprovechamiento de la tecnología en el proceso educativo. Es importante aclarar que las habilidades requeridas para navegar en internet superan lo que se ha llamado alfabetización digital, éstas se refieren a habilidades cognitivas y éticas.

Es necesario iniciar la enseñanza del valor de los datos personales y continuar introduciendo información relacionada adaptándola a cada etapa educativa.

La educación sobre el derecho a la protección de datos personales y privacidad involucra la responsabilidad de la familia, docentes y escuelas.

La divulgación y ejercicio del derecho a la privacidad en la era digital revela importantes desafíos; como es un análisis a profundidad de lo relacionado a la protección legal, de las garantías procesales y de la supervisión efectiva, este análisis facilitaría una orientación práctica con base en los Documentos Internacionales y Nacionales y la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. La privacidad es un derecho humano planteado en la Constitución y en los tratados internacionales de los que forma parte México, esto atribuye la obligación al Estado de velar por la promoción, protección, la garantía y el respeto del derecho a la privacidad de todos los mexicanos. Sin embargo, se ha visto una carencia en la aplicación y supervisión de las leyes nacionales lo que ha contribuido a la práctica de actividades arbitrarias e ilegales como la vulneración de los datos personales, ciberbullying, sexting y grooming.

En la digitalización y almacenamiento de información de los estudiantes que estudian en línea se pueden recabar; páginas visitadas, los videos vistos, trayectoria de aprendizaje, tiempo de respuesta, puntuación obtenida, etc., estos datos permitirán crear un perfil del usuario para su posterior utilización.

Para lograr los objetivos indicados en los programas de estudio y un ambiente adecuado en el área digital, las TIC deben estar respaldadas por la capacitación del personal docente en pedagogía, lineamientos normativos, operativos y de ciberseguridad, derechos de autor y sobre el derecho a la privacidad de estudiantes.

PALABRAS CLAVE

CLASES EN LÍNEA, DERECHO A LA EDUCACIÓN, DERECHO A LA PRIVACIDAD, PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

SISTEMAS DE EVALUACIÓN EN DERECHO MERCANTIL EN UNA UNIVERSIDAD NO PRESENCIAL

JUDITH MORALES BARCELÓ

Universidad de Barcelona

Introducción: La enseñanza universitaria no presencial implica no sólo adaptar la metodología a este entorno sino también la forma de evaluar.

Este trabajo se presenta sobre la base de mi experiencia en la enseñanza del Derecho Mercantil en un entorno on line. Tal y como se podrá ver, esos instrumentos deben estar adaptados al entorno en el que se aplican. También se propondrán algunas posibles mejoras.

Objetivos: Los objetivos del presente trabajo son: explicar los instrumentos de evaluación que se utilizan en la enseñanza de la citada asignatura; analizar las ventajas e inconvenientes de estos instrumentos; y proponer instrumentos que podrían ayudar al docente y al estudiante.

Metodología: Se van a exponer cuáles son los instrumentos de evaluación que se aplican en la mencionada asignatura.

En esta asignatura hay dos sistemas de evaluación: el de evaluación continua y el de evaluación única. La evaluación continua consiste en la realización de cuatro pruebas y una prueba de síntesis. El modelo de evaluación única consiste en la realización de un único examen final.

Para poder superar la evaluación continua es necesario haber presentado todas las pruebas y no haber suspendido más de dos. Superada la evaluación continua (40% de la nota), el alumno deberá realizar una prueba de síntesis (60% de la nota), y debe obtener como mínimo un 4 en la prueba de síntesis. Si no se supera la evaluación continua, el alumno deberá hacer un examen final.

Si el alumno decide seguir el sistema de evaluación única o bien suspende la evaluación continua, deberá realizar un examen final.

Discusión: Se analizan las ventajas y los inconvenientes de los instrumentos de evaluación que se utilizan en la asignatura en la que imparto docencia de forma virtual y se hacen algunas propuestas de mejora.

Los principales problemas que podemos encontrar en el caso de las pruebas de evaluación continua son la copia o el plagio, a lo que cabe añadir el uso de la inteligencia artificial, y la suplantación de identidad.

Las pruebas de síntesis permiten comprobar y validar, en su caso, la nota que el alumno ha obtenido con la realización de las cuatro pruebas de evaluación continua.

Y el examen final es el instrumento que se utiliza en el caso de evaluación única y cuando no se superan las pruebas de evaluación continua.

Resultados: Según mi experiencia, la mayoría de los alumnos siguen el sistema de evaluación continua suelen aprobar la asignatura. Respecto a los alumnos que siguen el sistema de evaluación única el número de suspensos es superior.

Conclusiones: El sistema de evaluación continua permite al estudiante saber si está alcanzando los objetivos de la asignatura y detectar dónde está teniendo mayores dificultades y permite al profesor saber si se están logrando esos objetivos o donde pueden encontrarse las mayores dificultades y hacer los ajustes necesarios.

PALABRAS CLAVE

DERECHO MERCANTIL, EVALUACIÓN CONTINUA, EVALUACIÓN ÚNICA, SISTEMAS DE EVALUACIÓN, UNIVERSIDAD NO PRESENCIAL

LA EDUCACIÓN EN AFGANISTÁN SEGÚN EL SIGAR 2024: LA NECESIDAD DE INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

ANTONIO TORRES FERNÁNDEZ

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

Introducción: La situación educativa en Afganistán ha sido objeto de preocupación y análisis por parte de diversas entidades, entre ellas el Special Inspector General for Afghanistan Reconstruction (SIGAR). En su informe del 2024, el SIGAR destaca la situación en la que enfrenta el sistema educativo afgano, especialmente tras la toma del poder por parte de los talibanes en 2021. Este estudio se propone analizar en profundidad el estado de la educación en Afganistán según el informe del SIGAR 2024, centrándose en la transformación de la docencia e investigación de las ciencias sociales y jurídicas.

Objetivos: Los objetivos son analizar el impacto de las políticas de los talibanes en el acceso a la educación en Afganistán, especialmente en el ámbito de las ciencias sociales y jurídicas.

Metodología: Para llevar a cabo este estudio, se realizará un análisis detallado del informe del SIGAR 2024 sobre la educación en Afganistán, con un enfoque específico en las ciencias sociales y jurídicas impartidas en las madrasas. Para ello, se examinarán las políticas educativas implementadas por los talibanes y su impacto en la enseñanza de estas disciplinas de acuerdo con las disposiciones del SIGAR.

Discusión: La llegada de los talibanes al poder ha traído consigo cambios significativos en el sistema educativo, incluida una mayor influencia de la enseñanza religiosa y la eliminación de materias seculares en favor de los estudios islámicos. Estos cambios plantean desafíos para la educación en ciencias sociales y jurídicas, ya que se reduce la diversidad de materias y enfoques educativos disponibles para los estudiantes.

De acuerdo con un estudio de USAID realizado en el verano de 2022, el 76% de los maestros informaron que el tiempo dedicado a la instrucción religiosa ha aumentado desde agosto de 2021.

Se ha documentado que los funcionarios talibanes han estado convirtiendo escuelas públicas en madrasas a tiempo completo, y el Ministerio de Educación ha expresado la intención de convertir más escuelas primarias y secundarias en madrasas, comenzado a reclutar activamente maestros para estas instituciones.

Se debe tener presente que las madrasas son establecimientos educativos islámicos donde se imparte enseñanza religiosa, incluidas la ley islámica (sharia) y la jurisprudencia islámica (fiqh).

Resultados y conclusiones: Los resultados preliminares muestran que las políticas de los talibanes han generado transformaciones de calado en la educación en Afganistán, especialmente en las ciencias sociales y jurídicas. De ahí, la importancia de apoyar iniciativas educativas que promuevan la igualdad y el acceso equitativo a la educación para todos los afganos, especialmente en el ámbito de las ciencias sociales y jurídicas, que quedan circunscritas casi exclusivamente a la madrasa.

PALABRAS CLAVE

AFGANISTÁN, CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS, EDUCACIÓN, INNOVACIÓN

DERECHO, POLÍTICAS
PÚBLICAS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
CONSIDERACIONES SOBRE EL ENSINO JURIDICO
BRASILEÑO BASADAS EN EL DICTAMEN NO. 757/2020

VANESSA SANTOS DO CANTO

Universidade de São Paulo

Introducción: En la actualidad, el Derecho se ha enfrentado a los rápidos cambios que se han venido produciendo en las sociedades facilitados, en parte, por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Este hecho, a su vez, ha impactado en las formas en que los Estados han enfrentado las demandas de la sociedad, en particular en lo que respecta al proceso de aplicación de los derechos humanos fundamentales (Trejo, Botelho, Andreassa, 2022). Siguiendo esta tendencia, las políticas públicas han sido cada vez más investigadas por juristas en Brasil (Bucci, 1997, 2006) relacionándolas con las TIC (Lorenzetto, 2022; Hachem, Gabardo, Cristóvam, 2022).

Objetivos: El objetivo general de este trabajo es ampliar el debate sobre derecho, políticas públicas y nuevas tecnologías en el ensino jurídico, con el fin de explicar su relación con el racismo en el proceso de formación de licenciados en Derecho y su desempeño en el sistema de justicia brasileño como tema emergente para una agenda de investigación (Bucci, Silveira, 2022), con el objetivo de la transformación social.

Método: El método utilizado en la investigación es deductivo y se basa en una revisión bibliográfica sobre los temas aquí tratados. En este sentido, consideramos fundamental que los debates sobre la educación jurídica brasileña tengan como horizonte la valorización de la diversidad y la inclusión para la transformación de la sociedad y la consolidación de la democracia en el país.

Discusión: Este aspecto es tan importante que las Directrices Curriculares Nacionales (DCN) de 2018 para los cursos de licenciatura en Derecho instituyeron la obligación de enseñar asignaturas que relacionen

el fenómeno jurídico con las nuevas tecnologías (Brasil, 2018a). Este hecho fue destacado en el Dictamen del CNE/CES No. 757/2020, que modificó el artículo 5 de la Resolución CNE/CES N° 5, de 17 de diciembre de 2018, que establece los Lineamientos Curriculares Nacionales para el Curso de Licenciatura en Derecho. El Dictamen n° CNE/CES. 757/2020 proviene de una provocación realizada a la Cámara de Educación Superior del Consejo Nacional de Educación (CES/CNE).

Así, esta imposición normativa ha impactado en los debates sobre la relación entre el derecho, las nuevas tecnologías, las políticas públicas con el papel que debe jugar la educación jurídica en lo que respecta a la alfabetización digital dirigida a los futuros operadores del sistema de justicia y necesaria para garantizar a los ciudadanos el derecho de acceso a la justicia electrónica (Ribeiro, Souza, Luquetti, 2021).

Resultados y conclusiones: Sin embargo, este debate no aborda otra imposición normativa de los DCN de 2018, que es la enseñanza obligatoria de la historia y la cultura afrobrasileña y africana, de forma interdisciplinaria que se prevé en los Planes Pedagógicos de los Cursos (PPC), después de 15 años de existencia de la Ley n.º 10.639/2003 (que este año cumplió 20 años) y la publicación de las directrices para su implementación (Brasil, 2004).

En este sentido, preguntamos como el resultado de las reflexiones de este trabajo: ¿cómo podemos discutir las capacidades estatales en un contexto cada vez más mediado por las TIC si no incluimos en el debate el papel que juega el racismo en la brecha digital y todas sus consecuencias para el proceso de producción y consumo de riqueza social, en los procesos de actualización de las técnicas racistas de reconocimiento y criminalización de sujetos y cuerpos históricamente considerados "sospechosos" a través del racismo algorítmico?

PALABRAS CLAVE

NUEVAS TECNOLOGÍAS; ENSINO JURIDICO; DCN'S DE LOS CURSOS DE GRADO EN DERECHO; BRASIL

EDUCACIÓN JURÍDICA ANTIRRACISTA Y FORMACIÓN DE PROFESORES E INVESTIGADORES EN DERECHO Y RELACIONES RACIALES

consideraciones sobre la investigación de la base de datos de la Universidad de São Paulo para la innovación en Educación Jurídica

VANESSA SANTOS DO CANTO

Universidade de São Paulo

Introducción: El área de investigación Derecho y Relaciones Raciales surgió em el Brasil en la Universidad de São Paulo (USP) en 1980, con la tesis de maestría del Profa. Dra. Eunice Aparecida de Jesus Prudente, titulada "Prejuicios raciales e igualdad jurídica en Brasil". A su vez, el campo de investigación de la Educación Jurídica Antirracista surgió en 2022, con la publicación del "Manual de Educación Jurídica Antirracista", ambos influenciados por la Teoría Crítica de la Raza. Entonces, proponemos el debate, en el ámbito de una de las Facultades de Derecho más antiguas del país; con el apoyo del Programa de Posgrado en Derecho de la USP, el más antiguo de funcionamiento ininterrumpido en Brasil.

Objetivos:

- • Problematicar el racismo estructural e institucional que se manifiesta en la sociedad brasileña, el sexismo basado en el pensamiento feminista negro, formalismo, legalismo y positivismo jurídico a partir de la producción académica en el Programa de Posgrado en Derecho de la USP, durante el período de 1980 a 2021.
- • Analizar las principales corrientes teóricas que se han movilizad para la producción de trabajos académicos y de Derecho y Relaciones Raciales en el Programa de Posgrado en Derecho de la USP (1980 a 2021), para implementación de una educación jurídica antirracista.
- • Elaboración de un folleto para ser distribuido a los órganos que componen el sistema de justicia brasileño.
- • Elaboración de una base de datos con los resultados de la investigación.

Método: El método utilizado en la investigación es deductivo y se basa en una revisión bibliográfica sobre los temas aquí tratados. Una de las fases se realizará en la base de datos digital de disertaciones y tesis de Derecho de la USP. Se analizarán los resúmenes e introducciones de las disertaciones y las palabras clave que se enumeran inicialmente son: esclavitud, racismo, raza, discriminación, acción afirmativa, quilombos, negras, negros.

Discusión: La encuesta que se ha realizado en la base de datos de la Biblioteca de la Universidad de São Paulo busca subsidiar una base de datos que permita la organización de la producción académica sobre Derecho y Relaciones Raciales, buscando la implementación de una educación jurídica antirracista políticamente comprometida para enfrentar el racismo en el sistema de justicia brasileño a través de la educación jurídica. En este sentido, el uso de las TIC, aún con una metodología tradicional, como la revisión de la literatura, busca posibilitar la organización de una base de datos digital que proporcione el uso del conocimiento producido en la investigación, a través de la alfabetización racial articulada con la alfabetización digital.

Resultados y conclusiones

Este proyecto contribuirá a la formación de recursos humanos en la USP y en el Brasil. Por lo tanto, el presente proyecto trabajará intensamente con tecnologías, proponiendo también el desarrollo de una herramienta basada en internet (hotsite – base de datos) que permita la exploración y comprensión de los contornos de la relación entre el Derecho y las relaciones raciales en Brasil, así como para la definición de proyectos sociales y políticas públicas relacionadas con el tema del enfrentamiento al racismo en el Estado de São Paulo y en el Brasil.

PALABRAS CLAVE

PALABRAS CLAVE: EDUCACIÓN JURÍDICA ANTIRRACISTA; EL DERECHO Y LAS RELACIONES RACIALES; LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN; INVESTIGACIÓN JURÍDICA; INNOVACIÓN

REVISIÓN DE LA FORMACIÓN DE LOS ABOGADOS Y EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. RETOS Y OPORTUNIDADES.

RAYBER ALBERTO NAVARRO PLAZA
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

DULCE MARIA CAROLINA FLORES OLVERA
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: En el campo del Derecho hablar de elementos tecnológicos no es muy habitual. La relación entre disciplinas es distante o en algunos casos apenas existe la instrumentación de algunos equipos de cómputo o programas que se han ido abriendo paso dentro en la profesión legal. Con la llegada de la Inteligencia Artificial (IA) a diversos contextos se ha abierto una cantidad de oportunidades, pero también retos sobre todo si la llevamos al campo de la justicia. Las preguntas actuales sobre la incursión de una tecnología que puede ofrecer respuestas en segundos agilizando procesos, pero también involucrándose en esferas sensibles de la sociedad, es ahí donde los Abogados pueden cumplir un papel esencial.

Objetivos: Analizar la literatura existente en cuanto a la formación de los profesionales en Derecho en uso y manejos de IA y las implicaciones éticas que esto representa.

Metodología: Se realizó un estudio documental de las incursiones de la IA en la justicia, de las recomendaciones para su regulación, definición conceptual y teóricamente de su uso. De los resultados encontrados hasta el momento, se plantean las siguientes categorías que inciden en la IA:

- La transparencia.
- La aceptación de la IA (conocimiento/desconocimiento, ventajas/desventajas).
- Su consideración como un bien común.
- La inclusión, la equidad y la justicia.

- La multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad.
- Regulación y responsabilidad.

Discusión: Los hallazgos encontrados nos permiten evidenciar que las principales preocupaciones en torno a la implementación de la IA se relacionan con elementos como: la privacidad, manejo de los datos y perfiles de los usuarios, la creación de IA generativas que cada vez más simulan comportamientos humanos casi a la perfección, competencias tecnológicas que ahora se trasladan a diferentes campos laborales, entre otros aspectos. Todo este contexto nos hace pensar que los requerimientos de una regulación de la IA son imprescindibles, cumpliendo con diferentes principios normativos que se basan en definitiva en la ética de su funcionamiento, el cual será el siguiente elemento de análisis.

Conclusiones: Se puede concluir que la IA posibilita en gran medida realizar tareas rutinarias que emplean una gran cantidad de tiempo, el cual puede emplearse en otras actividades u optimizar las que se llevan a cabo en los diferentes escenarios laborales, lo que significa la necesidad de nuevas competencias tecnológicas. En el caso de los entes encargados de la administración de justicia, es posible agilizar tareas de asistencia jurídica o hasta de predicción de sentencias, lo que supone el manejo de información sensible y delicada, con un gran nivel importancia para las personas.

En este sentido la administración de justicia puede cumplir de mejor manera principios universales como la celeridad de los procesos judiciales, además del acceso oportuno a la misma y la resolución de casos en menor tiempo. Sin embargo, todo este panorama nos obliga a cuestionarnos sobre la formación de los abogados y del conocimiento de las repercusiones que trae esta nueva tecnología, tanto a partir de una posible incursión en la administración de justicia, como para defender los derechos de los usuarios que puedan ser vulnerados.

PALABRAS CLAVE

ÉTICA, FORMACIÓN PROFESIONAL, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TRANSDISCIPLINARIEDAD

NUEVAS COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES ASOCIADAS A LA IA

JULIO CÉSAR MUÑIZ PÉREZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia

La inteligencia artificial constituye todo un reto para la educación superior ya que es necesario un análisis riguroso de su potencial y riesgos. Hemos desarrollado un Proyecto de Innovación Docente en la UNED "Evaluación de impacto y adaptación de evaluación con PEC ante la IA: El reto del ChatGPT", que es analizado en otra ponencia. Uno de los principales resultados del proyecto es el análisis fundamentado de la posibilidad de incorporar la Inteligencia Artificial al proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Nuestro objetivo es delimitar algunas de las competencias que son necesarias para docentes y discentes en esta incorporación. Metodológicamente este análisis tiene fundamento en los resultados del proyecto.

En primer lugar, es necesaria la preparación del docente. Un resultado del proyecto es la necesidad de que cada docente conozca la IA en su ámbito de conocimiento. Hemos detectado en este sentido que la IA presenta importantes variaciones de rendimiento que dificulta extrapolar su utilidad real de forma universal. Ello hace que sea imprescindible desarrollar actividades de formación de formadores en Inteligencia Artificial, tanto desde la perspectiva eminentemente docente como desde el fomento de un uso ético y de lucha contra el fraude.

La formación de los docentes en este ámbito es imprescindible ya que cada ámbito del conocimiento se ve afectado de forma diferente. Existen varios elementos que condicionan la eficacia de la respuesta de la Inteligencia Artificial en el caso concreto. Habitualmente, más errores presenta cuanto mayor es el nivel de especialización; por ejemplo, el paso de grado a Máster); también hemos apreciado importantes divergencias en cuando a sus funciones: Por ejemplo, los resúmenes en algunos

ámbitos del conocimiento, como Humanidades, los realiza de forma satisfactoria, pero no en el ámbito jurídico.

Estas consideraciones condicionan la incorporación de la Inteligencia Artificial a la Educación superior y son objeto de otra comunicación en este congreso.

Una vez que tengamos a los docentes formados en materia de Inteligencia Artificial y sean conscientes de las limitaciones concretas en su respectivo ámbito podremos plantear la segunda fase: la incorporación a la docencia de la Inteligencia Artificial.

Esta incorporación cabe realizarse mediante la incorporación de competencias específicas en asignaturas concretas. No consideramos, sin embargo, que todas las asignaturas deban incorporar competencias digitales en materia de Inteligencia Artificial, ya que el objeto habitual de conocimiento no es el uso de la Inteligencia Artificial sino un uso adaptado a cada ámbito. En este sentido, materias de carácter optativo permitirían diseñar asignaturas que se integren en el currículo del título y posibiliten competencias específicas de uso profesional de la IA. Unas competencias asociadas que pueden ir desde la programación a la traducción de textos o la redacción de documentos de naturaleza legal.

De este modo, y a pesar de que los resultados del Proyecto plantean importantes dudas sobre la incorporación de la Inteligencia Artificial, aún inmadura; pero la formación en competencias digitales asociadas a la Inteligencia Artificial será una necesidad en el futuro, ya que son herramientas que los alumnos tendrán disponibles en el futuro mercado de trabajo.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, COMPETENCIAS DIGITALES, EMPLEABILIDAD, ÉTICA

NEUTRALIZACIÓN DEL FRAUDE MEDIANTE IA EN LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA UNED

JULIO CÉSAR MUÑIZ PÉREZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia

En esta comunicación presentamos los resultados hasta el momento del Proyecto de Innovación Docente otorgado por la UNED titulado "Evaluación de impacto y adaptación de evaluación con PEC ante la IA: El reto del ChatGPT".

Las Pruebas de Evaluación Continua (PEC) se realizan por los alumnos de forma remota. Hemos analizado las PEC de 17 asignaturas distintas, mayoritariamente de naturaleza jurídica. El objeto principal era determinar el potencial de respuesta de la IA y la posible distorsión de la evaluación.

Dentro de los resultados analizados hasta el momento, del total de 17 asignaturas contamos con el resultado de 11 de ellas. Las calificaciones obtenidas oscilaron entre 1 punto y 8, con mayor frecuencia en la franja entre 4 y 6 puntos.

Este análisis inicial permitió la modificación de los ejercicios siguiendo una serie de criterios, como vitar las preguntas generales de tipo teórico y fomentar trabajos de carácter más práctico e interpretación, o bien incentivar aspectos críticos.

Tendencialmente la IA responde mejor las preguntas teóricas, pero a medida que la interrelación aumenta, la IA falla más. También disminuye su eficiencia a medida que los contenidos son más técnicos y precisos.

También se han apreciado fallos cuando los textos son más extensos, o importantes carencias para hacer los resúmenes de textos de naturaleza jurídica.

No hemos detectado una mejor resolución de determinados tipos de prueba (tipo test, comentarios de texto, preguntas cortas,...) sino que su rendimiento depende más de la naturaleza de la pregunta y la incorporación de elementos prácticos.

Las carencias detectadas conducen a que la IA no sea recomendable, al menos en el momento actual de la técnica, en determinadas asignaturas. Primero, por el riesgo de alucinaciones (que se exponen con mayor detalle en otra comunicación) y segundo por los errores graves en el caso de aparecer sencillas fórmulas matemáticas. En ocasiones los errores que comete sólo son detectables por parte del docente. Este extremo ha permitido crear criterios de detección de un uso fraudulento de la IA.

Otra conclusión relevante es que la utilidad que tiene actualmente la IA ha sido sobredimensionada ante el público en general por medios y redes sociales. Su incorporación a la docencia es posible, pero dirigiendo esta utilización hacia el análisis crítico de sus resultados. En ocasiones la respuesta de la IA es errónea, pero pudiera parecer razonable. Esta “razonabilidad” exigirá de una mayor capacidad crítica por parte de los alumnos. La propuesta que en el Proyecto de Innovación Docente hemos desplegado respecto a la incorporación de la IA en la educación superior va dirigida precisamente en el sentido de la necesidad de un análisis crítico de las respuestas ofrecidas, así como del riesgo de asumir acríticamente sus respuestas.

En definitiva, un conjunto de condicionantes que permiten en el actual momento de la técnica, neutralizar de forma satisfactoria el uso fraudulento de la IA. Aspectos que tienen especial relevancia como herramienta de fraude en el caso de universidades a distancia y online.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN ONLINE, FRAUDE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, SISTEMAS DE EVALUACIÓN, UNIVERSIDAD NO PRESENCIAL

DERECHO, TECNOLOGÍA Y PAZ: ESCENARIOS VIVENCIALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA PAZ TERRITORIAL

PAULA ANDREA MORA PEDREROS

Fundación Universitaria de Popayán

MANUEL JOSE SANTIAGO PAJAJÓY

Fundación Universitaria de Popayán

El presente texto nace en el marco de un proyecto de convocatoria interna de la Fundación Universitaria de Popayán, “Análisis sobre el acceso a Justicia, Paz y DDHH en el Cauca apoyados por tecnología, en el marco del Posacuerdo”.

La ponencia se interesa por indagar desde la ciencia jurídica y política los impactos y experiencias que permiten el acceso a la justicia en la construcción de paz en escenarios de violencia social armada en el marco de los posacuerdos. Enfocamos el análisis en el Norte del Cauca, en Caldonio y Santander de Quilichao, donde la lenta implementación de la Paz Territorial conlleva a la llegada de nuevos actores armados no estatales que utilizan la violencia no con el propósito de desafiar las instituciones estatales y ganar la legitimidad de la población, sino más bien de controlar la economía de la coca y cooptar sus rentas. Esto implicó hacer una revisión pertinente que permite delimitar los impactos desde tres líneas fundamentales que se han vulnerado en los actos de violencia: justicia, paz y Derechos Humanos (en adelante, DDHH).

Por lo anterior, el proyecto se interesa por tener acceso a los SOMAC y en lugar de tomar a los actores locales como “víctimas” y su agencia como “actividad guerrillera”, exploramos las estrategias de las mismas comunidades para garantizar su seguridad y construir paz. Finalmente, el desarrollo del conocimiento en conjunto con la comunidad, en apoyo de analíticas que los recursos tecnológicos pueden ofrecer y la sistematización pertinente permiten conceptualizar estos impactos y presentarlos a la comunidad académica.

La ponencia tiene como objetivo general analizar desde la ciencia jurídica y política los impactos del Derecho como vehículo de justicia, paz y DDHH en escenarios de violencia social armada y economías ilícitas, en el marco pos-acuerdo. Para ello, se utiliza un modelo de corte cualitativo con desarrollo descriptivo y análisis de datos desde la perspectiva sociojurídica.

La metodología empleada en la investigación se basa en un diseño no experimental, transversal y correlacional. Se concibe la gestión investigativa y el desarrollo tecnológico como parte de un modelo de medición, apoyándose en el modelo Design Thinking para la creación del prototipo tecnológico de apoyo al análisis de la información y datos recabados en el proyecto.

El proceso de investigación se divide en tres momentos: Indagación, Contrastación y Conceptualización, los cuales están articulados con cada uno de los objetivos planteados. A través de este enfoque metodológico, se busca comprender en profundidad los impactos del Derecho en la construcción de justicia, paz y DDHH en contextos de violencia armada y economías ilícitas.

Con esta ponencia, se espera contribuir al conocimiento académico y generar insumos para la implementación de políticas y estrategias que promuevan una justicia efectiva, la consolidación de la paz y el respeto de los derechos humanos en el periodo pos-acuerdo. Además, se aprovecharán las herramientas tecnológicas disponibles para facilitar el análisis de la información recopilada y promover una investigación rigurosa y de calidad.

Palabras clave: Justicia; Paz; Derechos Humanos; Posacuerdo; Tecnología en las Ciencias Jurídicas.

PALABRAS CLAVE

ABOGACÍA, CIUDADANÍA, DESIGUALDADES ESTRUCTURALES, EQUIDAD, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, INCLUSIÓN, JUSTICIA SOCIAL

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: UN CAMINO POR EXPLORAR

EMILIO MUÑOZ CAMPAÑA

Universidad de Granada

Introducción: La irrupción de las técnicas de Inteligencia Artificial ha supuesto una revolución a nivel mundial que no ha dejado indiferente al Derecho. Sin embargo, el estudio de este fenómeno desde el punto de vista jurídico ha estado hasta el momento predominantemente enfocado en el análisis de las problemáticas legales que esta nueva tecnología plantea en el día a día. En este sentido, son escasas las investigaciones y escritos que versen acerca de la potencialidad de los programas de Inteligencia Artificial en la docencia del Derecho.

Diversas plataformas y aplicaciones que funcionan con Inteligencia Artificial están ya al alcance de dos clicks por parte de estudiantes y profesores. Sin embargo, no todas poseen las mismas características ni se adaptan de la misma forma a la enseñanza de conceptos jurídicos.

Además, estas mismas aplicaciones de Inteligencia Artificial pueden igualmente suponer un escollo a la hora de poner en práctica los conocimientos teóricos de los estudiantes por parte de los profesores. Es por ello que en el objetivo de esta investigación será el de realizar un análisis comparativo de las distintas plataformas y páginas que funcionan con Inteligencia Artificial para determinar cuáles presentan una mayor potencialidad en la enseñanza del Derecho, así como qué inconvenientes plantean cada una de ellas.

Metodología: A la hora de llevar a cabo esta comparación, se ha realizado una recapitulación de la bibliografía relativa al uso de la IA en la docencia, se ha realizado un análisis de las características distintas aplicaciones y páginas webs que utilizan esta tecnología, así como un estudio de casos en los que diversas universidades han implementado este tipo de herramientas en sus clases. Ello ha sido puesto en relación con los conceptos y materias que componen la disciplina del Derecho para

determinar qué tipo de aplicación es más adecuada según la asignatura y objetivos pretendidos.

Discusión: Las herramientas de inteligencia artificial (IA) como LexisNexis Chatbot, Neota Logic, Lex Machina y eBrevia pueden transformar la enseñanza del Derecho al ofrecer soluciones innovadoras para la investigación, análisis y gestión de documentos legales. LexisNexis Chatbot, a través de su interfaz interactiva, facilita a los estudiantes la búsqueda de información jurídica, promoviendo un aprendizaje independiente y eficaz a fuentes de relevancia. Por otro lado, Neota Logic permite a los estudiantes diseñar aplicaciones legales sin necesidad de conocimientos de programación, impulsando así la innovación y el pensamiento crítico y permitiendo a los estudiantes diseñar soluciones tecnológicas para problemas legales. Lex Machina proporciona análisis detallados sobre litigios y tendencias judiciales, equipando a los estudiantes con datos empíricos para la toma de decisiones informadas. Del mismo modo, eBrevia simplifica la revisión y análisis de documentos legales, fortaleciendo así las habilidades de investigación. Todas estas herramientas ofrecen una variedad de oportunidades en la adquisición y desarrollo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo jurídico que en el futuro más próximo van a estar a la orden del día.

Resultados: La IA ofrece un gran potencial para transformar la enseñanza del Derecho, proporcionando herramientas que mejoran la eficiencia, personalización y calidad del aprendizaje. Así, la comparación de las herramientas de IA muestra que cada una tiene sus fortalezas y debilidades, pero todas comparten el potencial de mejorar la educación jurídica de manera significativa. La clave para su implementación exitosa radica en la adaptación del uso de cada aplicación a lo requerido en cada asignatura.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MACHINE LEARNING

POTENCIALIDAD Y DESAFÍOS DE LAS REDES SOCIALES EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO: UN ANÁLISIS COMPARATIVO

EMILIO MUÑOZ CAMPAÑA

Universidad de Granada

Introducción y objetivo: La presencia de las redes sociales en el ámbito formativo y educativo es ya sin duda una realidad consolidada en la sociedad y en la enseñanza. Además de facilitar el acceso a la información, estas plataformas permiten la adquisición de habilidades teórico-prácticas y la continua interacción entre profesores y estudiantes. No obstante, cada red social posee sus propias funcionalidades y características, presentando diferencias notables entre ellas a la hora de enfocar el aprendizaje.

Además de las redes sociales, la propia enseñanza del Derecho posee una tipología específica que lo diferencia de la docencia de otras disciplinas. Es por ello que, a la hora de plantear la enseñanza de materias jurídicas a través del uso de las redes sociales, es preciso conocer las potencialidades y los hándicaps de cada plataforma. Solo de esa forma se obtendrá un análisis concreto y útil acerca de por cuál medio y metodología enfocar cada enseñanza.

Es por ello que el objetivo de este trabajo es el de analizar qué redes sociales se adaptan mejor a la idiosincrasia propia de la enseñanza del Derecho, determinando ventajas e inconvenientes de cada una, así como funcionalidades más adecuadas según la temática en cuestión.

Metodología: Para llevar a cabo tal investigación, se ha realizado un análisis profundo de las principales redes sociales de la actualidad. En dicho análisis se ha tomado en cuenta las distintas características de cada red social, sus términos y condiciones, su actual uso en la enseñanza y su potencialidad.

Ello ha sido puesta en relación con los diferentes conceptos que en el Derecho son empleados a la hora de enseñar las distintas materias que

componen la disciplina, así como la tipología de ejercicios que en la docencia de éste suelen ser propuestos.

Discusión: A la hora de plantear la enseñanza a través de redes sociales, es preciso tener claro cuál es el papel que se espera que ejerza el alumno en este proceso. Este rol del alumno puede ser pasivo, como mero receptor de conocimientos de una forma más didáctica, o bien proactivo, como propio autor de contenidos que en el proceso de su producción le permitan adquirir destrezas y conceptos relevantes en la enseñanza de la docencia.

Aplicaciones como Instagram o TikTok presentan puntos fuertes en lo relativo la captación de la atención de los estudiantes, pero adolecen de un enfoque de corta duración que puede suponer un limitante a la hora de profundizar en el conocimiento. Igualmente, la existencia de unos términos de uso más estrictos que el resto de plataformas en lo relativo al contenido puede dificultar la exposición de temáticas como el Derecho Penal.

Otras, como Youtube presentan un formato ideal para la enseñanza del Derecho en profundidad, pero su ausencia de carácter didáctico y retroalimentación en línea es uno de sus principales hándicaps. Por su parte, Telegram proporciona una serie de herramientas relativas a la funcionalidad del bot que puede ser de gran utilidad para determinadas actividades de docencia.

Facebook, Twitter o LinkedIn son otras redes sociales cuya potencialidad debe ser tenida en cuenta a la hora de según cuáles ejercicios relativos a la innovación docente.

Resultados: Resulta imposible dar el nombre de una red social que pueda ser considerada como ideal a la hora de poner en práctica técnicas innovadoras en la docencia. Deberá ser el docente quien, atendiendo a las características del temario y el objetivo perseguido, pondere cuál red social se adapta mejor a la enseñanza de cada materia.

PALABRAS CLAVE

INSTAGRAM, REDES SOCIALES, TELEGRAM, TIKTOK, YOUTUBE

LA IMPLEMENTACIÓN DE LA IA COMO HERRAMIENTA PARA IMPULSAR Y DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO-JURÍDICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN DERECHO

CECILIA MEZA LIMA

Facultad de Derecho de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

ARMANDO OSORNO SANCHEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: Es innegable el crecimiento y alcance de la Inteligencia Artificial (IA); cuyo uso se ha extendido a la práctica jurídica, sin embargo, la falta de regulación de estas herramientas para el uso académico ha ocasionado que se utilicen para sustituir tareas que, de momento deben ser reservadas al operador jurídico.

Por ello, es necesario implementar el uso regulado de esta herramienta en la enseñanza del derecho, de forma tal que se facilite a los alumnos el desarrollo de tareas rutinarias y se fomente el desarrollo de habilidades de comprensión y análisis, que refuercen el razonamiento lógico-jurídico indispensable para el ejercicio de su profesión.

Objetivos: Evaluar la eficacia del uso de la IA en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Licenciatura en Derecho, para Proponer su implementación como herramienta e impulsar y desarrollar el pensamiento lógico-jurídico.

Metodología: La metodología se enfoca en explorar cómo la IA puede ser utilizada para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico-jurídico entre los estudiantes de derecho, este análisis combina enfoques cualitativos y cuantitativos para obtener una visión comprensiva de su impacto en la educación jurídica y pretende ofrecer una comprensión profunda de cómo esta puede transformar la enseñanza del derecho.

La combinación de ambos métodos permitió obtener una visión holística de los beneficios y desafíos asociados con la implementación de IA

en la educación jurídica, pues el problema central fue evaluar su uso como herramienta de aprendizaje con métodos tradicionales de enseñanza y proponer el uso moderado que permita el desarrollo del razonamiento lógico-jurídico en los estudiantes de la Licenciatura en Derecho.

Discusión: El uso de la IA en la educación jurídica ofrece ventajas significativas, pero también plantea desafíos éticos y de responsabilidad profesional que deben ser abordados, la teoría de la automatización cognitiva destaca la necesidad de mantener habilidades humanas críticas; la teoría del aprendizaje adaptativo subraya la importancia de la privacidad de los datos y la interacción humana; y la teoría del capital humano enfatiza la necesidad de un acceso equitativo y la actualización continua de habilidades.

Resultados: En la creación y desarrollo de la IA se ha intentado emular gran parte de las actividades realizadas por el ser humano; no obstante, aún subsiste la paradoja de Moravec, que pone de manifiesto la debilidad de las herramientas tecnológicas para realizar tareas que los humanos hacen con gran facilidad, gracias al proceso evolutivo.

No obstante, esta limitación no debe entenderse como excluyente del trabajo entre el ser humano y la IA, pues conforme con la teoría colaborativa, puede existir trabajo conjunto entre ambos elementos para lograr un resultado eficaz, es decir, pueden dividirse las tareas entre ambos, de forma que se logre un uso juicioso de las nuevas herramientas fabricadas por el propio individuo.

Conclusiones: Para asegurar que la IA se utilice de manera ética y responsable, es esencial: Fomentar un acceso regulado, implementar marcos de supervisión humana y transparencia en el uso, así como promover la formación continua y la actualización de habilidades de esta herramienta, para impulsar y desarrollar el pensamiento lógico-jurídico.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, ESTUDIANTES, INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA), PENSAMIENTO LÓGICO-JURÍDICO

**EL RIESGO-BENEFICIO Y
LOS RETOS ÉTICO-JURÍDICOS PARA ESTUDIANTES
Y PROFESORES DE LA LICENCIATURA EN DERECHO
DE LA BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE PUEBLA POR EL USO DE LA “IA”**

ARMANDO OSORNO SANCHEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: La inteligencia artificial (IA) ha experimentado un crecimiento exponencial significativo en diversos campos, incluyendo la educación universitaria, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el riesgo-beneficio para los estudiantes y los retos ético-jurídicos para los profesores de la Licenciatura de Derecho de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (LDER-BUAP), ya que estos aprenden sobre principios éticos y valores fundamentales del sistema jurídico mexicano, a diferencia de otras disciplinas en el área de las Ciencias Sociales, el Derecho centra su estudio en la aplicación e interpretación de las normas jurídicas y esto incluye la reflexión constante sobre la ética y la responsabilidad social de los profesionales del Derecho.

La investigación se justifica por la necesidad de conocer y comprender el riesgo-beneficio así como los retos ético-jurídicos en el fomento de habilidades críticas y éticas asociadas con el uso de la IA.

Objetivos: Analizar el estado actual del uso de la IA en la enseñanza del Derecho; identificando herramientas, aplicaciones y métodos utilizados por estudiantes y profesores de la LDER-BUAP en el proceso de aprendizaje, identificando los beneficios, los riesgos y los retos ético-jurídicos planteados por la IA.

Metodología: Para alcanzar los objetivos planteados, se utilizó una metodología mixta que combina métodos cuantitativos y cualitativos; el método cuantitativo fue de gran utilidad para obtener datos sobre las opiniones de los estudiantes sobre el uso de la IA en su proceso de

aprendizaje y el método cualitativo fue de gran utilidad para explorar en profundidad las percepciones y experiencias de estos.

Discusión: Se llevó a cabo un análisis documental y una revisión bibliográfica exhaustiva para identificar la literatura académica relacionada con el uso de sistemas de IA, contrastando hallazgos cualitativos y cuantitativos para identificar similitudes, diferencias y relación entre las percepciones y experiencias de los estudiantes de la LDER-BUAP, esta triangulación de datos permitió enriquecer los resultados, fortaleciendo la validez y la fiabilidad de la investigación.

Resultados: Se encontraron numerosos estudios que investigan el uso de la IA en la educación, los resultados sugieren que puede mejorar significativamente el aprendizaje en la universidad, aunque estos proporcionan recomendaciones sobre actividades de retroalimentación adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

Los estudiantes de la LDER-BUAP perciben como riesgo por el uso de la IA; dependencia tecnológica, disminución en la objetividad de las evaluaciones, falta de interacción humana, riesgos éticos (carencia de un verdadero aprendizaje), en cuanto a los beneficios, la percepción de los estudiantes es mas homogénea, retroalimentación instantánea, reducción en el tiempo de búsqueda de información, automatización de tareas, mejores evaluaciones.

Conclusiones: El uso de IA por estudiantes universitarios plantea riesgos éticos donde ciertos grupos pueden ser afectados de manera desproporcionada por el acceso a los algoritmos utilizados, además, la falta de transparencia en su funcionamiento puede plantear preocupaciones éticas, ya que los estudiantes podrían no tener acceso a información clara sobre cómo se toman decisiones basadas en la IA también existe el riesgo de suplantación de identidad con el uso de programas de IA en el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIANTES, INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA), RETOS ÉTICO-JURÍDICOS, RIESGO-BENEFICIO

EL DERECHO AL ANONIMATO Y EL DERECHO AL OLVIDO EN EL ENTORNO EDUCATIVO

BLANCA BALLESTER CASANELLA

Contratada

Introducción: La inclusión digital ha cobrado gran importancia puesto que ha mejorado numerosos aspectos de la sociedad, pero también a dado paso a nuevos desafíos. Los menores, desde su ingreso en los centros educativos, están en continuo contacto con la tecnología que se alimenta principalmente, de datos de carácter personal, por ello son importantes las medidas de seguridad a debemos tener en cuenta para proteger los datos personales del menor a la hora de garantizar sus derechos digitales al anonimato y al olvido en un entorno educativo.

Objetivos: Este trabajo pretende hacer un estudio de los derechos fundamentales afectados por la revolución tecnológica y un análisis de las necesidades que surgen a la hora de establecer nuevos derechos tales como, el derecho al anonimato y el derecho al olvido, derechos digitales, íntimamente relacionados con el derecho a la libre expresión, a la intimidad y a la privacidad.

Metodología: Para poder establecer de forma clara los objetivos de la búsqueda y poder discriminar la información obtenida, se han consultado las bases de datos de Aranzadi, VLex y El Derecho. Dichas bases de datos, han proporcionado el acceso, no sólo a las fuentes legislativas, sino también a la más reciente doctrina y actual jurisprudencia, referida a los Derechos Digitales, en concreto, el derecho al anonimato y el derecho al olvido

Discusión: El derecho al olvido se ve respaldado por normativas que abordan la prescripción de delitos, la cancelación de antecedentes penales y la eliminación de información económica perjudicial. Por otra parte, el derecho al anonimato durante la navegación, puede ser crucial para proteger la libertad individual. En el presente estudio, analizamos

hasta que punto es suficiente el marco legal existente a la hora de que ambos derechos queden suficientemente amparados.

Resultados: Hemos podido constatar que el derecho al anonimato y al cifrado de comunicaciones, se ve amenazado especialmente en aquellos países que prohíben el envío de mensajes y comunicaciones cifradas, algo necesario para realizar transacciones fiables y seguras en Internet. Así mismo, el derecho a que la información privada de una persona se elimine de las búsquedas de Internet, de bases de datos y de directorios, está actualmente reconocido en la UE en el GDPR como "derecho al borrado" y ya se ha invocado en otros países como Argentina, Estados Unidos, Corea del sur o la India.

Conclusiones: A través del presente estudio hemos podido concluir, que la seguridad cibernética es fundamental para garantizar la libertad de los estudiantes a ejercer sus derechos digitales, por ejemplo, preservando su intimidad mediante el cifrado de las comunicaciones. En la mayoría de los países con una legislación sobre ciberderechos, este tipo de infracciones pueden llevarse a los tribunales. En el caso de la UE, los Estados miembros disponen de organismos como el Comité Europeo de Protección de Datos (CEPD) o de figuras como el Supervisor Europeo de Protección de Datos (SEPD) que investigan y persiguen las infracciones, imponiendo sanciones que pueden llegar a cientos de miles de euros para las más graves.

PALABRAS CLAVE

CENTROS EDUCATIVOS, DERECHO A LA PRIVACIDAD, OPTIMIZACIÓN JUDICIAL, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

EL USO RESPONSABLE DE INTERNET EN LAS AULAS

BLANCA BALLESTER CASANELLA

Contratada

Introducción: En los últimos tiempos el uso de las tecnologías ha avanzado muchísimo y a día de hoy, tanto niños como adultos hacen uso de ella. Podemos comprobar que el sector de nuestra sociedad que utiliza más el internet son los jóvenes, por lo que podemos encontrar ciertas ventajas y riesgos, entre ellos, la vulneración de sus derechos fundamentales.

Objetivos: El presente trabajo examina cómo las nuevas tecnologías, usadas de forma responsable, pueden ser buenas aliadas en la escuela y ofrecer múltiples beneficios en el proceso de aprendizaje, tales como aumentar la importancia del contenido o fomentar la colaboración entre los alumnos.

Metodología: Para poder discriminar la información obtenida y establecer los objetivos de búsqueda idóneos, se ha evaluado la labor que al respecto están llevando a cabo los diferentes centros educativos, para poder formar a los adolescentes en el uso responsable de internet y en el uso responsable de las herramientas digitales que se les están facilitando en las aulas.

Discusión: En el presente trabajo se discute hasta que punto el profesorado, está al día en seguridad digital cuando hace uso de las TICs en el aula, y si están aprendiendo a utilizar bien las herramientas de seguridad que éstas ofrecen, de modo que puedan proteger su privacidad y la de sus alumnos. Por ello, es bueno debatir si en clase, se está orientando de forma correcta al alumnado con la finalidad de que aprendan a ser buenos ciudadanos digitales, capaces de tomar decisiones inteligentes y responsables.

Resultados: Tras el presente estudio, hemos comprobado que las TICs pueden dar problemas de privacidad, comentarios inapropiados, problemas técnicos y pequeños actos de vandalismo. Si bien es cierto, que las plataformas sociales permiten configurar la privacidad de forma personalizada, así como bloquear o denunciar contenidos inapropiados o

conductas abusivas, sigue siendo importante haber comprobado los avances que a día de hoy existen, en aras de que tanto docentes como alumnos, estén manejándose en ambientes seguros, de forma que los alumnos aprendan a ser buenos ciudadanos digitales, capaces de tomar decisiones inteligentes y responsables. El trabajo conjunto y el compromiso por ambas partes, está creando un entorno seguro, que permite obtener el máximo partido de las herramientas digitales facilitadas en el aula.

Conclusiones: Podemos concluir tras el estudio realizado, que constituye un reto muy importante, hacer un uso responsable de los dispositivos digitales y seguir unas pautas saludables al utilizar las nuevas tecnologías para preservar así, el bienestar a nivel físico, psicológico y social de los estudiantes. Utilizarlos de forma segura supone ser consciente de los riesgos que conlleva navegar en un entorno virtual, reflexionar e intentar reducir el impacto que el impacto tecnológico ejerce sobre la salud y la formación de los menores que se hallan en un proceso de formación académica.

PALABRAS CLAVE

ACOMPANIAMIENTO, ADOLESCENCIA, APRENDIZAJE ACTIVO, DERECHO, FORMACIÓN

"EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (TIC) EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO"

PEDRO LUIS OLIVAS MORILLO

Universidad de Granada

Introducción: Las nuevas tecnologías de la información (TIC) han transformado radicalmente múltiples aspectos de la vida moderna, incluyendo la educación. En el campo del derecho, las TIC están revolucionando tanto los métodos de enseñanza como las herramientas de

aprendizaje. Este trabajo explora el impacto de las TIC en la enseñanza del derecho, analizando cómo estas tecnologías están influyendo en la educación legal, mejorando el acceso a recursos educativos y preparando a los estudiantes para un entorno profesional digitalizado.

Objetivos: Los objetivos de este estudio son:

- Analizar cómo las TIC están transformando los métodos de enseñanza del derecho.
- Evaluar el impacto de las TIC en el acceso y uso de recursos educativos en el ámbito del derecho.
- Identificar los desafíos y oportunidades que presentan las TIC en la educación legal.
- Proponer recomendaciones para la integración efectiva de las TIC en la enseñanza del derecho.

Metodología: Para alcanzar los objetivos establecidos, este estudio utiliza una metodología cualitativa basada en la revisión de literatura y el análisis de casos de estudio. La revisión de literatura incluye artículos académicos, libros y estudios previos sobre el uso de las TIC en la educación y, específicamente, en la enseñanza del derecho. Además, se analizan varios casos de estudio de universidades y facultades de derecho que han implementado tecnologías digitales en sus programas educativos.

Discusión: -Transformación de los Métodos de Enseñanza

- Ventajas del E-learning
- Desafíos del E-learning
- Recursos Educativos Digitales
- Acceso a Información Actualizada
- Herramientas de Simulación
- Impacto en Profesores y Estudiantes
- Formación y Capacitación de Profesores
- Innovación en Métodos de Enseñanza
- Desarrollo de Competencias en Estudiantes
- Desafíos y Oportunidades
- Resistencia al Cambio
- Brecha Digital

- Personalización del Aprendizaje
- Mejora de la Colaboración
- Preparación para un Entorno Profesional Digitalizado

Resultados: El análisis de la literatura y los casos de estudio revela que la integración de las TIC en la enseñanza del derecho tiene un impacto positivo en la calidad educativa. Los estudiantes tienen acceso a recursos educativos más variados y actualizados, y pueden desarrollar competencias digitales esenciales para su futuro profesional. Sin embargo, también se identifican desafíos significativos, como la resistencia al cambio y la brecha digital, que deben ser abordados para maximizar los beneficios de las TIC en la educación legal.

Conclusiones: Las nuevas tecnologías de la información están transformando la enseñanza del derecho, ofreciendo tanto desafíos como oportunidades. La integración de las TIC en la educación legal puede mejorar la calidad educativa, facilitar el desarrollo de competencias digitales y preparar a los futuros abogados para un entorno profesional digitalizado. Sin embargo, es necesario abordar los desafíos asociados, como la resistencia al cambio y la brecha digital, para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estas tecnologías. Se recomienda que las universidades y facultades de derecho implementen programas de capacitación para profesores, políticas para reducir la brecha digital y estrategias para fomentar la innovación en los métodos de enseñanza.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, DERECHO, E-LEARNING, ENSEÑANZA, TECNOLOGIA DE LA INFORMACION

DISRUPCION Y DESAFIOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA (IAG) EN EL AMBITO FINANCIERO Y SU INFLUENCIA EN LA DOCENCIA EN DERECHO BANCARIO Y MERCADO DE VALORES

MANUEL JESUS PLAZA MORENO

Universidad Pablo De Olavide

Introducción: La inteligencia artificial es una tecnología que encierra un gran potencial dentro del sector financiero, que permite a instituciones financieras mejorar la clasificación, análisis, predicción y descubrimiento de patrones mediante uso de dispositivos y algoritmos que emulan las funciones cognitivas de los seres humanos, desarrollando herramientas informáticas más inteligentes capaces de realizar, de forma rápida y automática, tareas que tradicionalmente requerían de presencia humana; mejorando la eficiencia de servicios financieros y reduciendo sus costes asociados. Sería conveniente analizar sus riesgos según el sistema de IA empleado, actividad donde se aplica, operadores responsables y condiciones que concurren en cada supuesto, destacando los desafíos jurídicos, éticos y sociales, así como económicos que se plantean.

Objetivos: El objetivo fundamental para el alumno es entender el alcance, posibilidades, ventajas de su uso en ámbito financiero, especialmente la generativa (ChatGPT), así como potenciales riesgos y desafíos asociados, cumplimiento de la normativa regulatoria (RegTech), supervisión por autoridades competentes (SupTech) y problemas transversales como protección de datos, propiedad intelectual y sus responsabilidades.

Metodología: La estrategia docente es b-learning, aportando recursos en ámbito financiero con enfoque práctico y servidor en Aula Virtual (Blackboard Learn 9.1); talleres virtuales como automatización documental, técnicas de prompting en ámbito legal y utilización segura de IAG (especialmente ChatGPT); prácticas en subcategoría más relevante como machine learning (aprendizaje automático), que permite a instituciones financieras identificar riesgos de forma eficiente para anticiparse a los mismos; tecnología blockchain como base de datos con varios

participantes (computadoras o nodos), que en el sector bancario financiero permite efectuar transferencias internacionales de fondos, pagos interbancarios, negociación de valores; smart contracts como protocolos informáticos que ejecutan de forma automática obligaciones previamente establecidas entre las partes.

Discusión: Para aprovechar esta tecnología y limitar sus riesgos, es necesario que, vaya madurando, a la vez que el profesorado se vaya formando consciente de sus posibilidades. Sería necesario realizar un seguimiento a su evolución para contribuir a realizar una mejora en la docencia.

Resultados: Los estudiantes adquieren conocimientos sobre consecuencias de operar en el ámbito financiero mediante algoritmos y otras formas de IAG, como la ordenación de las relaciones jurídico-privadas en el comercio electrónico dentro del marco de prestación de servicios en la sociedad de la información (smart contracts y tecnología blockchain); regulación de mercados financieros que operan con IAG y características y especialidades jurídicas de las empresas de base tecnológica.

Conclusiones: La IAG tiene el potencial para mejorar la educación financiera al universalizar el acceso, personalizar el aprendizaje, mejora accesibilidad, proporcionar soporte en tiempo real a los alumnos y aumentar la eficiencia del profesorado; generar contenido de aprendizaje personalizado, responder a consultas de estudiantes, facilitar aprendizaje colaborativo y autodirigido, y liberar a profesores de tareas repetitivas, aunque es esencial abordar desafíos y consideraciones éticas para garantizar su implementación efectiva y responsable.

PALABRAS CLAVE

BANCARIO, DOCENTE, FINANCIERAS, IAG, INSTITUCIONES

¿CÓMO ENSEÑAR DERECHO PENAL CON LA AYUDA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

JOSÉ LEÓN ALAPONT

Universidad de Valencia

Planteamiento: A pesar de que las TIC se han incorporado hace ya años a las aulas universitarias, seguimos impartiendo las clases (*mutatis mutandis*) de la misma forma que hace ¿cuántos siglos?. Me refiero a que la principal (sino la única) fuente de conocimiento en la clase sigue siendo el profesor. La irrupción de herramientas cada vez más sofisticadas como Chat GPT- 4o debería replantearnos la manera de impartir la docencia del Derecho, y concretamente la del Penal. ¿Qué sentido tiene que el profesor explique lo que puede hacer una “máquina”?

La inteligencia artificial, por el contrario, también en el campo de lo jurídico tiene un potencial que debe ser aprovechado para mejorar el rendimiento de los alumnos; y, no ver en ella un sustituto del docente en un futuro. Es por ello que estas herramientas deben incorporarse en las aulas y ser vistas como un medio más de trabajo tanto para alumnos como para profesores.

Deben enseñarse los usos que puede tener la IA en la práctica del Derecho en sus múltiples ámbitos y empezar desde la universidad a formar a los alumnos en dicho entorno para estar familiarizado una vez concluya sus estudios en la universidad.

En la presente ponencia nos vamos a centrar especialmente en las posibilidades que presentan estos sistemas de IA para la docencia de las asignaturas relacionados con el Derecho Penal (en cuanto a su contenido teórico y práctico).

Objetivos:

1. Acceso y estudio del contenido del programa docente a través de recursos generados por IA.
2. Resolución de dudas por sistemas de IA.

3. Resolución de casos prácticos con la ayuda de aplicaciones de IA.
4. Redacción de escritos procesales mediante plataformas de IA: denuncias, querellas, recursos.
5. Descubrir las limitaciones que presentan estos sistemas a día de hoy y proponer soluciones de mejora.

Metodología:

1. Exposiciones dirigidas por parte del profesor sobre el uso e incorporación de estos sistemas en las actividades a realizar por los estudiantes: aplicación práctica.
2. Trabajo autónomo del alumnado: redacción de lecciones, apuntes, casos prácticos, autos/sentencias
3. Evaluación de actividades realizadas mediante IA.

Resultados:

Se pretende llevar a cabo una evaluación posterior de la implantación de este sistema de enseñanza mediante la realización de encuestas a los alumnos en las que se muestre el grado de satisfacción con la metodología empleada y el rendimiento académico personal que les ha generado. De esta forma se podrán incorporar algunas de las recomendaciones u observaciones que plantean los alumnos o que haya detectado el profesor.

PALABRAS CLAVE

DERECHO PENAL, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE TEACHING AND LEARNING OF LAW IN INDIA

ANEESH V PILLAI

Cochin University of Science and Technology, India'

Introduction: The integration of Artificial Intelligence (AI) in education is revolutionizing the way knowledge is imparted and acquired across various disciplines, including law. The legal education system in India is undergoing significant transformation driven by technological advancements. AI can potentially enhance the teaching and learning processes by providing personalized learning experiences, automating administrative tasks, and facilitating access to vast legal databases. However, the adoption of AI also presents challenges such as data privacy concerns, the need for infrastructural development, and the risk of over-reliance on technology. This study aims to explore the impact of AI on the teaching and learning of law in India, examining its benefits, challenges, and implications for the future of legal education

Objective: The objectives of this study are multifaceted, aiming to provide a comprehensive understanding of AI's role in legal education in India. First, it seeks to evaluate the current state of AI integration in the teaching and learning of law, assessing how extensively and effectively AI technologies are being utilized. The study also aims to identify the benefits of using AI in legal education, such as enhanced access to resources and the ability to offer personalized learning experiences. Additionally, it will analyze the challenges and risks associated with AI adoption, including data privacy concerns and infrastructural limitations. Based on these findings, the study will propose best practices for effectively incorporating AI into legal education, addressing potential drawbacks. Finally, it will explore the long-term implications of AI on both the legal profession and legal education in India, considering how these technologies might shape the future landscape of legal practice and instruction.

Methodology: The methodology for this study involves several key components to ensure a thorough examination of AI's impact on legal

education in India. It begins with a comprehensive literature review, focusing on existing research on AI in education, particularly within the legal field, both in India and globally. This includes academic papers, articles, and reports. Following this, surveys will be designed and distributed to law students, educators, and administrators in Indian universities to collect quantitative data on their experiences and perceptions of AI in legal education. In-depth interviews with key stakeholders, including law professors, AI experts, and policymakers, will provide qualitative insights into the benefits and challenges of AI integration. Additionally, case studies of Indian and international universities that have successfully implemented AI technologies in their legal education programs will be analyzed to identify best practices and lessons learned. The collected data will be analyzed using statistical methods for the surveys and thematic analysis for the interviews and case studies to identify common themes and trends. Based on these findings, the study will develop recommendations to guide the effective integration of AI in legal education, ensuring it enhances learning outcomes while addressing potential risks.

Conclusion: Integrating AI in the teaching and learning of law in India holds significant promise for transforming legal education. AI can enhance the quality and efficiency of legal education by providing personalized learning experiences, facilitating access to extensive legal resources, and streamlining administrative processes. However, addressing challenges such as data privacy concerns, the digital divide, and the need for adequate infrastructure and training is essential. This study aims to provide a comprehensive analysis of the impact of AI on legal education in India, offering insights and recommendations to ensure that the integration of AI is both effective and ethical. By doing so, it seeks to contribute to developing a robust and forward-looking legal education system in India.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, INDIA, LAW, LEARNING, TEACHING

INTERDISCIPLINARIEDAD DEL RECURSO DOCENTE ONLINE A LA IA EN DERECHO DIGITAL

EDUARDO FERNÁNDEZ GARCÍA

Universidad Pontificia de Salamanca

Introducción: el derecho digital está creciendo para acreditar un campo epistémico propio que permita su autonomía como disciplina jurídica diferenciada de las ramas más tradicionales, y todo ello sin tener que depender exclusivamente de los aspectos puramente metodológicos. Hasta el momento se ha definido más por el empleo de herramientas informáticas que por un campo de conocimiento propio, pero la ampliación exponencial de los mecanismos cibernéticos y la multiplicación de relaciones sociales y jurídicas en el ciberespacio configuran un campo propio interdisciplinariamente ligado con aspectos tecnológicos y en el que la inteligencia artificial ha venido a ampliar capacidades docentes.

Objetivos: la comunicación persigue identificar las parcelas de aplicación de la inteligencia artificial a la labor docente online del Derecho Digital, así como establecer los límites de aplicación para el aprendizaje activo. Se busca así mismo determinar la aplicabilidad de una suerte de meta digitalización docente en la que se utiliza el recurso a herramientas digitales de inteligencia artificial precisamente para la enseñanza de contenidos jurídicos del Derecho Digital.

Metodología: se propone, con fundamento epistémico interdisciplinar, una metodología cualitativa mixta. El recurso al método de exégesis jurídica mediante el análisis comparado entre tenidos normativos es únicamente propedéutico para adentrarse en las cuestiones de técnica pedagógica de docencia online y de aprovechamiento de las herramientas tecnológicas.

La metodología se adecúa a las siguientes hipótesis de investigación:

1. El paralelo proceso de digitalización del derecho y de la enseñanza está dando lugar al surgimiento de una nueva disciplina crecientemente sustantiva y diferenciada de otras de naturaleza jurídica de una larga tradición, de modo que el derecho

digital está pasando de disciplina auxiliar a disciplina autónoma.

2. La incipiente incorporación a los currículos formativos de titulaciones jurídicas y económicas de la asignatura de Derecho Digital se apoya en mecanismos docentes online particularmente adecuados para la formación en estos contenidos, con mayor proximidad gnoseológica entre estrategias docentes y contenidos materiales del aprendizaje.
3. Actualmente el recurso a la inteligencia artificial generativa ayuda a hacer más intuitivo y práctico el aprendizaje del Derecho Digital de una forma activa por parte del alumnado.

Discusión: los límites de naturaleza jurídica que se oponen a la aplicación extensiva de la inteligencia artificial generativa en otros sectores de actividad han de encontrar en el caso de la formación universitaria un espacio regulatorio propio. En tanto se produce esa especialización normativa se está recurriendo a este tipo de herramientas sin unos límites específicos, más allá de los establecidos por el reciente Reglamento comunitario de inteligencia artificial, claramente insuficiente para la protección de los derechos de propiedad intelectual y la salvaguardia de algunos derechos fundamentales ligados a la integridad y confidencialidad de las comunicaciones del alumnado que conviene dejar apuntados para una pronta solución en próximas reformas legislativas.

Resultados: el análisis contrastivo de la impartición de la asignatura de derecho digital en aquellas universidades que ya la han implantado permite comprobar que se está pasando en el espacio de apenas un año de considerar la inteligencia artificial un contenido de estudio a utilizarla como una herramienta docente.

Conclusiones: el recurso a la inteligencia artificial generativa, especialmente aquella incorporada a chats especializados de pago con posible elaboración por profesionales del derecho o por profesores universitarios, está abriendo nuevos horizontes en el corto plazo que deben ser regulados tanto en la normativa sustantiva de inteligencia artificial como en la normativa académica, puesto que se aplica no solo en la asignatura de Derecho Digital, sino también en muchas otras de naturaleza jurídica

dada la extensión de las herramientas informáticas que proveen una capacidad a las relaciones sociales y económicas reguladas por el Derecho, por lo que esta cuestión interesa de forma transversal.

PALABRAS CLAVE

DERECHO DIGITAL,, DOCENCIA ONLINE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INTERDISCIPLINARIEDAD

DERECHO.
SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA
(FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS
DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S05-02.** SIMULACIÓN DE UN JUICIO VERBAL
Sonia Cano Fernandez.
- **Ponencia A01-S05-03.** LA TRANSVERSALIDAD ENTRE LAS FACULTADES DE DERECHO, PSICOLOGÍA Y MEDICINA: LA SIMULACIÓN DE JUICIOS COMO DIDÁCTICA DE LA MATERIA DE DERECHO PROCESAL Y LA PRUEBA PERICIAL MÉDICA.
Cristina Díaz Piñas.
- **Ponencia A01-S05-04.** INNOVANDO LA JUSTICIA: SALA DE AUDIENCIAS Y CENTRO DE CONCILIACIÓN VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE TÉCNICOS JUDICIALES DEL POLITECNICO GRANCOLOMBIANO
Tatiana Dulima Zabala Leal.
- **Ponencia A01-S05-04B.** FLIPPED CLASSROOM O AULA INVERTIDA PARA LA FORMACIÓN EN DERECHOS HUMANOS
Ángeles Solanes Corella.
- **Ponencia A01-S05-05.** INTERNACIONALIZACIÓN DESDE EL AULA: SIMULANDO EL PROCEDIMIENTO LEGISLATIVO DE LA UNIÓN EUROPEA
Elena Crespo Navarro.
- **Ponencia A01-S05-06.** "LA SIMULACIÓN DE AUDIENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO EN LA UNIVERSIDAD UTE, ECUADOR: ESTRATEGIA DE FORTALECIMIENTO DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL"
Elena Fernández Torres.
- **Ponencia A01-S05-07.** PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTADO MEDIANTE EL DEBATE UNIVERSITARIO
Stefano Bini. José María Ruz López.
- **Ponencia A01-S05-08.** METODOLOGÍA PARTICIPATIVA, APRENDIZAJE COLABORATIVO Y ROLE PLAYING EN LA DOCENCIA DEL DERECHO CIVIL.
Carlos De Lara Vences.
- **Ponencia A01-S05-09.** PREPARACIÓN DE UN EQUIPO UMH PARA PARTICIPAR EN COMPETICIÓN DE LITIGACIÓN INTERNACIONAL DE DERECHOS HUMANOS
Rocío M. Pozo Tomás.

- **Ponencia A01-S05-10.** CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA INCLUSIVOS CON AULA INVERTIDA Y ASESORÍA PROFESIONAL
Patricia Izquierdo-Iranzo. Barbara Caffarel Rodriguez.
- **Ponencia A01-S05-11.** LA NEGOCIACIÓN COMO HERRAMIENTA DE ANÁLISIS Y COMPRENSIÓN DE LOS CONFLICTOS
Geraldine Bethencourt Rodríguez.
- **Ponencia A03-S02-46.** ÉTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES: PENSAMIENTO CRÍTICO Y APRENDIZAJE ABIERTO PARA UNA APROXIMACIÓN DIFERENTE A LA TEORÍA.
Mario Aler Gay. Alfredo Sánchez Retana. María Ángeles Alaminos Hervás.

SIMULACIÓN DE UN JUICIO VERBAL

SONIA CANO FERNANDEZ

Universidad de Barcelona

Introducción: La simulación es una metodología docente que permite al alumno poner en práctica los conocimientos teóricos que ha adquirido durante el curso. Durante varios años la he llevado a cabo con mis alumnos en la asignatura de Derecho Procesal Civil, en el Grado de Derecho, y en los antiguos Prácticums de la Licenciatura de Derecho. Dicha docencia ha sido impartida, toda ella, en el área de Derecho Procesal de la Facultad de Derecho de la Universidad de Barcelona

Evidentemente, el hecho de llevar varios años impartiendo dichas asignaturas y poniendo en práctica la metodología de la simulación, me ha permitido poder mejorarla a través de cambios que he ido implementando, derivados de la práctica docente. Por ello, lo que paso a exponer es su implementación este año, en el Grado de Derecho, en la asignatura anteriormente indicada.

Objetivo: El objetivo es que el alumno acabe de afianzar los conocimientos teóricos que va adquiriendo en Derecho Procesal Civil durante el curso. Y, por tanto, concretamente, sepa llevar a cabo un proceso judicial civil, en este caso, un juicio verbal.

Metodología: La metodología de la simulación de un proceso judicial permite al estudiante ponerse en el papel de un abogado o de un juez y, realizar él mismo un proceso judicial, como si de la vida real se tratara.

El caso práctico sobre el que va a versar el proceso ha sido suministrado por el profesor. A cada alumno se le asigna un papel que debe desarrollar. Este año, el alumno no llevaba a cabo todas las etapas del proceso, ya que, fruto de la experiencia, se ha eliminado la interposición de la demanda y la contestación de la misma. De este modo, al alumno se le han proporcionado ya dichos escritos y únicamente ha tenido que llevar a cabo el acto del juicio.

Previamente a la realización del juicio, los alumnos han visualizado un caso real para observar directamente qué es lo que deben hacer.

Discusión: Los alumnos aplican los conocimientos teóricos que han adquirido y experimentan la realización de un proceso judicial, ya que, deben actuar en el mismo según el rol asignado.

Resultados: Los resultados obtenidos son muy positivos ya que los alumnos interiorizan y acaban de entender los conocimientos teóricos adquiridos. Ellos son los protagonistas, poniendo en práctica sus conocimientos. Así, aprenden a realizar la vista de un juicio verbal.

Conclusiones: El Derecho Procesal Civil está vinculado a la práctica por lo que es una primera incursión de los alumnos en un proceso judicial. Se trata de una metodología docente que aporta conocimientos prácticos muy provechosos para la vida real.

PALABRAS CLAVE

MOOT COURT, SIMULACIÓN, SIMULACIÓN DE JUICIOS

LA TRANSVERSALIDAD ENTRE LAS FACULTADES DE DERECHO, PSICOLOGÍA Y MEDICINA: LA SIMULACIÓN DE JUICIOS COMO DIDÁCTICA DE LA MATERIA DE DERECHO PROCESAL Y LA PRUEBA PERICIAL MÉDICA

CRISTINA DÍAZ PIÑAS

Universidad Antonio de Nebrija

El aprendizaje basado en problemas (ABP) es una de las principales herramientas para que el alumnado ponga en práctica los contenidos eminentemente teóricos del Grado en Derecho. A través de esta técnica, se lleva a cabo la didáctica de la principal actividad de cualquier jurista: la simulación de juicios. El derecho procesal es la materia del Derecho que

regula cómo se desarrolla un juicio y lo más importante, cómo debe valorarse una prueba a efectos de condena, así como los principios, garantías y derechos fundamentales que se deben respetar en dicha valoración. En esta actividad probatoria que se desarrolla en un juicio para determinar la culpabilidad o inocencia de una persona intervienen jueces, fiscales y abogados, pero también intervienen forenses y psicólogos, por lo que se han creado grupos de trabajo, aprovechando plataformas como MOODLE, formados por estudiantes no solamente de Derecho, sino también de Psicología y Medicina, que pretenden orientar su futuro en este ámbito.

El principal objetivo de este proyecto es que los alumnos adquieran las competencias necesarias para la práctica y valoración de la prueba en juicio, tanto los alumnos del Grado en Derecho, que aprenderán a trabajar con alumnos de otras ramas con quienes el día de mañana tendrán que trabajar de manera interdisciplinar durante su vida profesional, así como ofrecer a los alumnos del Grado en Medicina y Psicología la posibilidad de aprender a trabajar de forma sinérgica con los juristas del futuro, ya que en la práctica y valoración de la prueba en juicio, intervendrán todos ellos.

A través de este proyecto, se pretende probar la necesaria extensión de esta herramienta al alumnado de Medicina y Psicología, no solamente de Derecho, y que la simulación de juicios se lleve a cabo de manera transversal entre las distintas Facultades, creando grupos de trabajo, donde también se pueden aprovechar las ventajas del aula invertida, a modo de actividad complementaria.

Para la creación de grupos de trabajo en el aula invertida, no debe llevarse a cabo tanto un proceso de selección previo entre alumnos de las diferentes titulaciones sino implantar entre los alumnos de las Facultades ya referidas, una actividad obligatoria o voluntaria, que puntúe dentro de la evaluación continua del alumno, que se lleve a cabo entre las distintas facultades y dentro de la materia concreta de cada titulación cuyo contenido incluya el aprendizaje de la valoración de la prueba en juicio. Por ejemplo, realizar un grupo de trabajo entre alumnos de la asignatura de derecho procesal del Grado en Derecho, los alumnos de

psicología jurídica en el Grado en Psicología y los alumnos de medicina legal y forense del Grado en Medicina. Otra opción, es implantar ésta herramienta de aula invertida no como una práctica o actividad dirigida para la evaluación continua, sino como un taller de participación que puede impartirse fuera de las horas lectivas para los alumnos que quieran orientar su futuro profesional en este ámbito.

Para la validación del proyecto y la adecuada evaluación del alumnado que participe en este tipo de trabajos, es necesario que se facilite a todos los estudiantes un caso real o ficticio, un sumario, donde se reflejen las pruebas, las diligencias practicadas y cada uno de aquéllos, dentro de la profesión que deba desempeñar a futuro según su titulación, deba preparar el juicio atendiendo a la normativa procesal. Esta parte se desarrollará en casa, ya sea de manera individual o en grupo, siendo la simulación del juicio lo que realmente va a ejecutarse en el aula invertida de debate. Consistirá, por tanto, en la simulación de un juicio que seguirá el mismo desarrollo que en la realidad dicta la Ley de Enjuiciamiento Criminal, donde los alumnos del Grado en Derecho ejercerán de abogados, los de Medicina, emitirán informes periciales y declararán en juicio y los de psicología, realizarán tareas de valoración dentro del equipo psicosocial del Juzgado, por ejemplo. Los profesores, a modo de jurado, valorarán en una tabla de destrezas si realmente los alumnos se han coordinado de forma interdisciplinar y si la práctica y valoración de la prueba ha sido la correcta. La metodología puede ser tanto la modalidad presencial como por supuesto, una modalidad híbrida u online a través de plataformas como MOODLE, ClasRoom o Kaltura, que actualmente están disponibles en la mayoría de las Universidades españolas.

Por tanto, se combina la simulación y el aprendizaje basado en problemas con la transversalidad y la colaboración entre Facultades, con el objetivo de transmitir de manera efectiva al alumnado las competencias necesarias para su actuación en juicio, pero a través de la sinergia entre los futuros operadores jurídicos y médicos, forenses y psicólogos, quienes deben complementarse profesionalmente en el futuro, por ejemplo, para la valoración de pruebas testificales en sede judicial. Los juristas deben tener una base forense y psicológica así como los médicos y

psicólogos del futuro deben saber cómo articular su labor en el ámbito jurisdiccional, y éste es el objetivo principal.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN TRANSVERSAL, METAPERITAJE, MEDICINA LEGAL, ADMINISTRACIÓN DE JUSTICIA, DERECHO PENAL, PRÁCTICA JURÍDICA, PSICOLOGÍA, SIMULACIÓN DE JUICIOS

INNOVANDO LA JUSTICIA: SALA DE AUDIENCIAS Y CENTRO DE CONCILIACIÓN VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE TÉCNICOS JUDICIALES DEL POLITECNICO GRANCOLOMBIANO

TATIANA DULIMA ZABALA LEAL

Politecnico Grancolombiano

Introducción: El Politécnico Grancolombiano ofrece el programa de Técnica Profesional Judicial en modalidad virtual, alineado con el Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educación Nacional. Este programa prepara a los estudiantes para desempeñarse en servicios jurídicos en el nivel técnico profesional. La formación se basa en marcos legales y normativos, garantizando la capacitación para enfrentar desafíos jurídicos en entornos cambiantes. Como resultado de la autoevaluación curricular 2022-2023, se incluyen actividades sincrónicas de simulación de audiencias para fortalecer competencias. Los módulos virtuales de práctica profesional aplican contenidos académicos a casos reales, desarrollando habilidades en resolución de conflictos y apoyo jurídico.

Objetivos:

- Integrar teoría y práctica mediante simulaciones de audiencias y conciliaciones virtuales.

- Fortalecer habilidades prácticas en derecho procesal y redacción de textos jurídicos.
- Fomentar la participación y el trabajo en equipo en contextos jurídicos simulados.

Metodología: Los estudiantes preparan casos asignados, desarrollando argumentos y documentos legales. Participan en audiencias simuladas, asumiendo diversos roles en debates y decisiones. Tras las simulaciones, se realizan análisis sincrónicos con retroalimentación del tutor. La práctica repetida en diversas áreas del derecho consolida habilidades, mientras la reflexión crítica sobre el desempeño permite identificar áreas de mejora y establecer metas de desarrollo profesional.

Discusión: La estrategia de simulación de la sala de audiencias y conciliación virtual en el programa de Técnica Profesional Judicial Virtual se diseña para fomentar la participación de los estudiantes en situaciones prácticas, integrando teoría y práctica mediante ejercicios como resolución de casos, análisis de jurisprudencia y elaboración de recursos legales. La metodología incluye encuentros sincrónicos con tutores que proporcionan retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes mejorar sus habilidades en tiempo real. La interacción y participación en estos entornos simulados permiten una comprensión profunda de los temas abordados, destacando la importancia del análisis crítico y la aplicación práctica del conocimiento teórico.

Resultados: Los resultados de la implementación de esta estrategia son positivos. Los estudiantes demuestran un aumento significativo en la confianza y habilidad para aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas. La retroalimentación proporcionada por los tutores es crucial para identificar fortalezas y áreas de mejora, asegurando un aprendizaje continuo y efectivo. Además, los casos simulados cubren diversas áreas del derecho, lo que permite a los estudiantes desarrollar competencias en múltiples disciplinas jurídicas. La interfaz virtual se muestra accesible y efectiva, facilitando la inmersión de los estudiantes en los escenarios simulados.

Conclusiones: La sala de audiencias y conciliación virtual se establece como una herramienta valiosa para el programa de Técnica Profesional

Judicial Virtual. La integración de prácticas simuladas permite a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos en contextos realistas, mejorando sus habilidades en argumentación legal, redacción de documentos y técnicas de conciliación. La experiencia inmersiva aumenta la confianza de los estudiantes en sus capacidades y profundiza su comprensión del derecho procesal y las normas colombianas. Este enfoque innovador prepara a los futuros profesionales para enfrentar desafíos reales en su carrera jurídica, consolidando una formación integral y práctica.

PALABRAS CLAVE

ABOGACÍA, APRENDIZAJE COLABORATIVO, AUDIENCIAS, CONCILIACIÓN, PRÁCTICA JURÍDICA

FLIPPED CLASSROOM O AULA INVERTIDA PARA LA FORMACIÓN EN DERECHOS HUMANOS

ÁNGELES SOLANES CORELLA

Universitat de València

Introducción: La metodología conocida como flipped classroom o aula invertida, utilizada en el ámbito jurídico y en concreto para la formación en derechos humanos, permite incentivar el aprendizaje activo del alumnado y potenciar que el profesorado sea una guía. Lo que se persigue es desplazar la transmisión de información fuera del aula y utilizar el tiempo de clase para actividades de aprendizaje activas. El requisito indispensable es que se realice un estudio previo a la clase que permita beneficiarse plenamente del trabajo en el aula.

Esta propuesta forma parte del proyecto de innovación educativa consolidado “Innovación Docente en Derechos Humanos” (Innorigths, UV-SFPIE_PIEC23- 2729001) que coordino en la UV, desde el curso 2012-2013, como programa transversal de formación en derechos humanos

para el estudiantado de diferentes titulaciones de la UV, en colaboración con otras universidades, en concreto, la UVA y la UAH. Desde este proyecto se articulan nuevas formas de enseñanza para la adquisición de competencias genéricas y se utilizan diferentes metodologías. Se trata de fomentar el enfoque de derechos humanos como transversal.

La experiencia que ahora se presenta se ha trabajado en el ámbito del Máster Universitario en Derechos Humanos, Democracia y Justicia Internacional. La temática concreta que se aborda es la lucha contra el racismo y la discriminación.

Objetivos, metodología y discusión: Entre los diferentes objetivos del proyecto, la actividad que se presenta responde a dos de ellos: 1. posibilitar la adquisición de competencias genéricas y transversales; y 2. capacitar al estudiantado para tomar decisiones informadas, resolver los problemas que se les presenten y poner en marcha nuevas ideas, impulsando la creatividad en las propuestas, lo que implica una crítica a la realidad existente.

Además, el aula invertida como metodología elegida permite alcanzar otros objetivos: 1. aumentar la autonomía y la colaboración del alumnado en sustitución de la recepción pasiva de información; y 2. facilitar la participación y fomentar la responsabilidad, la capacidad creativa y el sentido crítico.

Dentro del tema de la lucha contra el racismo y la discriminación, el caso concreto que se analiza es el de la identificación policial por perfil racial. El estudiantado, organizado en cuatro grupos, dispone con suficiente antelación de distintos tipos de materiales en el aula virtual que aportan diferentes recursos, entre ellos: doctrina, jurisprudencia, informes, noticias y enlaces on line de interés. Cada uno de los grupos debe trabajar y entender la información que se ha proporcionado. La primera clase se dedica a la resolución de dudas para garantizar que se han adquirido los conocimientos necesarios sobre la materia que se aborda. Las siguientes clases se centran en la elaboración de un informe DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) en el cada uno de los grupos presenta una de estas partes. La participación activa en la discusión, el rigor

y la originalidad en la presentación de propuestas, son aspectos que se toman en cuenta, entre otros, en la evaluación del estudiantado.

El resultado final es un informe DAFO que permite abordar situaciones en las que se dé la identificación policial por perfil racial como una forma más de combatir el racismo y la discriminación.

Resultados y conclusiones: Los resultados de esta actividad han sido óptimos. El estudiantado ha puesto en evidencia la valoración positiva de esta metodología como forma de enseñanza-aprendizaje y han destacado su interés, especialmente, en el desarrollo de competencias de carácter argumentativo. Puede concluirse la utilidad y la oportunidad de esta metodología en el contexto jurídico, puesto que, consigue incrementar la motivación e implicación del estudiantado y favorecer la eficiencia del aprendizaje en la construcción de conocimientos sólidos que perduren.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, DERECHO, DERECHOS HUMANOS, INNOVACIÓN DOCENTE

INTERNACIONALIZACIÓN DESDE EL AULA: SIMULANDO EL PROCEDIMIENTO LEGISLATIVO DE LA UNIÓN EUROPEA

ELENA CRESPO NAVARRO

Universidad Miguel Hernández (Departamento de Ciencia Jurídica)

Introducción: El uso de una metodología docente innovadora resulta cada vez más necesario para despertar el interés del alumnado, potenciar sus capacidades y favorecer el desarrollo de habilidades. Así venimos haciéndolo en el Área de Derecho Internacional Público y Relaciones

Internacionales de la Universidad Miguel Hernández (UMH) desde hace muchos años.

Presentamos aquí una actividad que llevamos a cabo de manera exitosa en el marco del Programa de proyectos docentes de internacionalización en casa-UMH. Un Seminario práctico participativo que se enmarca en la asignatura Derecho de la Unión Europea y combina técnicas de innovación docente (aula invertida, gamificación, simulación, clases espejo, uso tecnologías) con herramientas de internacionalización. Se fomenta el trabajo colaborativo interuniversitario (participan diferentes universidades, española e italianas) y se potencian las competencias lingüísticas, al impulsar el uso de idiomas, principalmente el inglés como lengua vehicular.

El objeto principal es simular el procedimiento legislativo ordinario de la Unión Europea. Se crean dos grupos interuniversitarios que representan al Consejo y al Parlamento Europeo (PE) y, partiendo de una propuesta real de norma jurídica (Reglamento, Directiva) presentada por la Comisión Europea, trabajan de forma conjunta para lograr un acuerdo sobre el texto final de la norma.

Objetivos: El Seminario se pone en marcha en la segunda parte del programa de la asignatura, una vez asentados los conocimientos teóricos-prácticos básicos de la parte general. Se busca proporcionar un conocimiento práctico sobre el ordenamiento jurídico de la Unión Europea, sistema de fuentes, procedimiento legislativo, funciones de las Instituciones europeas y algún otro aspecto, según el tema de simulación elegido.

Se fomenta el aprendizaje autónomo en la preparación del ejercicio, y las habilidades de negociación, argumentación jurídica y debate durante su desarrollo. Se promueve el uso de otros idiomas, el trabajo en equipo, la colaboración interuniversitaria, favoreciendo el intercambio de ideas y enfoques. Se pretende estimular el pensamiento crítico y dotar al estudiantado de competencias prácticas y conocimientos aplicables en entornos profesionales globales y la creación y consolidación de redes interuniversitarias de colaboración docente.

Metodología: La actividad se desarrolla en tres sesiones. Previamente, para preparar la simulación, el estudiantado debe leer todos los materiales (sobre el procedimiento legislativo y sobre el tema objeto de la simulación) que

tendrán a su disposición, con suficiente antelación. Se mantiene la conexión online entre las universidades participantes durante las tres sesiones.

En la primera sesión, se repasan los aspectos teóricos con herramientas de gamificación (Kahoot y Escape Room), que permitirán resolver dudas, aclarar conceptos y contextualizar el tema. Además, se produce la primera toma de contacto entre el alumnado de las universidades participantes. Al final de la sesión, se divide al estudiantado en dos grupos interuniversitarios, asignando un rol a cada uno: PE y Consejo. Se designan dos reporteros de cada universidad que elaborarán breves vídeos o podcast sobre las sesiones.

En la segunda sesión comienza la simulación. El alumnado de cada universidad se organiza en dos aulas (PE y Consejo) conectando online con las demás para desarrollar dos sesiones de debate interno. Esta sesión finalizará con la exposición de la postura de cada grupo.

En la tercera sesión se inicia el debate entre ambos grupos que termina con la redacción de la norma final. Como cierre del Seminario se presentan en el aula los vídeos breves o los podcasts elaborados por los reporteros.

Durante todo el proceso, el alumnado recibe retroalimentación y apoyo del profesorado, que modera las sesiones y facilita la conexión entre universidades.

Resultados: Finalizado el taller se pasa una encuesta. La media de resultados obtenidos hasta ahora es muy positiva, poniendo de manifiesto la satisfacción del estudiantado con este tipo de actividades y su preferencia por las mismas sobre las clases tradicionales. El reflejo sobre la evaluación es también destacable, se aprecia mayor conocimiento de los temas abordados con este enfoque.

Conclusiones: Aunque la puesta en marcha de actividades de internacionalización, mediante el uso de herramientas de innovación docente requiere un esfuerzo adicional, para docentes y estudiantes, el entusiasmo de estos, que se manifiestan particularmente interesados en las temáticas abordadas y estimulados por la metodología empleada, demostrando una buena preparación y una actitud proactiva en el desarrollo de las actividades propuestas y en la interacción con el alumnado de

las otras universidades, nos lleva a concluir que se trata de una experiencia altamente gratificante, que despierta el interés del alumnado y facilita la adquisición de importantes competencias y habilidades.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, GAMIFICACIÓN, INTERNACIONALIZACIÓN, SIMULACIÓN, UNIÓN EUROPEA

"LA SIMULACIÓN DE AUDIENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO EN LA UNIVERSIDAD UTE, ECUADOR: ESTRATEGIA DE FORTALECIMIENTO DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL"

ELENA FERNÁNDEZ TORRES

Universidad UTE

La presente ponencia muestra los resultados generales obtenidos durante la aplicación de la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP), en la Carrera de Derecho, Universidad UTE, Ecuador, en los últimos 5 años. Dicho estudio colectó resultados obtenidos en las materias de Aproximación al Derecho e Historia del Derecho (ambas de 1er nivel).

A tales fines se analizaron los resultados obtenidos tras la implementación de simulaciones de audiencias (como estrategias pedagógicas y didácticas), claves en el fortalecimiento de la motivación vocacional de los estudiantes de los primeros niveles, y en consecuencia, menor deserción académica. En esta dirección, el trabajo realizado en etapas tan tempranas de su formación posibilita el aprendizaje colaborativo con un alto componente práctico-experimental, de modo que aprender se convierte en una actividad gozosa, divertida, lúdica, profunda, integradora y eficaz.

Por otro lado, esta metodología ha buscado romper con los patrones de aprendizaje tradicionales del derecho, estructurados y desarrollados desde enfoques legalistas, normativistas y positivistas, para poder integrar todas las dimensiones del derecho como la axiológica, sociológica, política y práctica. En tal sentido, los casos elegidos responden a preguntas claves como "qué es el derecho"; "cómo se configura el derecho"; "cómo se articula el sistema nacional con otros sistemas regionales y universales"; "cuáles son las fuentes del derecho", "cómo se valida", "cuáles son los diferentes sistemas jurídicos que coexisten entre sí en un mismo territorio físico y un mismo espacio temporal" (...). Todas estas preguntas son respondidas a partir no sólo del uso de conceptos centrales y el mero estudio de la norma, sino de casos de estudios reales que los ponen en práctica. A través de la labor de interpretación y aplicación del derecho de los Jueces los maestros nos permite vivir y experimentar el derecho, no solo estudiarlo. De ahí que la experiencia de la simulación de audiencia haya sido clave en el aprendizaje.

Nuestra ponencia mostrará además, cómo la cuidadosa selección de casos y de las temáticas a impartir responden a desarrollar habilidades y fortalecer el aprendizaje de los conceptos que aprenden en otras materias como Teoría del Derecho. En este sentido, se aprende simulando, se aprende experimentando, se aprende interpretando. Nuestro enfoque permite que los y las estudiantes se reconozcan como juristas en ejercicio desde el inicio de su formación profesional, incluso desde niveles iniciales, y por consiguiente, experimenten las dinámicas litigiosas desde etapas muy tempranas en la educación. A su vez, se inculca el derecho no sólo un fenómeno legal, sino como una herramienta de cambio social a disposición de todos, de ahí que el análisis transdisciplinario sea clave para entender realmente al derecho desde su efectividad sobre la sociedad y en última instancia, sobre el destinatario de la norma jurídica.

PALABRAS CLAVE

ABP, APRENDIZAJE, PÓSTER MULTIMEDIA, TRABAJO EN EQUIPO Y COMUNICACIÓN., SIMULACIÓN DE AUDIENCIAS

PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTADO MEDIANTE EL DEBATE UNIVERSITARIO

STEFANO BINI

Universidad de Córdoba

JOSÉ MARÍA RUZ LÓPEZ

Universidad de Córdoba

Introducción: Es indudable que la participación activa del alumnado en las actividades didácticas constituye uno de los objetivos cruciales perseguidos por el profesorado universitario atento a la eficacia de las acciones formativas. Y es igualmente indudable que la misma participación activa del alumnado tiene una estrecha vinculación con el desarrollo de la capacidad de trabajo en equipo, habilidad transversal que puede cultivarse fácilmente, entre otras cosas, a través de herramientas de trabajo colaborativo. Sobre estas últimas, a través de la ponencia en cuestión se centrará la atención, en particular, en los aspectos de mayor importancia que las caracterizan, como el fomento de una interdependencia positiva entre alumnas/os y, al mismo tiempo, de una responsabilización tanto individual como grupal, de una interacción interpersonal enriquecedora, etc.

Objetivos: La ponencia en cuestión versa sobre el impulso de la participación activa del alumnado mediante el debate universitario. Esta experiencia ha sido diseñada para la asignatura Políticas sociolaborales II del Grado de Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad de Córdoba. En breve, con tal asignatura se pretende sistematizar y analizar las políticas sociolaborales, en general, y las políticas de empleo, en particular, relativas a ciertos colectivos vulnerables de atención prioritaria, en línea con el art. 50 de la nueva Ley de Empleo. A nuestro parecer, la implementación del debate en esta asignatura es especialmente relevante por diversas razones. El propio contenido de la asignatura invita a reflexionar acerca de la idoneidad de las numerosas medidas adoptadas, resultando evidente de diferentes motivaciones jurídicas e ideológicas.

No obstante, resulta evidente que cualquier asignatura, sea o no del área de las Ciencias Sociales y Jurídicas, es perfectamente susceptible de ser objeto de esta técnica.

Metodología: En relación con el debate universitario, es necesario constatar la existencia de varios formatos o modelos. En concreto, son dos los especialmente predominantes: el debate académico y el debate parlamentario. La presente experiencia está vinculada al primer modelo, que a continuación será brevemente expuesto.

El debate académico, formato más extendido y con más tradición en nuestro país, versa sobre una pregunta conocida con antelación por los participantes, entre una semana y uno o varios meses. Ello presupone un estudio profundo y sopesado sobre la materia. Cada equipo ha de estar preparado para defender tanto una postura a favor como en contra respecto a la cuestión planteada. De hecho, el reparto de posturas se realiza por sorteo e inmediatamente antes de que comience cada debate. Respecto a las cuestiones formales, en el debate académico se enfrentan dos equipos compuestos de dos a cinco personas, aproximadamente. Cada equipo cuenta con cuatro intervenciones, iniciadas por el equipo que defiende la postura a favor. A grandes rasgos, ambos equipos cuentan con un turno de introducción, primera refutación, segunda refutación y conclusiones, siendo necesario advertir que cada intervención tiene atribuidas unas determinadas funciones.

Resultados: Al tratarse de una propuesta que no ha sido llevada a la práctica, no es posible proponer resultados reales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, DEBATE, EXPERIENCIA EDUCATIVA, PARTICIPACIÓN

METODOLOGÍA PARTICIPATIVA, APRENDIZAJE COLABORATIVO Y ROLE PLAYING EN LA DOCENCIA DEL DERECHO CIVIL

CARLOS DE LARA VENCES

Universidad de Burgos

Introducción: La metodología docente clásica fundamentada en la transmisión de ideas y conocimiento por parte del profesor convierte la docencia de cualquier disciplina en una actividad unidireccional, que en muchos casos desmotiva a los alumnos. La actividad de estos es meramente pasiva siendo un sistema de enseñanza que, quizás, sea excesivamente estático y nada participativo por parte del alumnado. Frente a ello, surge el concepto de flipped classroom que busca la participación activa del alumnado, quien se siente mucho más involucrado y participativo.

El derecho civil es una rama dinámica del ordenamiento jurídico que permite a los alumnos participar e involucrarse en el desarrollo de las clases programadas. La culminación de todo ello es la celebración de Moot Court o juicio simulado, con lo que los alumnos adquieren conocimientos prácticos en la materia, involucrándose activamente en el desarrollo de la clase.

Objetivo: Los objetivos de la metodología participativa, especialmente a través de la clase invertida y de los juicios simulados, son:

- a. Mayor participación e integración del alumnado en el ámbito docente, fomentando su colaboración.
- b. Aportar conocimientos prácticos que van a mejorar su visión del derecho civil.
- c. Incrementar la capacidad de análisis crítico de las normas jurídicas y de las situaciones reales a las que se puede aplicar.
- d. Aportar a los estudiantes un mayor conocimiento profesional sobre la realidad en la que van a tener que ejercer, especialmente, en el ámbito del derecho civil.

Metodología: La podemos dividir en dos partes

- a. La primera consiste en el desarrollo propio de una clase invertida. Mediante este sistema, el alumno será quien prepare la clase previamente a su celebración, con las indicaciones y lecturas previamente facilitadas por el docente. En el aula el profesor fomentará la discusión, los comentarios y la participación activa de los alumnos.
- b. Una vez asentados los conocimientos teóricos comenzaría una segunda fase de simulación, tanto de juicios como de otras instituciones propias del derecho civil, por ejemplo, las juntas de propietarios en el ámbito de la propiedad horizontal.

Discusión: Son objeto de discusión los aspectos propios del derecho civil que haya sido objeto de análisis previo por los estudiantes, en supuesto de la clase invertida. En el caso de las simulaciones se discutirán las pretensiones de las partes deducidas en los juicios simulados, así como en otras instituciones propias del derecho civil.

Resultados: Con esta metodología dinámica y participativa se consigue la implicación de la casi totalidad del alumnado en las actividades llevadas a cabo en el aula, así como el fomento de su espíritu crítico ante las normas jurídicas, su aplicación por los tribunales de justicia y el fomento de la empatía hacia el justiciable.

Conclusiones: El derecho civil es una rama del ordenamiento jurídico muy dinámica, y a través de esta forma de estudio se consigue su plena comprensión por el alumnado, quien se identifica con su versión práctica y dinámica, permitiéndoles conocer la proyección del mismo en todos los ámbitos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, JUICIO SIMULADO, PARTICIPATIVO

PREPARACIÓN DE UN EQUIPO UMH PARA PARTICIPAR EN COMPETICIÓN DE LITIGACIÓN INTERNACIONAL DE DERECHOS HUMANOS

ROCÍO M. POZO TOMÁS

Universidad Miguel Hernández de Elche

Introducción: La preparación de un Equipo UMH para participar en una competición de litigación internacional en materia de derechos humanos es una actividad docente de innovación e internacionalización que llevamos a cabo cada curso académico desde el Área de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la Universidad Miguel Hernández (UMH).

Los Equipos UMH que hemos preparado hasta la fecha han participado en diversas ediciones de la Competición en litigación internacional (ComLit), que organizan la Universidad de Alcalá (Madrid-España) y la Universidad Militar Nueva Granada (Bogotá-Colombia). En mi caso, comencé participando en un equipo como estudiante, llegando ese año a lograr estar entre los equipos semifinalistas y, después, he aprovechado esa experiencia para trabajar, ahora como docente, en el entrenamiento de equipos en calidad de Coach.

El moot court es una actividad que permite al alumnado participante adentrarse en el litigio internacional, presentando sus posturas sobre casos basados en hechos hipotéticos ante un tribunal en una simulación de juicio. Ello requiere una intensa preparación que exige un conocimiento previo de las normas procedimentales y de fondo aplicables al caso y el estudio de la práctica internacional, la jurisprudencia y la doctrina. Requiere además de un buen trabajo en equipo y de habilidades de redacción y expresión oral. El equipo debe estar suficientemente preparado para enfrentarse con éxito a equipos de otras universidades frente a un jurado formado por expertos.

Objetivos: Preparar a estudiantes para participar en una competición de litigación internacional supone proporcionarles desde una perspectiva

práctica y dinámica conocimientos especializados, habilidades y competencias esenciales para el desarrollo de su futuro profesional. El estudiantado completa la formación de carácter más general adquirida en las asignaturas de Derecho Internacional Público y Derecho de la Unión Europea del Grado en Derecho, con una formación más especializada en protección de los derechos humanos, sobre el papel que juegan las organizaciones internacionales en ese ámbito y sobre litigación internacional. Se potencia el trabajo colaborativo y se ofrecen herramientas para que el alumnado aprenda a buscar, seleccionar y sistematizar documentación jurídica, a redactar textos jurídicos y para que mejore sus habilidades de comunicación, a través de la defensa de un caso concreto en simulaciones de audiencias orales ante un tribunal internacional.

Metodología: La metodología empleada es eminentemente práctica y altamente interactiva. Se imparten sesiones presenciales teóricas sobre los aspectos básicos de la protección internacional de los derechos humanos y sobre litigación internacional y se preparan las dos fases de la ComLit (fase escrita y fase oral).

La preparación de la fase escrita supone la redacción y corrección de los escritos procesales y la de la fase oral se lleva a cabo a través de simulaciones de audiencias reales, replicando el entorno de un tribunal internacional. Se simulan las audiencias reales ante la Corte Interamericana de Derechos Humanos y el Tribunal Europeo de Derechos Humanos.

En todas las sesiones preparatorias se proporciona al alumnado una retroalimentación continua y constructiva basada en la experiencia previa de nuestra participación en ediciones anteriores.

Mi experiencia, adquirida primero durante mi paso por la ComLit como estudiante y desde hace un par de años como Coach, resulta especialmente interesante, ya que me permite una mayor conexión con los estudiantes y es de gran utilidad para aclarar sus dudas y preocupaciones y para ofrecer formación práctica y transmitir el interés sobre la litigación internacional.

Resultados: El estudiantado adquiere un profundo conocimiento teórico y práctico en litigación internacional de derechos humanos, mejorando sus habilidades de redacción jurídica, comunicación,

argumentación y trabajo en equipo, así como en la búsqueda, selección y sistematización de documentación jurídica.

Los resultados de la actividad se ven claramente reflejados en la participación del equipo en la ComLit. Tanto en la fase escrita como en la fase oral, el equipo es evaluado con un máximo de 100 puntos por parte del Comité organizador y los jueces de la ComLit. Los equipos UMH que han participado hasta la fecha han obtenido excelentes calificaciones en ambas fases. Además, han demostrado una excelente disposición y manifestado su satisfacción por haber podido formar parte del equipo y vivir la experiencia.

Conclusiones: La preparación de equipos para participar en la ComLit es una actividad de innovación que combina teoría y práctica y que involucra a los estudiantes en simulaciones de audiencias reales, logrando una preparación integral y realista que mejora significativamente sus competencias jurídicas y sus habilidades de comunicación oral y escrita. Además, es de destacar la interacción entre los equipos participantes, procedentes de diferentes universidades de varios países, lo que hace que se trate igualmente de una actividad de internacionalización, que permite generar redes de contacto con jóvenes estudiantes y con profesionales de la litigación internacional de todo el mundo.

PALABRAS CLAVE

COACHING, FORMACIÓN MEDIANTE SIMULACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, LITIGACIÓN INTERNACIONAL, MOOT COURT

CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA INCLUSIVOS CON AULA INVERTIDA Y ASESORÍA PROFESIONAL

PATRICIA IZQUIERDO-IRANZO

Universidad Rey Juan Carlos

BARBARA CAFFAREL RODRIGUEZ

Universidad Rey Juan Carlos

Se presenta una experiencia de innovación docente sobre Comunicación y diversidad cultural que combina el aprendizaje formal (aula con docente de asignatura) e informal (jornada y taller con profesionales del sector) y emplea metodología flipped-learning.

Introducción: Las sociedades del siglo XXI son por definición sociedades globales, espacios en los que, por motivos laborales, personales o sociales, convivimos y nos relacionamos personas de diferentes culturas. La convivencia intercultural es una necesidad y la comunicación juega un papel clave como herramienta mediadora en ese proceso. El planteamiento de este proyecto es que la destreza intercultural es una soft skill, que se puede aprender tanto desde el aprendizaje formal como desde el informal, o mediante la combinación de ambos.

Objetivos: Objetivo general: que los estudiantes de Comunicación generen conciencia personal y profesional sobre la interculturalidad.

Objetivos específicos

1. Que los estudiantes adquieran bases teóricas sobre interculturalidad que les permita tomar conciencia de la importancia de su profesión en la construcción de sociedades con actitud positiva respecto a la diversidad cultural.
2. Que aprendan cómo generar contenidos multimedia inclusivos desde la perspectiva cultural, y que para ello cuenten, además de con las herramientas aprendidas en clase, con la guía y el asesoramiento de profesionales con experiencia en el sector de la intermediación cultural.

Fase de trabajo pre-jornada

Desde el inicio de curso divididos en grupos y con apoyo de la docente empiezan:

- a. Los/las estudiantes de 4º del doble grado de Periodismo y Comunicación Audiovisual en el marco de la asignatura Planificación y desarrollo de proyectos en la red, a concebir una idea sobre Interculturalidad de la que pueda generar información periodística, y comienzan a materializarla mediante el aprendizaje de herramientas multimedia (mapas interactivos o gráficas) en el entorno wordpress.
- b. Los/las estudiantes del Master de Periodismo Cultural en el marco de la asignatura: Comunicación intercultural y alternativa, a conceptualizar argumentos apoyados en los conceptos aprendidos en clase (aculturación, etnocentrismo...) que sirvan para elaborar contenidos para redes sociales

Asistencia y participación de estudiantes en: I Jornadas y workshop de Comunicación intercultural: creación de contenidos multimedia inclusivos, organizada por las docentes

Que incluye:

1. Mesa redonda: Comunicación y sensibilización: la importancia de los mensajes mediáticos en cuestiones migratorias y de interculturalidad. Con la participación de profesionales expertos de CEAR, Comisión Española de Ayuda al Refugiado y de OIM, Organización Internacional para las Migraciones (ONU Migración)
2. Workshop parte práctica: Artebrije Creative Studio (2 facilitadoras), estudio artístico que se centra en la creación de espacios de convivencia intercultural a través de las artes y la educación. Intercambio entre estudiantes y con componentes de Artebrije Studio de las ideas y bocetos sobre interculturalidad que pueden generar información periodística previamente esbozados en las asignaturas citadas. Creación de contenidos.

3. Presentación de la obra colectiva y del contenido creado por los grupos.

Post jornada: el alumnado difunde el contenido generado en la jornada y realiza acciones de posicionamiento web con técnicas de marketing on line

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, AULA INVERTIDA, COMUNICACIÓN INTERCULTURAL, CONTENIDOS MULTIMEDIA

LA NEGOCIACIÓN COMO HERRAMIENTA DE ANÁLISIS Y COMPRENSIÓN DE LOS CONFLICTOS

GERALDINE BETHENCOURT RODRÍGUEZ

Universidad San Pablo CEU

En determinados ámbitos como, por ejemplo, el societario, los conflictos son una realidad inherente de la actividad empresarial. Las partes implicadas en dichos conflictos necesitan que sus abogados le asesoren y le ayuden a resolver cualquier situación problemática de una forma eficiente y que realmente sirva para superar esa situación conflictiva. Sin embargo, la realidad práctica refleja que en España no se apuesta por la cultura del diálogo sino todo lo contrario, esto es, la resolución de conflictos por la vía judicial. Las consecuencias de esta situación, entre otras, es que los clientes en muchas ocasiones perciben que la solución a sus problemas no es la más adecuada. Ante esta realidad que no es exclusiva del ámbito societario, resulta necesario aprovechar la impartición de determinadas asignaturas a efectos de enseñar a los futuros profesionales determinadas competencias que le servirán, por un lado, para entender mejor los problemas de su cliente, y, por otro, para ser capaces de ofrecer la mejor solución a los mismos.

Con la finalidad de lograr los objetivos propuestos, se propone la elaboración de casos prácticos que sirvan para realizar simulaciones de negociación. La utilización de este tipo de casos permite a los alumnos entender la complejidad del conflicto que deben resolver aplicando el Derecho, y además les ayuda a desarrollar determinadas competencias que son imprescindibles para el ejercicio profesional. Así las cosas, en la presente ponencia se plantean los siguientes objetivos:

1. Analizar los conflictos como una realidad inherente al ser humano, y, por tanto, la importancia de entender cómo abordar los mismos de una forma eficiente y que sirva para lograr la solución más adecuada para el cliente.
2. Comprender la omnipresencia de la negociación y cómo el dominio de determinadas competencias contribuye a alcanzar mejores resultados para los clientes.
3. Exponer cómo elaborar casos prácticos que sirvan para trabajar en el aula tanto la negociación como la resolución de casos aplicando el Derecho.
4. Explicar el formato de la negociación y cómo realizar simulaciones en el aula.

El desarrollo de los puntos que se han expuesto se realizará, por un lado, a partir de la experiencia práctica en el aula, así como también la experiencia profesional, y, por otro lado, a través del análisis de la doctrina, especialmente sobre cuestiones como el conflicto, la negociación y la utilidad de la cooperación como estrategia.

En los diferentes apartados del trabajo, se expondrán las mejores prácticas sobre la materia y que son el resultado de las simulaciones realizadas hasta la fecha en el aula de clase.

En definitiva, el presente trabajo servirá para exponer la importancia y utilidad de trabajar la negociación en el aula, teniendo en cuenta que, además, en el ejercicio profesional la competencia de resolución de conflictos es valorada muy favorablemente porque es fundamental para ofrecer a los clientes la mejor solución a sus problemas.

PALABRAS CLAVE

CONFLICTOS, DIÁLOGO, NEGOCIACIÓN, RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

ÉTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES: PENSAMIENTO CRÍTICO Y APRENDIZAJE ABIERTO PARA UNA APROXIMACIÓN DIFERENTE A LA TEORÍA

MARIO ALER GAY

Universidad Loyola Andalucía

ALFREDO SÁNCHEZ RETANA

Universidad Loyola Andalucía

MARÍA ÁNGELES ALAMINOS HERVÁS

Universidad Loyola Andalucía

Objetivos: El objetivo principal del proyecto es que los participantes integren la ética como una herramienta más —en su dimensión humana y su dimensión académica— desde una perspectiva crítica para analizar, de forma práctica, asuntos globales y conflictos en la esfera internacional.

Desarrollar un pensamiento crítico, contrastar ideas propias y preconcebidas y fomentar el aprendizaje colaborativo son los objetivos secundarios del proyecto.

Metodología: La metodología planteada en el proyecto es cualitativa, utilizando recursos metodológicos de las ciencias sociales. La actividad se desarrolló en dos sesiones, en las cuales se comenzó con ejercicios colaborativos —como la lluvia de ideas— con el fin de componer el imaginario colectivo de los estudiantes, viendo ideas preconcebidas sin juicios críticos, con el objetivo de integrar al conjunto de los participantes.

Posteriormente, se plantearon preguntas abiertas, para construir las bases teóricas desde un vocabulario y una terminología accesible. Finalmente, el contenido teórico se aplicó a casos prácticos, a través de ejercicios como el diálogo colaborativo (puesta en común y reflexión por grupos final) y videofóruns (contenidos audiovisuales para posterior debate).

Finalmente, se planteó un estudio de caso, elegido por los propios estudiantes en el caso de la última sesión, con el fin de plantear un debate sobre un caso específico que recoja todo lo anteriormente discutido y aprendido. La primera sesión se enfocó en analizar la ética presente en las principales corrientes de la disciplina de las relaciones internacionales y las consecuencias de las acciones de asesores a líderes políticos. En la segunda sesión la temática fue el conflicto de Palestina e Israel.

Resultados: Los estudiantes presentaron sus impresiones en un breve comentario escrito final con preguntas abiertas, estando de satisfechos y estimulados por la actividad. Cuando se les preguntó qué se llevaban o qué habían aprendido, destacaban de forma general la idea de que este tipo de enfoques y de casos prácticos no los ven en el ámbito académico, y son útiles para ellos en términos subjetivos. Además, se valoraba el cambio de métodos como una forma de incentivar el interés y el estudio.

Conclusiones: Tanto la integración de nuevas perspectivas en el ámbito académico, como el uso de métodos de construcción mutua del conocimiento y de participación colaborativa, favoreció la integración y el interés de los estudiantes. Plantear nuevos contextos para un aprendizaje activo y que además desarrolle el pensamiento crítico “in situ”, parece favorecer el interés por nuevos temas y favorece el contraste de ideas entre argumentos contrarios, que se enriquecen y son parte fundamental del aprendizaje. Estos espacios son muy necesarios para fomentar la autoevaluación de perspectivas y lugares hermenéuticos que tiene el alumnado, fomentando el estudio, e incorporando una esfera humana en una disciplina teórica y de carácter generalista.

PALABRAS CLAVE

ASUNTOS GLOBALES, ÉTICA, PENSAMIENTO CRÍTICO, RELACIONES INTERNACIONALES

SECCIÓN II.

CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES

CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.
INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO
DE LAS COMPETENCIAS

PONENCIAS

- **Ponencia A02-S01-01.** EXPERIENCIA DE AULA EN RECURSOS HUMANOS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES A TRAVÉS DEL TEXTO MULTIMODAL Y METODOLOGÍAS ACTIVAS
Eva María Villar Secanella, Ana Katarina Pessoa-De-Oliveira.
- **Ponencia A02-S01-03.** EDUCACIÓN POSGRADUAL INCLUSIVA PARA CONTADORES PÚBLICOS LATINOAMERICANOS
Martha Ines Moreno Medel.
- **Ponencia A02-S01-04.** APRENDIZAJE COLABORATIVO EN GRUPOS CRUZADOS. UNA EXPERIENCIA CON 3 CASOS DE ESTUDIO
Juan Perote Peña.
- **Ponencia A02-S01-05.** ¿SABEN TRABAJAR EN EQUIPO LOS ESTUDIANTES? REFLEXIONES A PARTIR DE UN PROYECTO DOCENTE CON ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS
Antonio Chamorro Mera.
- **Ponencia A02-S01-06.** INNOVACION DOCENTE EN LA ENSEÑANZA DE CONTABILIDAD DE COSTES
Carlos Gil Miralles.
- **Ponencia A02-S01-07.** EL IMPACTO DEL DIAGNOSTICO DE COMPETENCIAS EN LA PRACTICA ESCOLAR EN LA EDUCACION SUPERIOR
Maria Fernanda Robles Montaña.
- **Ponencia A02-S01-08.** CASO DE IMPLANTACIÓN PRÁCTICA DEL MODELO BALANCE SCORECARD
Marcos Antón Tejón.
- **Ponencia A02-S01-09.** PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN CIENTÍFICA A TRAVÉS DEL PROGRAMA DE VERANO DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA DEL PACÍFICO
Patricia Carmina Inzunza-Mejía.
- **Ponencia A02-S01-10.** ANÁLISIS DE LOS CAMBIOS DE LA NUEVA DIRECTIVA EUROPEA SOBRE LA INFORMACIÓN DE SOSTENIBILIDAD Y NORMAS PARA ELABORAR LOS INFORMES DE SOSTENIBILIDAD EMPRESARIALES
Rosa Aparicio González, Alfredo Juan Grau Grau, Inmaculada Bel Oms, Janny Magdeline Núñez Almonte.

- **Ponencia A02-S01-11.** ANÁLISIS DE LA TÉCNICA DE FORMACIÓN DE EQUIPOS DE ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO EN FINANZAS: EL TEST DE ROLES DE BELBIN
Inmaculada Bel Oms. Janny Magdeline Núñez Almonte. Rosa Aparicio González. Alfredo Juan Grau Grau.
- **Ponencia A02-S01-12.** FINANZAS PERSONALES EN EL AULA DE LA EXPERIENCIA: ¿ES POSIBLE UNA MAYOR INCLUSIÓN Y EDUCACIÓN FINANCIERAS EN LOS ADULTOS MAYORES?
Paula Montero-Benavides. Manuela Vega Pascual.
- **Ponencia A02-S01-13.** ¿RENOVARSE O MORIR?: EL CASO DEL GRADO EN TURISMO
Amor Jiménez Jiménez. Inmaculada Rabadán Martín. Ana González Galán.
- **Ponencia A02-S01-14.** LA PERCEPCIÓN DEL CUMPLIMIENTO DEL IMPUESTO SOBRE SOCIEDADES EN DIFERENTES PAÍSES: ANÁLISIS EN LA TITULACIÓN BILINGÜE DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS.
Leticia Gallego Valero.
- **Ponencia A02-S01-15.** PROPUESTA METODOLÓGICA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE CONTABILIDAD FINANCIERA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Elvia Rosalia Inga Llanez. María Teresa Cuenca Jiménez.
- **Ponencia A02-S01-16.** IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA EMI PARA EL DESARROLLO DE LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS EN LA IMPARTICIÓN DE ASIGNATURAS DE CONTABILIDAD EN LENGUA EXTRANJERA EN LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
Mercedes Luque-Vílchez. Ricardo Hernandez Rojas. M. Dolores Guerrero Baena. Rosa Fernández Pérez.
- **Ponencia A02-S01-17.** OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LOS NUEVOS PLANES DE ESTUDIO: GRADO EN FINANZAS Y CONTABILIDAD DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA
Ana González Galán. Amor Jiménez Jiménez. Inmaculada Rabadán Martín.
- **Ponencia A02-S01-18.** GPT COMO ALIADO DE LA METODOLOGÍA ABP PARA EL PROCESO DE RACIOCINIO
Ana Belén Mudarra Fernández. Elia Garcia Marti. Domingo Fernández Uclés. Jose Luis Duran Roman.

- **Ponencia A02-S01-19.** INCORPORACIÓN DE LOS ODS EN LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN ECONOMÍA
Ana Belén Miquel Burgos. Ourania Dimakou. Maria Eleftheriou. Marcelo Moreno Porras.
- **Ponencia A02-S01-20.** DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE ANÁLISIS Y TOMA DE DECISIONES A TRAVÉS DEL CASE LEARNING. CASO DE IMPLANTACIÓN EN PROGRAMAS MASTER UNIVERSITARIOS
José Ramón Gutierrez.
- **Ponencia A02-S01-21.** APRENDIENDO A NEGOCIAR EN LA GESTIÓN DEL DEPORTE: UNA PROPUESTA PRÁCTICA BASADA EN EL JUEGO DE ROLES
Samuel López-Carril. Alejandro Lara-Bocanegra. Samuel Manzano-Carrasco.
- **Ponencia A02-S01-22.** MARKETING CON PROPÓSITO: CÓMO EMPODERAR AL ESTUDIANTE PARA IMPULSAR EL CAMBIO SOSTENIBLE A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE-SERVICIO EN EL MUNDO DE LAS ONG Y LOS ODS
María Isabel Pascual Del Riquelme Martínez. Ines López López. María-Del-Carmen Alarcón-Del-Amo. Pedro Jesús Cuestas Díaz.

EXPERIENCIA DE AULA EN RECURSOS HUMANOS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES A TRAVÉS DEL TEXTO MULTIMODAL Y METODOLOGÍAS ACTIVAS

EVA MARÍA VILLAR SECANELLA

Universidad de Zaragoza

ANA KATARINA PESSOA-DE-OLIVEIRA

Universidad de Zaragoza

Esta experiencia interdisciplinar de aula está destinada a estudiantado del Máster Universitario en Dirección y Planificación del Turismo de la Facultad de Empresa y Gestión Pública de Unizar, en la asignatura ofertada en español, Gestión de empresas culturales y del medio natural. Tiene por objetivo, a través de metodologías activas y tomando como herramienta didáctica el texto multimodal, la adquisición tanto de conocimientos específicos relacionados con dirección de recursos humanos, como con el desarrollo de habilidades comunicativas en futuros profesionales que deberán trabajar en una sociedad globalizada en la que la información se transmite, de manera habitual, a través del texto multimodal.

En la experiencia de aula intervinieron 18 estudiantes de diferentes procedencias. Para la consecución de los objetivos propuestos, se aplicaron diferentes estrategias didácticas y metodológicas en el que el alumnado como tarea final debía diseñar, en pequeños grupos, un texto multimodal expositivo-argumentativo que sintetizara desde la combinación de diferentes lenguajes: imágenes, vídeos o textos, un plan estratégico de recursos humanos en empresa turística para defender de manera oral ante el grupo.

Con respecto a la utilización del texto multimodal son varios los autores que lo defienden como herramienta didáctica óptima vinculada al desarrollo del pensamiento crítico, imprescindible para la adquisición de una competencia informacional crítica y responsable.

Como instrumentos de evaluación de la experiencia, se utilizó una rúbrica y un cuestionario por parte del profesorado validada por otros

estudios en el que el estudiantado participante valora su percepción sobre el uso de textos multimodales para el aprendizaje de contenidos relacionados con dirección de recursos humanos; y, con el grado de acuerdo o desacuerdo sobre si las competencias socioemocionales, cognitivas, analógicas y digitales fueron desarrolladas a través de la actividad.

Los resultados indican que el uso de las metodologías y estrategias didácticas utilizadas en esta experiencia, se identifican como de desarrollo efectivo por parte del alumnado acerca de la adquisición de competencias socioemocionales. Con respecto al desarrollo de competencias cognitivas, el estudiantado destaca la capacidad de aprendizaje, toma de decisiones, pensamiento crítico, sintetizar y organizar información y elaborar esquemas y gráficos. Por último, con relación al desarrollo de competencias analógicas y digitales, solo destacan el uso de ordenadores o portátiles.

En futuras investigaciones observar que las competencias analógicas y digitales han resultado las menos valoradas, lo que nos lleva a la necesidad de nuevas propuestas que enfatizen la relación del texto multimodal con sus características analógicas y digitales.

PALABRAS CLAVE

AICLE, APRENDIZAJE COOPERATIVO, APRENDIZAJE DIALÓGICO, INTERCULTURALIDAD, TEXTO MULTIMODAL

EDUCACIÓN POSGRADUAL INCLUSIVA PARA CONTADORES PÚBLICOS LATINOAMERICANOS

MARTHA INES MORENO MEDEL

Politecnico Grancolombiano

En la actualidad se busca el desarrollo humano integral de los profesionales de la Contaduría Pública para cubrir las necesidades particulares de las empresas que aportan a la economía de las regiones y de esta forma contribuyan al crecimiento económico del país; pero las practicas educativas y la articulación de componentes curriculares de forma holística han impedido que los profesionales se formen a nivel posgradual en su territorio y por esta razón se trasladan a las principales ciudades con poca posibilidad de retorno; por esta razón el presente estudio que inicialmente pretendía identificar los requerimientos posgraduales de Contadores Públicos colombianos, identificando aquellas competencias necesarias para aportar a las empresas y organizaciones asentadas en las regiones; posteriormente, partiendo del estudio preliminar se determinó que es una necesidad de los profesionales de América Latina que habían cursado su pregrado en modalidad virtual y por falta de oportunidades no habían realizado maestrías; partiendo de esta necesidad, se realizó una investigación con metodología mixta de tipo descriptica; método encuestas; en cuanto a las técnicas, se realizó estudio documental de tipo bibliométrico; en la recopilación de los datos se realizó análisis, posteriormente fueron contrastados con datos obtenidos del Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES) a través de estadísticas de los años 2018 al 2022 y contrastado con resultado de encuestas realizadas a decanos de la región; el proceso se realizó bajo consideraciones éticas; esto permitió identificar las competencias disciplinares que requieren los profesionales objeto de estudio y realizar una propuesta de formación para dos Maestrías que a la fecha están en estudio del Ministerio de Educación Nacional de Colombia para su aprobación y poder ser ofertados a partir de la aprobación del Registra calificado y una que está en proceso de construcción.

Como conclusiones principales se evidenció que no sólo los Contadores Públicos latinoamericanos que han cursado su pregrado virtualmente requieren programas de posgrado a nivel de maestría en modalidad virtual, si no todos los que se han graduado en regiones diferentes a las ciudades principales debido a la poca oferta; otros condicionantes son falta de tiempo para desplazarse, jornadas laborales y compromisos familiares; por esta razón se hace inminente la oferta educativa en este nivel de formación y modalidad; de otra parte, y teniendo en cuenta las necesidades posgraduales de estos profesionales se identificó que son las relacionadas con la tributación, la auditoría y el aseguramiento de la información financiera; así como Contabilidad y Finanzas Internacionales dando respuesta a estas necesidades se proponen los programas antes mencionados y de esta forma contribuir al desarrollo de las competencias requeridas para aportar al crecimiento económico de sus regiones.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA, CONTADOR PÚBLICO, CURRÍCULO, MAESTRÍA,, HOLISTICO

APRENDIZAJE COLABORATIVO EN GRUPOS CRUZADOS. UNA EXPERIENCIA CON 3 CASOS DE ESTUDIO

JUAN PEROTE PEÑA

Universidad de Zaragoza

Introducción: El aprendizaje colaborativo en grupos cruzados consta de dos partes: una primera de análisis que consiste en dividir el tema a explicar o proyecto a trabajar en varias partes constituyentes (casos particulares, aplicaciones, ejemplos, etapas de desarrollo o evolución, etc.) que se asignan a grupos diferentes. Posteriormente, en la segunda etapa de síntesis, se forman nuevos grupos mixtos o cruzados (cada uno compuesto de un

integrante de cada uno de los grupos originales), con tareas de generalización, búsqueda de conexiones y generación de conclusiones.

En este trabajo se presenta una teoría que da cuenta de las ventajas didácticas de este método de aprendizaje usando simulaciones con un modelo computacional y se expone la experiencia concreta de innovación docente que el autor implementó con 15 estudiantes de un grado técnico en administración de empresas de la Inholland University of Applied Sciences durante el International Event (25-27/03/2024), bajo el título “Knowing humans to improve firm’s decisions. A naturalistic approach to Business Ethics”.

Objetivos: Este método de aprendizaje colaborativo busca optimizar el trabajo en equipo de los estudiantes interactuando en dos etapas con grupos cruzados para estimular su pensamiento crítico y capacidad para realizar inferencias y conexiones entre problemas multidimensionales y aparentemente diferentes, todo ello bajo la supervisión del profesor en el aula. La primera etapa de análisis se complementa con una segunda de síntesis y generalización.

Metodología: La justificación teórica del método se realiza mediante simulaciones computacionales en un modelo basado en agentes de tipo epistémico, programado con Netlogo y diseñado al efecto.

La experiencia concreta del método consistió en las siguientes actividades:

Día 1: Se presentaron a los estudiantes tres casos de estudio sobre conflictos que afectaron a empresas y stakeholders con su documentación asociada, formulándose varias preguntas sobre cada uno de ellos. Se dividió a los estudiantes en 3 equipos de 5 y a cada uno se le asignó uno de los casos para debatir. El profesor proporcionaba asistencia a todos y presentó nuevo material teórico sobre diversos aspectos que podrían afectar al debate de los casos (diferentes teorías éticas, etc.).

Día 2: Los equipos presentaron sus resultados al resto y respondieron a preguntas. Seguidamente se numeró al azar a los estudiantes de cada equipo formándose nuevos grupos cruzados (5 grupos de 3 alumnos cada uno donde cada uno de los 3 perteneció a un grupo diferente en la fase anterior). La nueva

tarea consistió en enfrentarse a una serie de nuevas preguntas sobre características comunes de los tres casos.

Día 3: Los 5 grupos nombraron un comité que gestionó el trabajo de los demás en el aula para preparar un informe final que presentaron ante otros 30 estudiantes.

Resultados y conclusiones: La interacción de los estudiantes resultó muy dinámica, aunque no todos los grupos progresaron por igual. El segundo día mostraron más iniciativa, pero hubo que darles demasiadas pistas. Gran parte del material escrito no fue utilizado porque carecían del nivel idóneo para aprovecharlo. Sería necesario repetir la experiencia y evaluarla con cuestionarios.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN DOCENTE, MODELIZACIÓN DE LA COMPLEJIDAD, PENSAMIENTO CRÍTICO

¿SABEN TRABAJAR EN EQUIPO LOS ESTUDIANTES? REFLEXIONES A PARTIR DE UN PROYECTO DOCENTE CON ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS

ANTONIO CHAMORRO MERA

*Facultad Ciencias Económicas y Empresariales
Universidad de Extremadura*

Según los planes de estudios, el trabajo en equipo es una de las competencias que deben adquirir los estudiantes del Grado en Administración y Dirección de Empresas y de titulaciones afines. Por eso, muchos profesores incorporamos la realización de trabajos en equipo dentro de nuestra metodología docente y como parte de nuestro sistema de evaluación. Si se enfoca y organiza correctamente, se trata de una

metodología de aprendizaje cooperativa y colaborativo que prepara al estudiante para una de las principales exigencias del mercado de trabajo.

La duda es si realmente los profesores estamos enseñando a los alumnos a trabajar en equipo. O planteado de otra forma, ¿realmente los estudiantes trabajan en equipo cuando les pedimos que hagan un trabajo en equipo? La búsqueda de la respuesta a esta pregunta es el objetivo del proyecto que se describe en esta comunicación.

El proyecto se desarrolló con estudiantes de la asignatura Habilidades Directivas de Marketing, optativa del Grado en Administración y Dirección de Empresas de la Universidad de Extremadura, en los cursos 2022/23 y 2023/24. En concreto, participaron un total de 49 estudiantes.

El proyecto estaba compuesto de 4 fases:

Fase 1: Evaluación inicial del significado de trabajo en equipo que poseen los estudiantes. De forma previa a cualquier explicación teórica sobre el tema, se les pasó a los participantes un breve cuestionario. En la primera pregunta se le pedía que recordasen cuántos trabajos en equipo, aproximadamente, habían hecho durante sus años en el Grado. En un bloque de preguntas posteriores se les pedía que indicasen con qué frecuencia habían realizado algunas de las actividades propias de un equipo de trabajo eficiente (o ineficiente), tales como la existencia de reuniones de coordinación, la división coherente de tareas o la comunicación e intercambio de dudas o consejos entre los miembros del equipo.

Fase 2: El juego de los globos. Cada participante deposita en una zona común un globo con su nombre antes de abandonar la sala. Una vez fuera se les indica que se les va a cronometrar el tiempo que tardan en conseguir que todos se sienten de nuevo en la sala con su globo en la mano. Durante la realización de la actividad, el profesor graba el proceso y observa los comportamientos, tanto individuales como grupales, hasta conseguir detener el cronómetro.

Fase 3: Explicación teórica sobre el trabajo en equipo como habilidad directiva. Tras la misma se les preguntó a los estudiantes si, con los conocimientos recibidos, consideraban que realmente habían trabajado en equipo en los casos que inicialmente pensaron que lo hicieron.

Fase 4: Realización de un taller de coaching sobre trabajo en equipo impartido por un profesional externo.

Los resultados de las actividades pusieron de manifiesto que la gran mayoría de los estudiantes no se habían planteado correctamente qué significa trabajar en equipo y las diferencias con, simplemente, trabajar en grupo. Ello implica que los profesores no estamos enseñando correctamente esta habilidad clave; tal vez porque no nos planteamos cómo trabajar las competencias transversales recogidas en el título.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, APRENDIZAJE COOPERATIVO, COMPETENCIA TRANSVERSAL, TRABAJO EN EQUIPO

INNOVACION DOCENTE EN LA ENSEÑANZA DE CONTABILIDAD DE COSTES

CARLOS GIL MIRALLES

Universitat Jaume I

El objetivo de este trabajo, realizado desde el punto de vista teórico, radica en justificar que con la adopción de métodos docentes innovadores se puede obtener un mejor rendimiento académico en los alumnos de Contabilidad de Costes, y, por extensión, a los alumnos de las asignaturas relacionadas con la Contabilidad.

Para ello se realizará una revisión bibliográfica de diferentes estudios de metodologías innovadoras y de dicho análisis se puede concluir que los alumnos obtienen un mejor rendimiento, así como adquieren ciertas habilidades que les van a ayudar en el mercado laboral al que se dirigirán.

Además de dichos métodos innovadores también considero que en el área de la contabilidad ha de tener cada vez una mayor cabida a aspectos

relacionados con la fiscalidad y las relaciones laborales, ya que son unos costes que hay que dominar a la perfección para poder tener y ofrecer la visión global y real que es el objetivo final de una contabilidad, y que pueda ser la mejor herramienta para ayudar al empresario a poder tomar sus decisiones empresariales minimizando el riesgo de estas. En dichas decisiones empresariales, tiene cada vez un mayor peso el coste fiscal, y la contabilidad es la base en la que se sustenta la fiscalidad y son aspectos de la realidad empresarial que tienen que ir de la mano desde la docencia en dichas áreas.

Esto hace que además de la importancia del método docente, también es muy importante la incorporación transversal de áreas y conocimientos que hasta el momento parecen que puedan ser secundarios, pero que tenemos que tener muy presentes si queremos que la docencia se aproxime, en gran medida, a la realidad que se van a encontrar los alumnos en sus tareas y actividades en el momento de su incorporación al mercado laboral.

Los métodos docentes deben de estar cada vez más alineados con la realidad laboral de la sociedad, además de las clases magistrales se deben de introducir las nuevas tecnologías y también adaptando los planes de estudio a la evolución constante de las necesidades de las empresas, que van surgiendo a un ritmo que resulta muy difícil de seguir debido a las aún bastante rígidas estructuras docentes para incorporar dichos cambios

De los resultados de dichos estudios se puede concluir que el rendimiento de los métodos docentes innovadores tiene un resultado positivo frente a los métodos convencionales, tanto a nivel de despertar el interés del alumno por asignaturas que en principio pueden resultar aburridas, como del resultado y capacidades que va a adquirir el alumno.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, CONTABILIDAD, INNOVACIÓN DOCENTE

EL IMPACTO DEL DIAGNOSTICO DE COMPETENCIAS EN LA PRACTICA ESCOLAR EN LA EDUCACION SUPERIOR

MARIA FERNANDA ROBLES MONTAÑO

Universidad de Sonora

Es de suma importancia en las instituciones de educación superior la actuación de los docentes por sus múltiples variantes educativas, laborales, sociales y culturales, entre otras. Lo anterior, implica la integración de una serie de saberes, conocimientos, habilidades, de competencias profesionales, flexibles y permanentes. Introducción: La implementación del modelo educativo en las universidades, conlleva el rediseño curricular, diversas observaciones de las autoridades educativas, de los docentes, estudiantes y de la sociedad, entre otros. Así mismo, es importante la actuación activa de los docentes para lograr las metas institucionales, ayudan a propiciar la participación y el compromiso del estudiante en el proceso de aprendizaje por su condición de tutor, utilizando los recursos materiales, tecnológicos, físicos e intelectuales, cognitivos y emocionales de manera óptima y racional y lograr su desempeño y ofrecer una educación integral. Objetivo general: Hacer un análisis de las competencias laborales, con el fin de conocer los conocimientos que posee el docente de las instituciones de educación superior, para llevar a cabo su tarea con éxito y profesionalidad. Método cuantitativo, se consideraron como variables: cambios en el currículo y las habilidades y el conocimiento que deberá tener el docente. Se elaboró un cuestionario, aplicando una encuesta a 30 docentes (70% hombres y 30% mujeres) con antigüedad de 15 años en adelante del área contable y administrativa. Los resultados obtenidos fueron: 63% de los encuestados señalaron la creación de estrategias, trabajar en equipo, impulsar el liderazgo como medio de autoevaluación y un 40% indicaron fomentar los trabajos de investigación a través de situaciones complejas relacionadas con la vida cotidiana. Se concluye que las competencias profesionales favorecen la integración disciplinaria, ayudan a impulsar nuevas metodologías,

facilitan al estudiante su inserción al mercado laboral y lograr una formación profesional a través de habilidades, encaminadas a responder a las necesidades del mundo real.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DEL CASO, COMPETENCIAS, EDUCACIÓN SUPERIOR, ENSEÑANZA, ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

CASO DE IMPLANTACIÓN PRÁCTICA DEL MODELO BALANCE SCORECARD

MARCOS ANTÓN TEJÓN

Universidad de Málaga

En la asignatura de Control de Gestión y Control Estratégico del Grado de Administración de Empresas de la Universidad de Málaga, se ha implementado una nueva metodología para hacerla más práctica y relevante para el alumnado, siguiendo las bases de la metodología flipped classroom. Este trabajo describe la importancia del modelo Balanced Scorecard (BSC), la metodología de enseñanza utilizada y las competencias que se buscan desarrollar en los estudiantes.

El principal objetivo de esta nueva metodología es promover un aprendizaje activo, desarrollar habilidades estratégicas y comunicativas, y acercar a los estudiantes al mundo empresarial y el emprendimiento. El BSC es una herramienta integradora que no solo mide el rendimiento financiero, sino que también incluye procesos internos, aprendizaje y crecimiento, y satisfacción del cliente. Esta metodología permite una visión más completa y estratégica de la gestión empresarial, destacando la importancia de los activos intangibles y la comunicación estratégica.

Este proyecto se centra en la creación de un modelo de negocio y la implementación del BSC. La estructura de la clase sigue el modelo de "flipped classroom" basado en grupos y discusión. Los estudiantes trabajan previamente con materiales disponibles en la plataforma Moodle, luego participan en debates sobre el conocimiento que aplican en el proyecto práctica troncal de la asignatura.

La dinámica de la asignatura se organiza en tres fases: pre-sesión, en la que los alumnos preparan el material teórico; in-sesión, donde se discuten y aplican estos conceptos en proyectos prácticos; y post-sesión, donde los grupos continúan trabajando en sus proyectos fuera del aula. Esta metodología busca fomentar la interacción, el debate y la aplicación práctica de los conocimientos.

Los talleres complementan la formación teórica y práctica, ofreciendo sesiones sobre técnicas de creatividad, evaluación de ideas, modelo Canvas, análisis interno y externo del negocio, y derechos de propiedad intelectual. Estos talleres tienen como objetivo ampliar el conocimiento de los estudiantes y prepararlos para el desarrollo del proyecto práctico y su futuro laboral.

La metodología ha demostrado ser efectiva en el desarrollo de competencias transversales, como la capacidad de organización, planificación, resolución de problemas, trabajo en equipo, y habilidades comunicativas. Además, el uso de herramientas informáticas y la aplicación práctica de los conocimientos teóricos han potenciado la formación de los estudiantes.

Los resultados de esta metodología han sido muy satisfactorios. De los 67 matriculados, 55 completaron el proyecto práctico, mostrando un alto nivel de compromiso e involucración. La evaluación final reflejó una percepción positiva sobre la utilidad del BSC y la metodología aplicada, destacando la relevancia práctica y el impacto en la formación de los estudiantes.

En conclusión, la implementación de esta nueva metodología ha cumplido con los objetivos esperados, mejorando la participación y el aprendizaje práctico del alumnado. El BSC se ha revelado como una herramienta eficaz para adquirir competencias transversales y aplicar conocimientos

estratégicos en un contexto empresarial, preparando a los estudiantes para su futuro profesional y fomentando una cultura emprendedora.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, BALANCE SCORECARD, FLIPPED CLASSROOM

PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN CIENTÍFICA A TRAVÉS DEL PROGRAMA DE VERANO DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA DEL PACÍFICO

PATRICIA CARMINA INZUNZA-MEJÍA

Universidad Autónoma de Sinaloa

Introducción: El verano de la investigación científica y tecnológica es una estrategia de innovación en la formación profesional que se desarrolla en las instituciones de educación superior de México. Tiene como propósito promover la movilidad de los estudiantes mediante una estancia de investigación con una duración de al menos siete semanas, durante los meses del verano. Tiene una dinámica de promoción específica, alineada a trámites, procesos y tiempos que son guiados bajo la asesoría y supervisión de un investigador en activo, a fin de garantizar el desarrollo de competencias de investigación y proyectos.

Objetivo: Compartir el proceso y experiencia de innovación en la formación de investigadores, que contribuye a la adquisición y mejora de competencias asociadas a la educación científica, a través de estrategias anidadas en el programa nacional de verano de la investigación científica y tecnológica del pacífico, en México.

Metodología: El enfoque metodológico de la investigación es cualitativo, de tipo exploratorio y descriptivo para categorizar reglas de

operación, procesos de gestión, estrategias de formación y productos de investigación a través del método de análisis documental y el método de estudio de caso bajo el criterio sedimentación estratificada de población del campo de las ciencias económicas y administrativas. Se observó el modelo de verano de la investigación en la modalidad virtual para dar a conocer su incidencia en la Unidad Regional Centro Norte de la Universidad Autónoma de Sinaloa, en México. Se aplicaron las técnicas de observación participante, entrevista semiestructurada y cuestionario autoadministrado, dirigido al grupo de investigadores de ciencias económicas y administrativas que han participado en este programa.

Resultados: El programa de la investigación científica y tecnológica del pacífico es comúnmente conocido como “Programa Delfín”. Se enclava en una dinámica inste institucional para el fortalecimiento de la investigación y el posgrado que se promueve desde hace casi tres décadas, a través de la colaboración académica y científica de 288 instituciones de educación superior de México, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Estados Unidos, Nicaragua y Perú para garantizar la movilidad de estudiantes de nivel superior con intereses en la ciencia, el desarrollo y la innovación tecnológica, logrando el desarrollo de competencias de investigación metodológica en el marco de un verano de la investigación científica y tecnológica como innovación para la formación en las ciencias económicas y administrativas.

Conclusiones: Mediante un esfuerzo comprometido y corresponsable, la Universidad Autónoma de Sinaloa ha impulsado las estrategias del verano de la investigación científica a través del programa delfín que se promueve desde la Dirección de Investigación y Posgrado a inicios de cada año para fomentar e involucrar a sus estudiantes, profesores e investigadores para desarrollar durante un tiempo determinado por el verano, un proyecto de investigación desde su etapa embrionario e inicial, para generar el desarrollo de competencias integrales, genéricas y transversales que se enmarcan en el método científico, permitiendo el desarrollo de proyectos, prototipos y emprendimientos como resultado de las vocaciones científicas, la vinculación interinstitucional, la vinculación con el sector empresarial y la formación de profesionistas con calidad humana y sentido social.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN CIENTÍFICA, ESTANCIA DE INVESTIGACIÓN, MOVILIDAD ESTUDIANTEL, VINCULACIÓN INTERINSTITUCIONAL, VOCACIONES CIENTÍFICAS

ANÁLISIS DE LOS CAMBIOS DE LA NUEVA DIRECTIVA EUROPEA SOBRE LA INFORMACIÓN DE SOSTENIBILIDAD Y NORMAS PARA ELABORAR LOS INFORMES DE SOSTENIBILIDAD EMPRESARIALES

ROSA APARICIO GONZÁLEZ

Universitat de València

ALFREDO JUAN GRAU GRAU

Universitat de València

INMACULADA BEL OMS

Universitat de València

JANNY MAGDELINE NÚÑEZ ALMONTE

Universitat de València

Introducción: En el ámbito empresarial, las empresas presentan periódicamente la información financiera y la información no financiera del ejercicio económico. Es, en este último contexto donde se han producido a nivel europeo cambios normativos de calado. De manera que, ya no deben estas presentar información no financiera sino información sobre sostenibilidad y así queda establecido en la Directiva (UE) 2022/2464 del Parlamento Europeo y del Consejo de 14 de diciembre de 2022 por la que se modifican el Reglamento (UE) nº. 537/2014, la Directiva 2004/109/CE, la Directiva 2006/43/CE y la Directiva 2013/34/UE, por lo que respecta a la presentación de información sobre sostenibilidad por parte de las empresas, (en adelante CSRD). Y también

los novedosos Estándares Europeos de Reporte de Sostenibilidad, (en adelante ESRS) que el 31 de julio de 2023, la Comisión Europea adopta con el fin de impulsar la sostenibilidad corporativa en la UE y aplicable a todas las empresas sujetas a la Directiva CSRD.

Objetivos: El objetivo de esta propuesta innovadora será lograr que los estudiantes del Grado en Administración y Dirección de Empresas de la Universitat de València realicen una plena toma de contacto con todas las novedades sobre la sostenibilidad directamente vinculadas con el área de la contabilidad y la información que las empresas deberán publicar.

Metodología: La socialización, la ética y el bien común son valores necesarios en cualquier comunidad, y es por ello por lo que se implementará el aprendizaje cooperativo a través del trabajo en equipo, aunque parte de este se realizará a nivel individual, posteriormente se tendrá que extender y consensuar, a través de la cooperación con otros miembros del grupo, siempre respetando el principio de ayuda mutua y en beneficio de la calidad y profundidad del resultado final.

Resultados esperados: Concienciar, despertar el interés y la motivación del alumnado por los temas relacionados con la sostenibilidad. Que puedan obtener un alto conocimiento sobre las obligaciones de información sobre la sostenibilidad por parte de las empresas y que en un futuro puedan profesionalizarse como verificadores de esta información o incorporar a las potenciales empresas que dirijan estos conocimientos.

Generar el debate fundamental sobre las necesidades a las que se enfrentan las empresas a la hora de asumir e incorporar la sostenibilidad dentro de la estrategia corporativa.

Conclusiones: Siguiendo la estrategia que la UE estableció en 2019 a través del Pacto Verde y su objetivo de alcanzar la neutralidad climática antes de 2050, han desatado un tren convectivo de normativa que se han llevado a cabo a través de cambios en Directivas y creación de nueva normativa europea y nacional propia sobre sostenibilidad. Por tanto, las organizaciones se enfrentan a nuevas exigencias sobre información sobre sostenibilidad y por ende los alumnos podrían verse desempeñando sus funciones laborales en este contexto. Como consecuencia, la universidad

debe prepararlos para que puedan alcanzar un nivel profesional óptimo en este ámbito.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, DIRECTIVA (UE) 2022/2464, INFORMACIÓN NO FINANCIERA, INFORMES DE SOSTENIBILIDAD., TRABAJO EN EQUIPO

ANÁLISIS DE LA TÉCNICA DE FORMACIÓN DE EQUIPOS DE ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO EN FINANZAS: EL TEST DE ROLES DE BELBIN

INMACULADA BEL OMS

Universitat de València

JANNY MAGDELINE NÚÑEZ ALMONTE

Universitat de València

ROSA APARICIO GONZÁLEZ

Universitat de València

ALFREDO JUAN GRAU GRAU

Universitat de València

Introducción: En la actualidad, los agentes económicos están mostrando un claro interés en medir los efectos económicos de las políticas ambientales, sociales y de buen gobierno corporativo. Éstas se pueden considerar como herramientas esenciales para promover el desarrollo económico sostenible. En este contexto, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 adquieren un papel capital en la contribución de este desarrollo sostenible.

La creación de valor en el ámbito de las Finanzas, en su enfoque más tradicional, ha recibido mucha atención y no ha estado libre de duras críticas, en la década que nos ocupa. Actualmente, las decisiones financieras relacionadas con la inversión en activos productivos se centran en realizar inversiones socialmente responsables, lo que permite que el valor generado sea más sostenible y perdurable a lo largo del tiempo.

Objetivos: El objetivo de este trabajo consistirá en implementar la metodología de enseñanza-aprendizaje basada en el aprendizaje cooperativo, con el fin de concienciar a nuestros estudiantes de la importancia de considerar aspectos de sostenibilidad en las actividades de todos los agentes de la economía (individuos, empresas y gobiernos mundiales).

Para ello, se pretende inculcar en nuestros estudiantes de Finanzas que cursan el Grado en Business Intelligence and Analytics y Grado en ADE, de la Facultat d'Economia (Universitat de València), la relevancia de utilizar herramientas y recursos que promuevan proyectos de inversión sostenibles en bienes de equipo, contribuyendo a una sociedad más sostenible y fomentando el bienestar económico alineado con valores medioambientales, sociales y de buena gobernanza.

Metodología: El enfoque elegido para alcanzar nuestro objetivo será el Aprendizaje Cooperativo y Transversal, dada nuestra experiencia previa que destaca la notable influencia positiva que tiene en el proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes.

En términos más prácticos, la implementación se llevará a cabo a través de equipos de trabajo conformados por estudiantes que se espera logren un alto rendimiento, ya que se organizarán según los 9 roles definidos por Belbin (1926). Estos roles se dividen en: Roles de Acción (Finalizador, Implementador e Impulsor), Roles Sociales (Coordinador, Investigador de Recursos y Cohesionador) y Roles Mentales (Monitor Evaluador, Cerebro y Especialista).

Resultados: Los resultados más destacados señalan que el método de Roles de Belbin consigue crear grupos de trabajo que ofrecen un rendimiento académico y un nivel de implicación muy por encima si los comparamos con otros grupos del mismo nivel donde la forma de constituir los grupos es de manera aleatoria o por afinidad.

Observamos que este enfoque promueve en mayor medida el compromiso de los estudiantes en la toma de decisiones financieras dentro del marco de la sostenibilidad y un mayor compromiso en la promoción de los ODS.

Conclusiones: Hoy en día, la actividad empresarial desempeña un papel crucial en el impulso del desarrollo sostenible a nivel mundial. Por consiguiente, las organizaciones tienen la responsabilidad de fomentar proyectos de inversión sostenible, mientras que la Educación Superior juega un papel clave en cultivar esta conciencia en todos sus graduados.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, FINANZAS SOSTENIBLES, PRINCIPIOS MEDIOAMBIENTALES, SOCIALES Y DE GOBERNANZA, TEST DE BELBIN

FINANZAS PERSONALES EN EL AULA DE LA EXPERIENCIA: ¿ES POSIBLE UNA MAYOR INCLUSIÓN Y EDUCACIÓN FINANCIERAS EN LOS ADULTOS MAYORES?

PAULA MONTERO-BENAVIDES

Universidad de Sevilla

MANUELA VEGA PASCUAL

Universidad de Sevilla

La inclusión financiera hace referencia al acceso y grado de utilización de productos y servicios financieros por parte de los ciudadanos (OCDE, 2018). La educación financiera puede medirse por los niveles alcanzados en conocimientos, comportamientos y actitudes financieras de las personas (OCDE, 2016). Los conocimientos financieros son esenciales para el bienestar de las personas, ya que les permiten gestionar sus finanzas en el día a día y tomar decisiones importantes a largo plazo,

como la elección de un préstamo hipotecario o un plan de pensiones. A pesar del consenso internacional sobre la importancia de la educación financiera, diversos estudios han demostrado que, en muchos países, amplios sectores de la población no están familiarizados con conceptos básicos como la inflación, el tipo de interés compuesto o la diversificación del riesgo (Hospido et al., 2023).

En abril de 2024 se impartió un curso sobre Finanzas Personales en el Aula de la Experiencia de la Universidad de Sevilla, concretamente en la sede de La Rinconada (Sevilla). Actualmente, no existen muchas investigaciones que estudien, al mismo tiempo, la inclusión financiera y la educación financiera en personas adultas mayores. Por lo tanto, nos hemos marcado como objetivos:

- Estudiar la inclusión y la educación financieras de los estudiantes.
- Analizar los efectos de la formación recibida en los conocimientos financieros de este alumnado.
- Conocer la valoración que los estudiantes otorgan al curso sobre Finanzas Personales.

El curso ha contado con metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y por descubrimiento o la gamificación, así como el uso de las TIC. Se ha diseñado una encuesta ad hoc para medir los niveles de inclusión y educación financieras del alumnado, y satisfacción con la formación recibida. La encuesta sobre satisfacción se pasó al finalizar el curso, y la otra encuesta fue realizada tanto antes de comenzar el curso como al finalizarlo. Con los datos obtenidos, se ha realizado un estudio descriptivo y cuantitativo sobre las variables anteriormente citadas.

Los resultados muestran niveles bajos en inclusión financiera. Una parte del alumnado manifiesta desconocer y no disponer de productos habituales como una tarjeta de débito o un préstamo personal. Por otra parte, nuestro alumnado presentaba conocimientos financieros muy reducidos. Después del curso, se constata que estos conocimientos han mejorado de forma muy significativa. Los estudiantes acabaron el curso muy satisfechos, valorando de forma muy positiva el contenido, las metodologías usadas y la calidad docente, entre otros. Manifestaron estar

motivados e interesados por seguir formándose en el ámbito de las Finanzas Personales.

Siguiendo estudios previos (Hospido et al., 2021), se aprecia la importancia de garantizar una alfabetización financiera y un mayor acceso a los productos financieros. Se ha demostrado que la educación incide positivamente en los conocimientos financieros. Esto posibilita una mejor toma de decisiones y unas herramientas suficientes para protegerse ante futuras crisis o posibles malas prácticas financieras. Se pone en evidencia la necesidad de que las personas mayores también reciban formación en Finanzas Personales y, desde las instituciones políticas o educativas, se siga fomentando la cultura financiera sin distinción de edad en pro de una mayor salud financiera de los ciudadanos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN FINANCIERA, EDUCACIÓN INCLUSIVA,
FINANZAS PERSONALES, METODOLOGIAS ACTIVAS

¿RENOVARSE O MORIR?: EL CASO DEL GRADO EN TURISMO

AMOR JIMÉNEZ JIMÉNEZ
Universidad de Huelva

INMACULADA RABADÁN MARTÍN
Universidad de Huelva

ANA GONZÁLEZ GALÁN
Universidad de Huelva

El contexto actual del turismo a nivel nacional e internacional ha cambiado significativamente por lo que adecuar el plan de estudio de la titulación Grado en Turismo de la Universidad de Huelva a las

necesidades formativas de los estudiantes tal que permita dar respuesta a las demandas actuales de la industria turística, se convierte en un trabajo de obligado cumplimiento para esta universidad. De este modo, podremos garantizar la competitividad del título y la calidad formativa de nuestros egresados.

En este sentido, en 2022, desde la Dirección de Evaluación y Acreditación de la Junta de Andalucía, se identifican cuatro grandes retos, conforme a las necesidades de la industria turística, en lo referente a los contenidos teóricos y preparación práctica del estudiantado de esta titulación: digitalización, sostenibilidad, innovación y emprendimiento.

Tomando como referencia dichos retos, hemos analizado el nivel de contenidos que se adecúan a los mismos en las diferentes asignaturas que conforman el plan de estudios de la titulación. De este modo, podremos actuar en consecuencia en la incorporación y actualización de contenidos teóricos-prácticos que redunden positivamente en la calidad del estudiantado del Grado en Turismo de la Universidad de Huelva.

Para ello, se desarrolla una metodología cualitativa de análisis de contenido en la que se establecen conjuntos de palabras asociadas a las variables retos identificadas que permitan detectar, con mayor garantía y nivel de desagregación, contenidos relacionados con los términos generales establecidos.

Los resultados proporcionan evidencias de niveles adecuados de contenidos asociados a las necesidades del sector en digitalización, innovación y emprendimiento, aunque en un análisis pormenorizado se muestran debilidades en aspectos que deben ser mejorado. De la misma forma, se precisa adecuar contenidos alineados con la sostenibilidad. Adicionalmente, se observa, en líneas generales, que los contenidos generales analizados tienen mayor presencia en asignaturas con carácter optativo debiendo ser oportuno que fuesen tratados en créditos obligatorios que garanticen la formación de todos los egresados/as.

PALABRAS CLAVE

GRADO EN TURISMO, PLANES DE ESTUDIO, RETOS

LA PERCEPCIÓN DEL CUMPLIMIENTO DEL IMPUESTO SOBRE SOCIEDADES EN DIFERENTES PAÍSES: ANÁLISIS EN LA TITULACIÓN BILINGÜE DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS

LETICIA GALLEGO VALERO

Universidad de Jaén

Introducción: La recaudación fiscal supone la base para el desarrollo de los estados de bienestar en los países. El cumplimiento fiscal de los ciudadanos tiene importancia en dos sentidos: en primer lugar, para lograr los ingresos necesarios para dar cumplimiento a la política fiscal; y en segundo término, forma parte de los valores de una sociedad, que pueden generar un mayor nivel de contribución social. El pago de los impuestos es una obligación fiscal que va incrementando su relevancia en la conciencia de los ciudadanos de forma paulatina, al estar los ciudadanos más comprometidos con el papel que desempeñan para la consecución del “Estado de Bienestar”.

Objetivos: El objetivo de este trabajo es el análisis de la percepción del cumplimiento del impuesto sobre sociedades en diferentes países, como actividad añadida a la asignatura bilingüe Economía del Sector Público, que se imparte en el Grado en Administración y Dirección de Empresas en inglés de la Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de la Universidad de Jaén.

Metodología: Análisis de los diferentes proyectos realizados durante la asignatura Economía del Sector Público por alumnos extranjeros, tanto erasmus como de movilidad y de plan propio, acerca del impuesto sobre sociedades y de las características diferenciadoras del mismo en su país con respecto a este tributo en España.

Resultados: La muestra total fue de 50 alumnos, durante diferentes cursos académicos, teniendo en cuenta que el proyecto tenía un formato libre, registrando diferencias y cuestiones de interés que influyen en el impuesto de sociedades en su país de origen. Además de relatar los diferentes tipos de gravamen, en muchos casos los alumnos se centran en

explicar algunas de las variables que influyen en el pago o la evasión de impuestos en su país. Entre estas variables, la cultura se posiciona como un determinante relevante del comportamiento del contribuyente. Otras variables influyentes son la cultura organizacional que tenga la empresa, el grado de incertidumbre, las condiciones económicas del país o el tipo de sistema, más o menos democrático.

Discusión y conclusiones: La actividad realizada permite al alumno extranjero conocer mejor el impuesto sobre sociedades aplicado en su país de origen, así como ser consciente de las diferencias en el cumplimiento del mismo atendiendo a los diferentes países. En la actualidad el papel del sistema fiscal cumple unas funciones más amplias y esto permite que las políticas impositivas sean percibidas de una forma más positiva y por el contribuyente, al tener unos efectos económicos, sociales y medioambientales con impacto en el bienestar de los ciudadanos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR PROYECTOS, BILINGÜISMO, DOCENCIA, ECONOMÍA DEL SECTOR PÚBLICO

PROPUESTA METODOLÓGICA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE CONTABILIDAD FINANCIERA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

ELVIA ROSALIA INGA LLANEZ

Universidad Técnica Particular de Loja

MARÍA TERESA CUENCA JIMÉNEZ

Universidad Técnica Particular de Loja

Introducción: Las universidades enfrentan desafíos en la formación de graduados capacitados para ocupar puestos de trabajo emergentes y la transformación de los planes de estudio no están cumpliendo con las

expectativas de los socios de la industria. Por lo tanto, es crucial que los estudiantes universitarios de contabilidad desarrollen una amplia gama de habilidades que se ajusten a los Estándares Internacionales de Educación emitidos para la formación de contadores. Además, de atender las demandas de la educación 4.0.

El objetivo de este trabajo es desarrollar habilidades de pensamiento crítico mediante el desarrollo de propuestas metodológicas orientadas a solucionar problemáticas reales de las empresas. En este caso, los estudiantes deben proponer una metodología para valorar el deterioro de cuentas por cobrar.

Metodología: Para desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes fue necesario que converjan varias metodologías: a) clase inversa, b) metodología basada en experiencias y c) metodología del caso.

Para evaluar las metodologías utilizadas se aplicó un cuestionario de 23 preguntas, antes y al final del ciclo académico. Para sintetizar la información recogida se empleó la estadística descriptiva en ambos momentos del tiempo. Participaron 17 estudiantes del componente de contabilidad financiera en el periodo 2023 – 2024.

Resultados: Con la aplicación de la metodología de la clase inversa, la percepción de la materia mejoró significativamente, catalogándola como interactiva, fortalece los hábitos de lectura y destrezas investigativas. Además, los resultados indican que la visitas a empresas permite vivir la realidad profesional futura causando un impacto positivo en los estudiantes porque vincularon la teoría del aula con la realidad empresarial fortaleciendo el pensamiento crítico para realizar una propuesta metodológica sobre el deterioro de cuentas por cobrar. Finalmente, en cuanto a la metodología de estudio de caso los estudiantes mejoraron su pensamiento crítico en varios escenarios; discriminar la información que argumentaba la parte teórica de la propuesta metodológica, identificar los elementos que argumentan el problema y, propuesta metodológica que soluciona el problema.

Las metodologías aplicadas fueron evaluadas mediante un cuestionario. El aplicado al inicio muestra un conocimiento elemental, promedio de 3,58/10 y el aplicado al final el promedio es 7,35/10. Se observó que hubo una mejora de más del 51%.

Los estudiantes propusieron a la empresa diversas alternativas para tratar las cuentas por cobrar, lo que implica que el proceso de enseñanza – aprendizaje generó un pensamiento más complejo y adaptado a la realidad empresarial.

Conclusiones: Este trabajo contribuye de varias maneras a la profesión contable. Primero, los resultados muestran que la aplicación de herramientas innovadoras en la formación académica de los estudiantes mejoró el rendimiento académico. Segundo, mejoró la capacidad de análisis y pudieron recomendar soluciones innovadoras a empresas. Tercero, nuestros hallazgos sugieren que las visitas experimentales a empresas mejoran la vinculación de la teoría con la realidad empresarial. Demostrando que el acercamiento de los estudiantes a la práctica permite mejorar notablemente los procesos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, ESTUDIO DE CASO, FLIPPED CLASSROOM

IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA EMI PARA EL DESARROLLO DE LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS EN LA IMPARTICIÓN DE ASIGNATURAS DE CONTABILIDAD EN LENGUA EXTRANJERA EN LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

MERCEDES LUQUE-VÍLCHEZ

Universidad de Córdoba

RICARDO HERNANDEZ ROJAS

Universidad de Córdoba

M. DOLORES GUERRERO BAENA

Universidad de Córdoba

ROSA FERNÁNDEZ PÉREZ

Universidad de Burgos

De acuerdo con investigaciones como Morell et al. (2020) y Sancho-Esper (2019) las metodologías de aprendizaje de contenido en la universidad con el inglés como elemento vehicular han tenido una gran proliferación en los últimos años y trata de dar respuesta a la necesidad de fortalecer el aprendizaje del estudiantado en un contexto globalizado y multilingüe (Smith et al., 2021). Las asignaturas de economía y empresa, y en especial la contabilidad son propicias para la implementación de nuevas metodologías (Septiari y Sari, 2020). Sin embargo, la metodología más extendida (AICLE) en el contexto de la enseñanza superior no parece ser la más apropiada (Sancho-Esper et al., 2019). En este sentido Sancho-Esper et al. (2019) afirman que la metodología “Inglés como Medio de Instrucción” (EMI) se presenta como una herramienta más efectiva que otras metodologías como AICLE en niveles universitarios. El EMI cuenta entre sus principales ventajas una inmersión más profunda en el idioma objetivo y prepara a los estudiantes para el mundo laboral global, en lugar de buscar un aprendizaje explícito del idioma.

Esta investigación tiene como objetivo analizar la implementación de la metodología EMI para el desarrollo de las primeras experiencias en la impartición de asignaturas de Contabilidad en lengua extranjera en la Universidad de Córdoba. Para dar respuesta a este objetivo general se plantean como objetivos parciales conocer el perfil del estudiante y determinar si la experiencia de implantación de la metodología EMI en el aula contribuye a una mayor motivación del alumnado. Cada profesor implicado ha realizado durante el transcurso de su asignatura ha aplicado al menos una de las estrategias didácticas (Kremer y Valcke, 2014) relacionadas con EMI en algunos de los siguientes ámbitos: 1. Lingüístico; 2. De interacción; 3. Comprobación del aprendizaje; 4. Desarrollo de una lección. Los resultados obtenidos en este trabajo (aún no determinados) serán utilizados para afianzar la implementación de los nuevos grados, garantizando su efectividad y beneficios para el aprendizaje de la contabilidad y el desarrollo de habilidades lingüísticas de los estudiantes. Se espera que los resultados de este trabajo beneficien tanto al estudiante como al profesorado.

PALABRAS CLAVE

EMI (INGLÉS COMO MEDIO DE INSTRUCCIÓN), LENGUA EXTRANJERA, CONTABILIDAD

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LOS NUEVOS PLANES DE ESTUDIO: GRADO EN FINANZAS Y CONTABILIDAD DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA

ANA GONZÁLEZ GALÁN

Universidad de Huelva

AMOR JIMÉNEZ JIMÉNEZ

Universidad de Huelva

INMACULADA RABADÁN MARTÍN

Universidad de Huelva

Introducción: La sociedad actual está atravesando por una vorágine de cambios sociales y laborales que requieren una adaptación continua de todos los agentes que intervienen en la misma. También la Universidad debe atender dichas demandas adaptando los planes de estudio de sus grados para obtener egresados con una formación acorde a dichos retos.

El sistema universitario español emprendió hace más de una década una reforma de su oferta formativa al adoptar los principios del Espacio Europeo de Educación Superior. El Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, profundiza en la organización de las enseñanzas universitarias y en la necesidad de que los planes de estudio de los títulos universitarios se adapten a una sociedad abierta al cambio, económica y medioambientalmente sostenible, tecnológicamente avanzada y alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos: Este trabajo persigue un doble objetivo, por un lado, trata de medir el nivel de competitividad de la titulación de Finanzas y Contabilidad de la Universidad de Huelva respecto del resto de universidades andaluzas y por otro, propone un nuevo plan de estudios que mejore dicha competitividad, dentro del contexto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Considerando que los ODS se enmarcan dentro de las líneas estratégicas de la Universidad de Huelva, la actualización del plan de estudios del Graduado/a en Finanzas y Contabilidad debe apostar por la integración de medidas relativas a aspectos de sostenibilidad, innovación, digitalización y emprendimiento.

Metodología: Para llevar a cabo la actualización del plan de estudios del Grado en Finanzas y Contabilidad de la Universidad de Huelva se ha recopilado información de todas las universidades andaluzas en las que dicho grado está implantado, obteniéndose una extensa base de datos que dé respuesta a los objetivos planteados en este trabajo.

Tras esa primera etapa de recogida de información estadística se ha procedido al análisis de los datos a través de distintas técnicas de estadística descriptiva, aplicando distintas metodologías cualitativas y cuantitativas.

Resultados y conclusiones: En una primera fase se han analizado los planes de estudio de todas las titulaciones de Finanzas y Contabilidad que se imparten en las universidades públicas andaluzas, con el objeto de tener un mayor conocimiento de nuestros competidores directos. Los resultados muestran similitudes, pero también diferencias significativas entre ellos. Se observaron enfoques variados en cuanto a la formación teórica y práctica, así como diferente énfasis en áreas específicas, como la gestión financiera, el análisis contable, el emprendimiento y la gestión empresarial.

Posteriormente, tras el análisis de la información anterior, se ha culminado con la propuesta de un nuevo plan de estudios que incluye todos aquellos aspectos de sostenibilidad, innovación, digitalización y emprendimiento enmarcados en la estrategia de futuro de la Universidad de Huelva. El nuevo plan de estudios propuesto para el Grado en Finanzas y Contabilidad incluye una mayor oferta de asignaturas con contenido en digitalización, emprendimiento, sostenibilidad e innovación, pues tras la revisión anterior se observa que es escasa en todas las universidades andaluzas y, sin embargo, representan un gran interés para el alumnado debido a su creciente importancia para la entrada en el mercado laboral.

PALABRAS CLAVE

FINANZAS Y CONTABILIDAD, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE, PLAN DE ESTUDIOS

GPT COMO ALIADO DE LA METODOLOGÍA ABP PARA EL PROCESO DE RACIOCINIO

ANA BELÉN MUDARRA FERNÁNDEZ

Universidad de Jaén

ELIA GARCIA MARTI

Universidad de Jaén

DOMINGO FERNÁNDEZ UCLÉS

Universidad de Jaén

JOSE LUIS DURAN ROMAN

Universidad de Jaén

El uso de las nuevas tecnologías en las aulas está siendo uno de los pilares en los que se basa la docencia, así como se prevé que sea en el futuro. En los últimos años, algunas tecnologías, como el GPT, han revolucionado el trabajo realizado por los docentes y por el alumnado, creando de esta forma tanto promotores como detractores de la misma. Además, dichas tecnologías son necesarias si se unen los conocimientos que se pretenden impartir con los requeridos por las empresas y la sociedad en su conjunto.

Dicho lo anterior, además, hay que tener en cuenta que estas nuevas tecnologías se aplican mejor en determinadas asignaturas, como pueden ser aquellas que no requieren la obtención de resultados numéricos, sino la reflexión tanto cuantitativa como cualitativa de dichos resultados, como es el caso de Dirección Estratégica de la empresa. En dicha asignatura, donde es necesario partir de una situación empresarial, analizar el entorno, tanto interno como externo y, contestar a dicha situación

con diferentes opciones de resolución, eligiendo la más adecuada, factible y aceptable de las soluciones, implementándola y controlando si se ha resuelto la situación problemática ante la que se encontraba la empresa, buscando la justificación de lo ocurrido, es factible que GPT proporcione a los estudiantes los datos de donde partir para la resolución de dicha problemática. Sin embargo, no es fácil encontrar la solución exacta y bien reflexionada desde el punto de vista estratégico, para dar respuesta al caso planteado con la tecnología GPT.

Es por todo ello, que este trabajo tiene como objetivo el desarrollo de un proyecto docente para la realización del seguimiento del estudiantado mediante la metodología basada en proyectos (ABP) con la herramienta GPT como base para la realización del mismo. Dicho proyecto comenzará a través de la proposición por parte del docente de una problemática que se va a buscar entre las propuestas por algunas de las empresas de la provincia de Jaén. Las conclusiones que se esperan obtener son de diferente índole, pero de gran calado, ya que no solo va a ayudar al tejido empresarial de nuestro entorno, sino que va a beneficiar al estudiantado y a la Universidad en su conjunto. Por un lado, a las empresas les va a permitir darse a conocer a su sociedad, pero también poder captar talento joven y amoldarlo a sus propias necesidades. Por otro lado, al estudiantado le va a permitir incrementar su motivación, conocer el tejido empresarial de su entorno, acercarse al trabajo que después si quieren convertirse en estrategias o directivos van a realizar como actividad profesional y podrán presentar de forma indirecta su currículum a las empresas a las que se les ha resuelto las problemáticas. Finalmente, la Universidad fomentará la relación universidad-empresa, permitirá el acercamiento de docentes-investigadores a dichas empresas e incrementará la satisfacción de los alumnos y de la sociedad, al servir como centro de apoyo de resolución de problemas y desarrollo de proyectos que pueden traducirse en la obtención posible de financiación externa.

PALABRAS CLAVE

ABP, CHATGPT, DIRECCION DE EMPRESAS, RAZONAMIENTO

INCORPORACIÓN DE LOS ODS EN LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN ECONOMÍA

ANA BELÉN MIQUEL BURGOS

Universidad Rey Juan Carlos

OURANIA DIMAKOU

Rey Juan Carlos University

MARIA ELEFTHERIOU

Universidad Rey Juan Carlos

MARCELO MORENO PORRAS

Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: Los Objetivos de Desarrollo Sostenible intentan dar respuesta a los problemas urgentes que enfrenta nuestro planeta y nuestra sociedad. Su incardinación en la docencia universitaria es una vía de concienciación y preparación de los futuros profesionales y gestores ante los desafíos presentes y futuros. El objetivo principal del proyecto es llevar a cabo dicha inclusión a través de metodologías activas integradoras.

Objetivos:

- Concienciación y corresponsabilidad de los discentes con los problemas de la sociedad global y la Agenda 2030.
- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos para resolver problemas socioeconómicos y de desarrollo sostenible reales.
- Integración global del alumnado.
- Aumento de la participación, implicación e interés de los alumnos en las actividades desarrolladas y la adquisición de conocimientos.

Metodología: El diseño de las asignaturas se realiza desde la evaluación, cuyo foco son los resultados de aprendizaje y conocimientos. Las experiencias de aprendizaje se asientan en el pensamiento crítico y el

autoaprendizaje, de manera integradora, acorde al ritmo y capacidades de cada alumno. Las metodologías activas específicas:

El aprendizaje por proyectos(colaborativo), relacionando los contenidos de la asignatura con el análisis de un ODS. Este proyecto se supervisa desde su inicio, poniendo en común los principales hitos a los que se llega con el resto de grupos y finalizando con una exposición oral y un debate común.

Debates y foros; se enfocan en ODS concretos relacionados con los contenidos de la asignatura. Cada alumno puede contribuir con ideas propias, artículos o datos y el fin es el dialogo entre los alumnos.

Flipped classroom, con recursos formativos en diversos soportes, que fomentan el aprendizaje autónomo y liberan tiempo para la aplicación práctica de los contenidos y la docencia individualizada.

Competencias digitales. Las TIC son una herramienta fundamental para el aprendizaje integrativo y el autoaprendizaje.

Aprendizaje integral. Entendemos la docencia desde una perspectiva social, que propicie un aprendizaje integral y ayude a concienciar a los alumnos con los desafíos globales de la sociedad.

Resultados: Se ha observado mayor participación e interés de los alumnos, buenos resultados en los proyectos y aportaciones de gran interés en los debates. Asimismo, se han realizado encuestas para conocer tanto el grado de satisfacción con las metodologías y actividades propuestas como para evaluar si estas han permitido lograr el fin último del proyecto. Una gran mayoría considera que han permitido mejorar el conocimiento y concienciación sobre la Agenda 2030 y que esto es de gran importancia para su aprendizaje.

Conclusiones: Concienciar al alumnado con los retos de nuestra sociedad es primordial para el aprendizaje integral. Apoyarse en metodologías de aprendizaje activo y autónomo contribuye a su motivación y mejora de sus resultados, estimulando el pensamiento crítico y la responsabilidad social. Consideramos que este proyecto puede servir de guía para otros docentes que deseen mejorar la calidad de la docencia incluyendo la educación en valores a través de los ODS. A la vista de los resultados,

creemos que se han cumplido los objetivos propuestos. La experiencia permite asimismo reconocer puntos de mejora y posibles metodologías para cursos futuros.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTEGRAL, CONCIENCIA SOCIAL, METODOLOGIAS ACTIVAS, ODS, PENSAMIENTO CRITICO

DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE ANÁLISIS Y TOMA DE DECISIONES A TRAVÉS DEL CASE LEARNING. CASO DE IMPLANTACIÓN EN PROGRAMAS MASTER UNIVERSITARIOS

JOSÉ RAMÓN GUTIERREZ

Universidad Antonio de Nebrija

Título: Desarrollo de competencias de análisis y toma de decisiones a través del Método del caso. Experiencia de implantación en programas master universitarios

Subtítulo: Desarrollo de itinerarios con materiales de la plataforma Harvard Business Services Publishing (en adelante HBSP), en el marco de las metodologías de aprendizaje basadas en resolución de problemas, Students – Centre – Learning.

Introducción: La característica fundamental de los programas de formación de directivos, como los MBA y los MIM, que los diferencia de otros programas master universitarios, es su énfasis en la formación en competencias o habilidades directivas, frente a la sola formación en contenidos, y aparece recogido en los criterios de las principales agencias de acreditación nacionales e internacionales para la obtención de la

certificación (ANECA, Madri+d, EQUIS, AMBA, etc), así como en las principales publicaciones de rankings de estos programas.

Asimismo, existe un consenso acerca de los principales grupos de competencias directivas que deben desarrollarse en estos programas, no obstante, se han propuesto diversos modelos que las organizan y detallan. Asimismo, existe numerosa bibliografía que señala que es precisamente la conciencia por el alumno de crecimiento en alguna de las competencias directivas, el principal factor de generación de satisfacción y orgullo de pertenencia en estos programas.

Objetivos: En relación con el marco anterior, hemos definido un plan de integración, de un itinerario progresivo de herramientas de Harvard, en el syllabus de los programas MBA y MIM de una institución española, a lo largo de los dos cursos académicos 2023-24 y 2024-25 (casos, simulaciones, core-curriculum, etc), con creciente complejidad, que nos ha permitido definir, ejecutar y evaluar un Plan de Mejora de las competencias directivas de los alumnos, siguiendo un modelo propio de competencias directivas con una estructura basada en Cardona y García Lombardía (2005).

Debe tenerse en cuenta que este plan de mejora se refiere al desarrollo de competencias o habilidades directivas por los alumnos a lo largo de los meses del programa académico (de Octubre 2023 a mayo 2024 y de octubre 2024 a Mayo 2025), es decir, al crecimiento que experimentan entre el inicio y el final del programa en cuanto a toma de decisiones, análisis de problemas, argumentación, empatía, trabajo en equipo, auto-gestión, etc. Por otra parte, HBSP es una plataforma con 10 tipos de contenidos y numerosas referencias, con un alto nivel de actualización de contenidos.

Metodología: En la Definición del Plan de Mejora hemos desarrollado un ciclo de mejora continua:

- Establecemos un Modelo de relaciones multidimensionales entre los Parámetros, Talentos y Competencias Directivas, con las herramientas disponibles en HBSP que guardan una mayor consistencia con los mismos, para lo que contamos con el soporte de interlocutores de HBSP.

- Posteriormente, en la Ejecución del Plan de Mejora hemos organizado un plan de formación a los docentes de los programas master, para que incorporen los materiales seleccionados con el enfoque de desarrollo competencial.
- Por último, en relación con la Evaluación del Plan de Mejora, hemos definido un cuadro de mando tipo Balance Score Card con KPIs de desarrollo de competencias directivas en los alumnos, integrado en el modelo de Rúbricas de Black-Board, de manera que podamos medir, ya en este primer año, la evolución competencial de los alumnos, y proponer acciones de corrección y mejora frente a las desviaciones de los objetivos.

Plan de Trabajo del Proyecto: Hemos previsto una planificación en dos cursos académicos, y que se repetirá en tres cursos consecutivos, con el fin de tener una perspectiva muti-anual del grado de implantación y del éxito del mismo. Además, el proyecto se ha implantado en paralelo en los programas MIM y MBA, lo que nos permite comparar la evolución del Plan de Mejora en ambos programas, en relación con el diferente momento profesional de sus alumnos.

Discusión: En el momento de presentación de esta propuesta (Jun-24) nos encontramos al final del Curso 1, habiendo establecido el Modelo de relaciones multidimensionales y el cuadro de indicadores, que estamos alimentando con los datos obtenidos de los cuestionarios a profesores y alumnos, y que presentaremos en la ponencia del congreso INNODOC.

Resultados y Conclusiones: En las próximas semanas completaremos el cuadro de indicadores correspondiente al Curso 1, y podremos concluir, a partir de los datos del primer curso con el modelo implantado, si el empleo de herramientas de case learning conduce a una mejora significativa de las competencias directivas de los alumnos de master. El próximo año, al final del Curso 2, y sobretodo tras varios cursos con la metodología implantada, tendremos la suficiente perspectiva para concluir de modo más preciso sobre la bondad del modelo.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DIRECTIVAS, HBSP, MÉTODO DEL CASO

APRENDIENDO A NEGOCIAR EN LA GESTIÓN DEL DEPORTE: UNA PROPUESTA PRÁCTICA BASADA EN EL JUEGO DE ROLES

SAMUEL LÓPEZ-CARRIL

Universidad de Castilla-La Mancha

ALEJANDRO LARA-BOCANEGRA

Universidad de Sevilla

SAMUEL MANZANO-CARRASCO

Universidad Loyola Andalucía

Introducción: Una de las habilidades blandas más esenciales para los gestores del deporte es la capacidad de negociación (Fahrner & Schüttoff, 2019). Esta se aplica, por ejemplo, para acordar contratos con patrocinadores, la compra/venta productos y servicios, la modificación de normativas y la resolución de conflictos entre trabajadores de una entidad deportiva. Dadas las múltiples aplicaciones de la negociación en la gestión (Admit, 2023), es crucial formar a los futuros gestores del deporte en habilidades de negociación para mejorar su preparación laboral.

Las metodologías de enseñanza-aprendizaje activas facilitan que el alumnado experimente los contenidos con mayor compromiso y motivación (Dogani, 2023). Estas metodologías presentan al alumnado situaciones similares al mundo profesional, brindándoles un primer contacto con este tipo de experiencias. Entre todas las metodologías, el juego de roles, donde el alumnado actúa según premisas establecidas, ha demostrado diversos beneficios educativos como el desarrollo de la capacidad crítica, la empatía y las habilidades de comunicación oral (Rao & Stupans,

2012; Stevens, 2015). Dado su potencial, el juego de roles puede adaptarse a casos ficticios donde el alumnado vivencie situaciones de negociación, intentando llegar a acuerdos con la otra parte.

Objetivo: Este trabajo persigue compartir una propuesta educativa de dinámica de negociación para ser incluida en las clases de gestión del deporte del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, donde el alumnado adquiera todas las habilidades necesarias para negociar en situaciones planteadas por el docente.

Metodología: En primer lugar, se divide la clase en parejas, debiendo sentarse cada estudiante a un lado de la mesa mirándose para poder negociar de frente. La dinámica planteada sigue el siguiente esquema:

- Presentación breve del caso vinculado a una negociación en el contexto de la gestión deportiva.
- Reparto de roles. Cada estudiante tiene un minuto para leer y comprender las premisas que deben guiar su actuación.
- Fase de discusión. Negociación durante tres minutos, donde cada participante debe ceñirse a lo establecido en su rol.
- Deconstrucción del caso dejando de lado los roles. El profesorado aprovecha para introducir algún elemento teórico vinculado al proceso de negociación.

Se deben introducir al menos tres situaciones de negociación distintas durante una hora de clase. Al finalizar las tres rondas de negociación, el profesorado y el alumnado cierran la sesión identificando los elementos más importantes del proceso de negociación.

Resultados y conclusiones: Esta dinámica fue bien acogida por el alumnado. Al finalizar la dinámica, 61 estudiantes completaron un formulario en línea sobre aspectos vinculados con la actividad compuesto por diez ítems diseñados ad hoc (p.ej., “Creo que el juego de roles es una buena metodología de enseñanza-aprendizaje para implementar en las clases de gestión del deporte” o “Los casos de rol propuestos por el profesorado han sido adecuados para los objetivos de aprendizaje del taller”), con promedios en todos los ítems superiores a los 4,2 puntos en una escala de Likert del 1 al 5, siendo 1: “muy en desacuerdo” y 5: “muy

de acuerdo”. Con base en los resultados obtenidos, recomendamos al profesorado de gestión deportiva que utilice la dinámica propuesta para trabajar las habilidades vinculadas con la negociación.

PALABRAS CLAVE

NEGOCIACIÓN, JUEGO DE ROLES, APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR

MARKETING CON PROPÓSITO: CÓMO EMPODERAR AL ESTUDIANTADO PARA IMPULSAR EL CAMBIO SOSTENIBLE A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE-SERVICIO EN EL MUNDO DE LAS ONG Y LOS ODS

MARÍA ISABEL PASCUAL DEL RIQUELME MARTÍNEZ

Universidad de Murcia

INES LÓPEZ LÓPEZ

Universidad de Murcia

MARÍA-DEL-CARMEN ALARCÓN-DEL-AMO

Universidad de Murcia

PEDRO JESÚS CUESTAS DÍAZ

Universidad de Murcia

Introducción: En el contexto actual de creciente concienciación sobre la sostenibilidad y la responsabilidad social, la colaboración entre estudiantes de áreas como Administración y Dirección de Empresas (ADE) y Marketing con organizaciones no gubernamentales (ONG) adquiere una importancia vital. Involucrar al estudiantado de este tipo de grados, tan intrínsecamente orientados al mundo económico y empresarial, con el Tercer Sector, resulta fundamental para que adquieran una mayor

sensibilización hacia el mismo. A través de un enfoque de aprendizaje-servicio como metodología de innovación docente, en el presente proyecto se ha buscado que estos/as estudiantes aprendan a aplicar los conocimientos que adquieren en un contexto empresarial a contextos reales, pero con enfoques y objetivos diferentes (los propios del Tercer Sector). Con ello se busca beneficiar no solo su desarrollo profesional, sino también sensibilizarles sobre su papel en la construcción de un futuro sostenible y que refuerce su compromiso con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Además, se busca una contribución real y positiva para las ONGs colaboradoras, muchas sin recursos para el desarrollo de planes o actividades de marketing, en términos de que reciban planes y estrategias innovadoras que las ayuden a fortalecer su capacidad de acción y a ampliar su alcance e impacto.

Objetivos: Teniendo en cuenta lo anterior, los principales objetivos del presente trabajo se resumen como sigue:

1. Introducir al estudiantado de diferentes asignaturas de los grados de ADE y Marketing en la realidad del Tercer Sector a través del desarrollo de trabajos aplicados a ONG.
2. Medir la eficacia de esta iniciativa desde el punto de vista del aprendizaje del estudiantado y analizar si existen diferencias según asignaturas.

Metodología: El presente trabajo se enmarca dentro de un proyecto de innovación docente en el que participan varios/as profesores/as del área de Comercialización e Investigación de Mercados. Como actividad preliminar, se contactó durante los meses de julio y septiembre de 2023, a través de diferentes medios, con numerosas ONGs, tanto de ámbito regional como nacional, para solicitar su colaboración en el proyecto. Diecinueve ONG accedieron a participar y rellenaron un cuestionario proporcionando información básica de su actividad, recursos y problemas de marketing que necesitaban resolver.

Con esta información se elaboró un listado para que cada profesor/a participante lo distribuyese en sus clases. El estudiantado podía escoger la ONG con la que trabajar, y elaborar el trabajo de la asignatura correspondiente en contacto directo con dicha ONG. Estos trabajos se han

desarrollado a lo largo de cada cuatrimestre, según la asignatura. Los mejores dentro de cada una se enviarán a las correspondientes entidades.

A final de cada cuatrimestre se recogió información sobre temas relacionados con su valoración, actitud y percepciones sobre los trabajos llevados a cabo y sobre la experiencia con la ONG colaboradora.

Resultados: Se han recogido un total de 195 cuestionarios en 4 asignaturas de marketing distintas, pertenecientes a 3 titulaciones diferentes y de diferentes cursos. En general, los alumnos están satisfechos con las actividades desarrolladas y consideran que han aprendido sobre el Tercer Sector y sobre cómo aplicar sus conocimientos de marketing a las particularidades de este sector. Se espera poder presentar resultados más específicos, su discusión y las conclusiones que se derivan de este trabajo en el congreso.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, MARKETING, TERCER SECTOR

**CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.
EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE
INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA**

PONENCIAS

- **Ponencia A02-S02-01. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: UN ANÁLISIS COMPARATIVO DE METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EMPRESARIAL**
Silvia Abella-Garcés. Ana Katarina Pessoa-De-Oliveira.
- **Ponencia A02-S02-02. CREANDO SINERGIAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE GRUPOS COLABORATIVOS ENTRE ESTUDIANTES DE DIFERENTES TITULACIONES EN LA URJC: EVIDENCIA EMPÍRICA.**
Guadalupe Rico García. Maria Sacristán Navarro.
- **Ponencia A02-S02-03. IMPLEMENTACIÓN DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**
Alberto Calahorro López.
- **Ponencia A02-S02-04. LA AUTOEVALUACIÓN ADAPTADA A TRAVÉS DEL CAMPUS VIRTUAL: UNA HERRAMIENTA PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**
Carmen María Carrillo González.
- **Ponencia A02-S02-05. LOS PLANES DE ESTUDIOS EN EL GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS: MEJORES PRÁCTICAS**
Inmaculada Rabadán Martín. Ana González Galán. Amor Jiménez Jiménez.
- **Ponencia A02-S02-07. CONECTANDO CON LOS ESTUDIANTES: NEWSLETTERS DIGITALES PARA ENSEÑAR ECONOMÍA EN INSTAGRAM**
Miguel González-Mohíno. Angelo Puccia. Luis Javier Cabeza Ramírez. Sandra Maria Sanchez Canizares.
- **Ponencia A02-S02-08. SHITPOSTING COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA COMPRENSIÓN DE LEYES LABORALES**
David Perea. Gema Albort Morant.
- **Ponencia A02-S02-09. PREFERENCIAS DE GÉNERO EN EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL ÉXITO ACADÉMICO**
Cristina Mendaña-Cuervo. Nieves Remo-Diez. Héctor Laiz-Ibáñez.

- **Ponencia A02-S02-10.** CAMBIO METODOLÓGICO PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO EN EL TRABAJO DE FIN DE GRADO
Yolanda Montegut Salla. Anna Vendrell Vilanova. Anna Tena Tarruella.
- **Ponencia A02-S02-11.** ESTUDIO DE LA MOTIVACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DEL ESTUDIANTE DEL GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS A TRAVÉS DEL CONOCIMIENTO DE LA CREACIÓN DE VALOR DE EMPRESAS DE LA PROVINCIA DE JAÉN
Ana Belén Mudarra Fernández. Domingo Fernández Uclés. Jose Luis Duran Roman. Elia Garcia Marti.
- **Ponencia A02-S02-12.** CONSTRUCT VALIDATION OF MEASURES OF SOFT-SKILLS AND ITS RELATIONSHIP WITH ACADEMIC PERFORMANCE
Eyda Lucía Marín Ramírez. Alba María Priego De La Cruz. David Toscano Pardo. Laura Oliva Rodríguez.
- **Ponencia A02-S02-13.** «TALLERES DE DESARROLLO DE SOFT-SKILLS»: EXPERIENCIA CON ALUMNOS DE INGENIERÍA EN UNA UNIVERSIDAD ANDALUZA
Carmen Del Pino Martínez Cáceres. Eyda Lucía Marín Ramírez. Juana María Haldón Hermoso. Laura Oliva Rodríguez.
- **Ponencia A02-S02-14.** PISANDO EL ACELERADOR: INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA APLICADA A TRAVÉS DE UN ESTUDIO DEL RALLYE SIERRA MORENA
José E. Ramos-Ruiz.
- **Ponencia A02-S02-16.** MIS PRIMEROS PASOS: LA INVESTIGACIÓN EN TURISMO Y ODS COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA APLICADA
José E. Ramos-Ruiz.
- **Ponencia A02-S02-17.** LA INNOVACIÓN EN LAS ORGANIZACIONES: UN ENFOQUE DESDE LA METODOLOGÍA CBL Y LA TÉCNICA DEL OCÉANO AZUL
Asaf Levi Alfaroviz. Federico Soto.
- **Ponencia A02-S02-18.** LA INTERNACIONALIZACIÓN EN CASA COMO HERRAMIENTA PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS INTERCULTURALES PARA LOS ESTUDIANTES DE MÁSTER. UN CASO DE ÉXITO
Fátima Guadamillas Gómez. María Isabel González-Ramos. Amarildo Zane. Beatriz Ortiz García Navas.

- **Ponencia A02-S02-19.** BUENAS PRÁCTICAS Y MÉTODOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE LA DIRECCIÓN DE EMPRESAS PARA LOS ESTUDIANTES DE MÁSTER EN UN ENTORNO INTERNACIONAL
Mario Javier Donate Manzanares. Fátima Guadamillas Gómez. María Isabel González-Ramos. Beatriz Ortiz García Navas.
- **Ponencia A02-S02-20.** INNOVACIÓN EDUCATIVA EN MATEMÁTICAS PARA ECONOMÍA Y EMPRESA
Javier Sanz.
- **Ponencia A02-S02-21.** ¿ES RECOMENDABLE INCORPORAR LOS ODS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA? EL CASO DE LAS ASIGNATURAS DE MARKETING
María-Del-Carmen Alarcón-Del-Amo. Pedro Jesús Cuestas Díaz. Ines López López. María Isabel Pascual Del Riquelme Martínez.
- **Ponencia A02-S02-22.** COMPARATIVA DE METODOLOGÍAS INNOVADORAS EN LA INCLUSIÓN DE LOS ODS Y EL TERCER SECTOR: EFICACIA EN LA ENSEÑANZA DE MARKETING
María Ángeles Navarro Bailón. María Dolores Palazón Vidal. María-Del-Carmen Alarcón-Del-Amo. María Isabel Pascual Del Riquelme Martínez.

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: UN ANÁLISIS COMPARATIVO DE METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EMPRESARIAL

SILVIA ABELLA-GARCÉS

Universidad de Zaragoza

ANA KATARINA PESSOA-DE-OLIVEIRA

Universidad de Zaragoza

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la Metodología Basada en Clases Magistrales (CM) presentan enfoques diversos en el ámbito de la enseñanza universitaria. El ABP se destaca por su enfoque práctico y colaborativo, orientado a preparar al estudiantado para enfrentarse al mundo real y al emprendimiento, fomentando la aplicación de los conocimientos en situaciones concretas. Las CM se centran en la figura del profesorado para transmitir conocimientos teóricos. La elección entre ambas metodologías debe basarse en los objetivos específicos de aprendizaje y en el contexto de las asignaturas, pudiendo incluso combinarse para abordar una misma temática desde diferentes perspectivas. En un estudio realizado en la asignatura Fundamentos de Administración y Dirección de Empresas, del primer curso del Grado de Administración y Dirección de Empresas (ADE) de la Universidad de Zaragoza, se comparó la percepción del alumnado en cuanto a las competencias y habilidades adquiridas en el uso de ambas metodologías. El estudio se hizo a partir del trabajo del alumnado que consistía en crear una idea de negocio. Para la elaboración de la propuesta fueron invertidas horas tanto en el aula como fuera de ella. Se recolectaron veinte respuestas a través de un cuestionario que evaluaba el nivel de adquisición de diferentes competencias según los dos enfoques metodológicos. El análisis de las respuestas cerradas se realizó con herramientas estadísticas para el estudio cuantitativo, mientras que las respuestas abiertas se analizaron para identificar patrones y tendencias. Las propuestas del alumnado ultrapasaron los muros de la FEGP que

presentaron sus ideas en la Semana del Emprendimiento de Aragón en un Elevator Pitch denominado “Bombillas Rotas” realizado en Huesca el 24 de octubre de 2023. Nuestro alumnado entró en la competición con otros estudiantes de diferentes niveles educativos (universidades, formación profesional y secundaria). Se presentaron dieciséis ideas de negocio, de las cuales cinco fueron seleccionadas para la Semana del Emprendimiento, siendo una del estudiantado del primer curso y otra del tercer curso de nuestra facultad. Además de esas cinco propuestas había otras de diferentes centros educativos, que entraron en la fase final, el 16 de noviembre dentro de la programación del Salón de Innovación Empresarial (SIE) organizado por el Ayuntamiento de Huesca. En esta ocasión fueron seleccionadas las cinco mejores ideas como finalistas, entre las cuales nuestro alumnado también se hizo presente. La propuesta ganadora fue la de nuestro estudiantado del tercer curso, quedando el trabajo del alumnado de primer curso con mención de mejores propuestas. La comparación entre las metodologías permitió identificar diferencias significativas y tendencias comunes, interpretar los hallazgos, discutir las implicaciones teóricas y prácticas de los resultados, y evaluar la efectividad de cada metodología en el desarrollo de competencias y habilidades en la generación de ideas empresariales. Según la percepción del estudiantado, se observó que la metodología ABP facilitó el logro de las competencias de manera más efectiva, con diecinueve competencias recibiendo una valoración más alta, cuatro una valoración más baja y dos manteniendo la misma valoración.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CONTEXTOS DE NEGOCIOS, INNOVACIÓN DOCENTE, INTERACCIÓN PARTICIPATIVA, TRABAJO EN EQUIPO

CREANDO SINERGIAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE GRUPOS COLABORATIVOS ENTRE ESTUDIANTES DE DIFERENTES TITULACIONES EN LA URJC: EVIDENCIA EMPÍRICA

GUADALUPE RICO GARCÍA

Universidad Rey Juan Carlos

MARIA SACRISTÁN NAVARRO

Universalidad rey juan Carlos

Introducción: Los/as estudiantes de las distintas escuelas de ingeniería se enfrentan a conocimientos nuevos relacionados con la empresa y la economía. Dichos estudiantes, la mayoría de ellos/as, en primer o segundo curso de grado, es la primera vez que se relacionan con estos conocimientos. Utilizando una metodología de aprendizaje basada en proyectos (ABP), deben elaborar cada curso un plan de negocio que permita interiorizar conocimientos teóricos adquiridos sobre dirección y administración de empresas durante un semestre académico, formando parte de la evaluación final de la asignatura.

Años de experiencia docente en estas asignaturas han puesto de manifiesto las dificultades que tienen los/as alumnos/as para la elaboración de ese plan de negocio, debido a que un semestre es tiempo insuficiente para la interiorización y profundización de estos conceptos. Por ello, se propone el uso del aprendizaje cooperativo (AC), donde, además de mejorar la adquisición y aplicación de conocimientos debido al trabajo en grupo intra-asignatura, se incorpora la figura de un alumno/a mentor/a de diferentes cursos y titulaciones (inter-titulación, inter-curso). En concreto, la figura del mentor/a, son estudiantes de 3er curso de las asignaturas DEPE I y DEPE II de grados en ADE y carreras afines. Pretendemos que el/la estudiante mentor/a complemente ese aprendizaje al aportar su formación y estimule la generación de sinergias inter-grados.

Objetivos: El objetivo de la innovación docente es el de mejorar la calidad docente de titulaciones de grado de la URJC, de distintas

facultades y escuelas, a través de un aprendizaje cooperativo INTERGRADO, que mejore el desarrollo de una metodología basada en proyectos orientada a la elaboración de planes de negocio.

Esta innovación se ha puesto en práctica con 133 estudiantes de tres titulaciones distintas de Ingeniería en la Universidad Rey Juan Carlos durante dos semestres y con un conjunto de estudiantes mentores de las titulaciones ADE y carreras afines.

Metodología:

- El estudio ha tenido varias fases:
- Identificación de grupos de trabajo.
- Definición de las funciones de los estudiantes mentores.
- Asignación de mentores a grupos de trabajo, organización de reuniones y definición de plan de trabajo.
- Entrega y presentación de plan de negocio
- Actas de reuniones de coordinación.
- Encuesta de retroalimentación de los grupos de trabajo y los estudiantes mentores.
- Valoración de resultados de la actividad.

Resultados: Los resultados indican la satisfacción por la innovación realizada dado que ha facilitado el desarrollo de la actividad basada en el ABP y el AC para los estudiantes. Por otra parte, los estudiantes mentores han reforzado sus conocimientos al repasar contenidos, y han desarrollado habilidades docentes y de comunicación con personas que no conocían. Han apreciado el valor de sus conocimientos.

Conclusiones: El estudio ha puesto de manifiesto cómo se puede fomentar el ABP y el AC entre estudiantes de diferentes niveles educativos y planes de estudio, reforzando las sinergias entre ambos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE COOPERATIVO, EMPRESA, INGENIERÍA, METORÍA

IMPLEMENTACIÓN DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

ALBERTO CALAHORRO LÓPEZ

Universidad de Jaén

Introducción: Este documento analiza la implementación de la metodología ABP en contexto universitario, evaluando su éxito mediante las calificaciones de los estudiantes y sus opiniones recogidas en cuestionarios. Se analiza el cumplimiento de las competencias y resultados de aprendizaje establecidos en la guía docente desde una doble perspectiva: académica (calificaciones) y estudiantil (encuestas). Finalmente, se presentan conclusiones cualitativas basadas en las percepciones de los profesores sobre la implementación de ABP

Objetivos: El objetivo del documento es presentar cómo se ha implementado ABP en la asignatura Sistemas de Información para las Decisiones Estratégicas del grado en Ingeniería Informática.

El objetivo del uso de esta metodología ABP, es fomentar el aprendizaje autónomo de manera progresiva y constante, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido tanto en los primeros meses de la asignatura como a lo largo del grado para realizar un proyecto específico.

Metodología: La metodología empleada en este trabajo se organiza en dos secciones. Primero, se describen y desarrollan las diferentes fases del proyecto. En segundo lugar, se detalla el proceso de construcción del cuestionario utilizado para medir el grado de satisfacción de los estudiantes con respecto a la metodología ABP.

1) ABP

Los estudiantes de "Sistemas de Información para la Toma de Decisiones Estratégicas" participan en una actividad práctica mediante Aprendizaje Basado en Proyectos. Organizados en grupos, diseñan y desarrollan un Cuadro de Mando virtual para evaluar la sostenibilidad ambiental de una empresa constructora, utilizando Indicadores Clave de

Rendimiento (KPI) relevantes para la Economía Circular (EC). Basado en la metodología de Núñez-Cacho, Górecki y Maqueira (2020), los estudiantes usan una máquina virtual y software elegido por ellos para visualizar los KPIs y su cumplimiento. El proyecto dura 12 sesiones de dos horas, divididas en 7 fases, con instrucciones y entregables gestionados en la plataforma Platea.

II) Cuestionario

Se facilitó a los estudiantes un cuestionario al final del proyecto ABP para evaluar la satisfacción y percepciones de los estudiantes sobre la metodología. Basado en Rodríguez-Sandoval et al. (2014) y Dervan (2014), consta de preguntas de opción binaria y escala Likert. Estas encuestas son cruciales para mejorar el proyecto y comparar resultados con futuros cursos y disciplinas similares.

Resultados y conclusiones: Los resultados académicos y las encuestas de los estudiantes confirman el éxito de ABP. Los estudiantes mostraron un aprendizaje autónomo y progresivo, aplicando eficazmente sus conocimientos en la creación de software, diseño de máquinas virtuales, interfaces y la aplicación del Cuadro de Mando y economía circular.

De los siete grupos presentados (tres en 2022-2023 y cuatro en 2023-2024), seis obtuvieron sobresaliente y un notable.

Las encuestas del curso 2023-2024 indican que ABP facilita la comprensión de conceptos, el aprendizaje autónomo, es motivadora y mejora el rendimiento académico.

El presente documento se suma a la literatura que examina la adecuación de la implementación de metodología de innovación docente, en concreto de ABP, concluyendo su valiosa y pertinente utilidad para abordar los retos y objetivos inherentes a la dinámica realidad universitaria.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ECONOMÍA, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA

LA AUTOEVALUACIÓN ADAPTADA A TRAVÉS DEL CAMPUS VIRTUAL: UNA HERRAMIENTA PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

CARMEN MARÍA CARRILLO GONZÁLEZ

Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM)

Introducción: Este estudio de investigación propone el uso de la “autoevaluación adaptada” en el campo de las Ciencias Sociales a través de cuestionarios que enlazan distintos niveles de dificultad permitiendo una personalización y adaptación de las experiencias de aprendizaje según habilidades mostradas por el estudiante.

La introducción de la autoevaluación adaptada pretende mejorar la motivación, metacognición y autorregulación de los estudiantes al observar estos directamente la evolución de su propio progreso, promoviendo una participación activa y buscando la comprensión directa de sus puntos fuertes y débiles. La adaptabilidad de la autoevaluación permite que cada estudiante avance a su propio ritmo, concentrándose en áreas específicas, lo que facilita un aprendizaje más personalizado y eficaz. Además, el uso de la autoevaluación adaptada invita a reflexionar sobre el propio aprendizaje contribuyendo a un proceso de enseñanza-aprendizaje más activo y motivador para los estudiantes. Concretamente, la autoevaluación se adapta al nivel del alumno ya que éste se enfrenta a preguntas de distintos niveles de dificultad según va avanzando. La estructura de esta autoevaluación adaptada se explica en el apartado de metodología.

Metodología: La autoevaluación adaptada se ha llevado a cabo en la asignatura de Fundamentos de Economía de la Empresa, perteneciente al primer curso y primer semestre del plan de estudios del Grado en Marketing y Dirección Comercial.

Los cuestionarios o test que componen la autoevaluación adaptada fueron realizados a través de la herramienta “New Quizzes” dentro del entorno virtual de aprendizaje de la plataforma Canvas. Esta herramienta tiene la funcionalidad de crear caminos de dominio que permiten

enlazar todo tipo de materiales y tests, posibilitando la configuración de rutas de aprendizaje diferenciadas y adaptativas para los estudiantes. Es decir, en función del rendimiento mostrado en una actividad inicial se redirige al alumno a posteriores materiales y/o tests.

Resultados: Los resultados obtenidos destacan una alta participación (medido a través del número de intentos), similar entre estudiantes de género masculino y femenino. Además, los intentos aumentan a medida que lo hace la dificultad. Finalmente, parece existir una relación positiva entre número total de intentos y nota media en el parcial de la asignatura. Todo ello refleja un enfoque proactivo por parte de los estudiantes para abordar y superar desafíos académicos y sugiere que la práctica y repetición de la autoevaluación adaptada podría tener un impacto en el rendimiento académico.

Conclusiones: La presente investigación explora el uso de la “autoevaluación adaptada” como herramienta digital en la asignatura de Fundamentos de Economía en el Grado de Marketing y Dirección Comercial. Al abordar la intersección entre la pedagogía y la tecnología, aspiramos a proporcionar como docentes, las herramientas necesarias para transformar el proceso enseñanza-aprendizaje en el aula, promoviendo un ambiente educativo dinámico y adaptativo que prepare a los estudiantes para los desafíos del futuro.

En este trabajo concluimos que parece existir una relación positiva entre número total de intentos y nota media en el parcial de la asignatura. La identificación de una relación positiva entre el número total de intentos y la nota media en el parcial de la asignatura es un hallazgo clave ya que sugiere que la práctica y la repetición en la autoevaluación están asociadas con un mejor rendimiento global en el examen parcial.

PALABRAS CLAVE

AUTOEVALUACIÓN ADAPTADA, AUTORREGULACIÓN, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, RENDIMIENTO ACADÉMICO, TIC

LOS PLANES DE ESTUDIOS EN EL GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS: MEJORES PRÁCTICAS

INMACULADA RABADÁN MARTÍN

Universidad de Huelva

ANA GONZÁLEZ GALÁN

Universidad de Huelva

AMOR JIMÉNEZ JIMÉNEZ

Universidad de Huelva

Introducción: El Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y el procedimiento de aseguramiento de su calidad plantea un cambio en los planes de estudios de los títulos universitarios, presentándose como una oportunidad de análisis de las mejores prácticas de otras universidades que sirva de base para la adaptación de las memorias de los títulos.

Objetivos: El objetivo principal de este trabajo es el estudio de los planes de estudio de los planes de estudios grados en Administración y Dirección de Empresas mejor valorados de las universidades españolas, con objeto de que puedan servir de marco para la adaptación de los planes de estudios a través de las mejores prácticas.

Metodología: Para alcanzar dicho objetivo se realizó un análisis exploratorio y descriptivo mediante metodologías cualitativa y cuantitativas, especialmente a través del análisis de contenido y análisis estadísticos de variables claves.

La muestra utilizada está compuesta por las mejores universidades españolas en las que estudiar el grado en Administración y Dirección de Empresas, para analizar su plan de estudios, identificando y comparando los módulos, materias, tipología de asignatura, número de créditos, curso, contenido e idioma de impartición.

Resultados y conclusiones: De acuerdo con los resultados obtenidos, se apreciaron diferencias importantes en los créditos optativos que debe superar el alumnado del grado, así como en la oferta de asignaturas optativas. Por otro lado, el análisis de contenido reflejó que el peso de las diferentes áreas de conocimiento variaba en gran medida según la universidad analizada. Sin embargo, en todos los casos, las áreas más potenciadas correspondían a “Administración de empresas”, “Finanzas y Contabilidad”, “Economía”, “Marketing” y “Estadística”. Por otro lado, resalta el hecho de que las prácticas en empresas son optativas y se ofertan entre 140 y 360 horas. Todo ello lleva a la propuesta de acciones encaminadas a adaptar el plane de estudio del grado en Administración y Dirección de Empresas, de acuerdo criterios comunes a las universidades mejor valoradas, permitiendo un margen de actuación en aquellos aspectos en los que se apreciaron mayor variabilidad.

PALABRAS CLAVE

GRADO EN ADE, PLANES DE ESTUDIO, UNIVERSIDAD

CONECTANDO CON LOS ESTUDIANTES: NEWSLETTERS DIGITALES PARA ENSEÑAR ECONOMÍA EN INSTAGRAM

MIGUEL GONZÁLEZ-MOHÍNO

Universidad de Córdoba

ANGELO PUCCIA

Universidad de Córdoba

LUIS JAVIER CABEZA RAMÍREZ

Universidad de Córdoba

SANDRA MARIA SANCHEZ CANIZARES

Universidad de Córdoba

Introducción: En la era digital presente, la educación se enfrenta al desafío de adaptarse a los hábitos de consumo de información de la generación actual, que se caracteriza por su inmersión en plataformas de redes sociales. En este contexto, surge la necesidad de explorar nuevas formas de enseñanza que aprovechen el potencial de estas plataformas para llegar a los estudiantes de manera efectiva. En este sentido, Instagram, una de las redes sociales más populares entre los jóvenes, ofrece un entorno dinámico y visualmente atractivo que puede utilizarse como una herramienta educativa poderosa. Este proyecto tiene como objetivo aprovechar precisamente esta oportunidad, utilizando Instagram como una plataforma educativa para difundir conocimientos de economía y empresa de manera accesible y atractiva para los estudiantes.

Objetivos: El primer objetivo de este proyecto es implementar Instagram como una plataforma educativa para difundir conocimientos de economía y empresa. Para lograr esto, se plantea elaborar contenido interactivo en forma de historias en Instagram que proporcione un

aprendizaje relevante y actualizado sobre temas económicos. Además, se establecerán grupos de alumnado para cada unidad didáctica de las asignaturas implicadas, con el fin de que ellos mismos diseñen newsletters interactivas sobre los temas correspondientes. De esta manera, se busca crear un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que aproveche las características únicas de Instagram y fomente el compromiso de los estudiantes con el contenido económico.

Metodología: La metodología de este proyecto se basa en la integración de Instagram como plataforma educativa y en la creación de newsletters interactivas para promover el aprendizaje de economía y empresa entre los estudiantes. En primer lugar, el profesorado elaborará contenido interactivo en forma de historias en Instagram, abordando temas económicos relevantes y actualizados. Estas historias estarán diseñadas para generar interacción y participación por parte de los estudiantes, mediante la inclusión de elementos como encuestas, preguntas y deslizadores. Paralelamente, se establecerán grupos de alumnado para cada unidad didáctica, quienes serán responsables de diseñar newsletters interactivas sobre los temas correspondientes. Estas newsletters también se compartirán en Instagram, ampliando así el alcance del contenido educativo.

Resultados: La implementación de esta metodología ha arrojado resultados prometedores en términos de participación, compromiso y aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, se ha observado un aumento significativo en la participación de los estudiantes con el contenido económico a través de Instagram, gracias a la naturaleza interactiva y visualmente atractiva de las historias. Además, se ha evidenciado un desarrollo notable de habilidades de pensamiento crítico, análisis económico y trabajo en grupo entre el alumnado. Asimismo, se ha logrado una mejora sustancial en la comprensión de los conceptos económicos, facilitada por la interacción con recursos educativos dinámicos y efectivos. En resumen, los resultados obtenidos hasta el momento indican que este enfoque innovador de enseñanza ha sido efectivo para alcanzar los objetivos propuestos y promover el aprendizaje significativo de economía y empresa entre los estudiantes.

Conclusiones: La utilización de Instagram como plataforma educativa y la implementación de newsletters interactivas han demostrado ser estrategias efectivas para promover el aprendizaje de economía y empresa entre los estudiantes. Estas iniciativas no solo han facilitado el acceso a la educación económica, sino que también han mejorado la participación, el compromiso y el desarrollo de habilidades tanto del alumnado como del profesorado. Además, el proyecto ha contribuido a fomentar la integración de tecnologías digitales en el ámbito educativo, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real y contribuir al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente en términos de educación de calidad, trabajo decente y crecimiento económico, y reducción de las desigualdades.

PALABRAS CLAVE

INSTAGRAM; EDUCACIÓN; PLATAFORMA EDUCATIVA; ECONOMÍA.

SHITPOSTING COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA COMPRENSIÓN DE LEYES LABORALES

DAVID PEREA

Universidad de Málaga

GEMA ALBORT MORANT

Universidad de Sevilla

El presente trabajo tiene por objetivo exponer la implementación de una experiencia innovadora llevada a cabo en la asignatura de Gestión de la Prevención de Riesgos Laborales del Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad de Málaga.

Se utilizó el "Shitposting" como recurso educativo para acercar conceptos legales a los estudiantes. El Shitposting, es una estrategia emergente en el ámbito del marketing digital, consiste en la publicación de contenido audiovisual aparentemente "basura" en diversos foros en línea. Aunque comúnmente se percibe como material de baja calidad o irreverente, esta táctica está ganando popularidad debido a su capacidad para aumentar la visibilidad en internet. Caracterizada por un tono humorístico y a veces absurdo, el Shitposting está siendo adoptado por empresas y marcas como una manera auténtica de conectar con su audiencia, especialmente con el público joven, en un mercado saturado. A primera vista, el contenido puede parecer carecer de sentido o calidad, pero su objetivo real es provocar reacciones y generar debates entre los consumidores. El profesorado introdujo el recurso educativo para apoyar sus métodos de enseñanza y evaluación y garantizar que los estudiantes adquirieran y fortalezcan sus conocimientos de manera satisfactoria. El alumnado estaba poco familiarizado con normativas y leyes y este recurso resultaba de gran interés para ello. La experiencia innovativa se llevó a cabo en dos grupos diferentes de la asignatura mencionada. Se realizó una evaluación inicial de conocimientos básicos antes del inicio del cuatrimestre para comprender el nivel de interés y comprensión de los estudiantes sobre la materia. Después de un mes, se realizó el primer parcial y se decidió implementar esta técnica docente en la clase que obtuvo una calificación media más baja en dicho parcial para fomentar la motivación y comprobar la eficacia del recurso.

Durante la experiencia, los estudiantes trabajaron en parejas y se les asignó la tarea de leer el documento oficial de la Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales. Después de una lectura exhaustiva de la ley, debían seleccionar un artículo y representarlo en forma de meme. Este enfoque no solo permitió a los alumnos mejorar su comprensión de los términos jurídicos y laborales, sino que también estimuló su creatividad y su capacidad para sintetizar información compleja en un formato visual.

Los resultados de esta experiencia de innovación docente muestran que el uso de Shitposting facilitó a los estudiantes la adquisición de conocimientos legales y laborales fundamentales tanto para su desarrollo

académico como profesional. Aquellos que participaron en esta experiencia mostraron una mejora en sus calificaciones del segundo parcial en comparación con el grupo que no la experimentó.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE VISUAL, INNOVACIÓN EDUCATIVA, MOTIVACIÓN, RECURSO EDUCATIVO, SHITPOSTING

PREFERENCIAS DE GÉNERO EN EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL ÉXITO ACADÉMICO

CRISTINA MENDAÑA-CUERVO

Universidad de León

NIEVES REMO-DIEZ

Universidad de León

HÉCTOR LAIZ-IBÁÑEZ

Universidad de León

Introducción: La proliferación del uso de recursos educativos digitales confiere al estudiante la posibilidad de abordar su proceso de aprendizaje utilizando aquellos que más se adaptan a su forma de aprender. Sin embargo, desde la perspectiva del profesor, no es sencillo conocer qué recursos, de los puestos a disposición del alumnado, son realmente válidos para obtener el resultado deseado. Además, la literatura reconoce diferencias en las preferencias de aprendizaje entre hombres y mujeres y es fundamental que los educadores se mantengan al tanto de estas disparidades y busquen formas de personalizar la enseñanza para atender las necesidades individuales de cada estudiante, maximizando así la utilidad de los recursos educativos digitales.

Objetivos: El objetivo de este trabajo es evaluar qué recursos permiten alcanzar el éxito académico desde una perspectiva de género. El estudio se desarrolla en un ámbito de aula invertida, planteando como condiciones antecedentes los recursos educativos digitales utilizados (cuestionarios, vídeos, autoevaluaciones...) con el objetivo de identificar qué combinaciones de dichos recursos han contribuido al éxito académico del estudiante, teniendo en cuenta las diferencias de género.

Metodología: Se plantea utilizar la metodología fsQCA (fuzzy-set Qualitative Comparative Analysis), enfoque de investigación utilizado en ciencias sociales que combina elementos cualitativos y cuantitativos para detectar patrones complejos en los datos. Esta metodología se basa en la lógica booleana y la teoría de conjuntos difusos y permite identificar combinaciones de condiciones que conducen a un resultado particular. A diferencia de métodos basados en efectos netos (como el análisis de regresión), fsQCA permite abordar fenómenos en los que no hay una única causa que explique el resultado, sino que varias configuraciones de condiciones pueden explicar la presencia o ausencia de un resultado dado, de manera holística.

Resultados y discusión: Los resultados sugieren, en primer lugar, que efectivamente no existe una única combinación de recursos que conduzca al resultado, proponiéndose varias combinaciones de los mismos con independencia del género. Asimismo, se observa que hombres y mujeres utilizan recursos diferentes, respaldando la idea inicial de diferencias en las preferencias de aprendizaje. En ambos casos, los cuestionarios de evaluación de contenidos teóricos aparecen como condiciones centrales. Sin embargo, para las mujeres, las actividades de autoevaluación son recursos fundamentales para explicar el éxito académico, mientras que para los hombres son las entregas “cuasiobligatorias” las que presentan esa condición. Los resultados también permiten detectar recursos que no han sido determinantes en la obtención de un buen resultado académico y que, por tanto, pueden ser obviados o bien rediseñados.

Conclusiones: Como principales conclusiones, además de brindar al docente una metodología válida para evaluar la efectividad de los recursos educativos digitales que pone a disposición de sus estudiantes, los

resultados permiten conocer qué recursos facilitan el aprendizaje desde una perspectiva de género. Esto puede ser útil al diseñar recursos educativos digitales adaptados a las necesidades específicas de cada género. La comprensión de estas diferencias en las preferencias de aprendizaje entre hombres y mujeres puede ayudar a la creación de recursos más efectivos y equitativos, promoviendo así un ambiente de aprendizaje inclusivo y receptivo a las diversas formas de aprender de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, FUZZY-SET QUALITATIVE COMPARATIVE ANALYSIS (FSQCA), PERSPECTIVA DE GÉNERO, RECURSOS EDUCATIVOS

CAMBIO METODOLÓGICO PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO EN EL TRABAJO DE FIN DE GRADO

YOLANDA MONTEGUT SALLA

Facultad de Derecho, Economía y Turismo de la Universidad de Lleida

ANNA VENDRELL VILANOVA

Unversidad de Lleida

ANNA TENA TARRUELLA

Universidad de Lleida

Introducción: La realización del Trabajo del Fin de Grado (TFG) es la clave fundamental para facilitar un contexto de trabajo y evaluación donde se integran las competencias tanto específicas como transversales trabajadas y desarrolladas a lo largo de la titulación estudiada.

A lo largo de los últimos cursos se ha detectado una disminución significativa de la tasa de rendimiento, y más concretamente en lo referente al número de No Presentados. Este hecho, presuponemos que se debe a

que se trata de una asignatura planificada y desarrollada por el alumno de forma autónoma y que implica una carga significativa de créditos; que el alumno no siempre asume plenamente necesitando un seguimiento más continuo y personalizado.

Diversos estudios han indicado que el uso de metodologías activas mejora el rendimiento académico como el de Zaragoza (2009), Rodríguez y Ruíz (2011). Además, otras investigaciones sugieren que ciertas prácticas han demostrado ser especialmente efectivas, como por ejemplo la combinación de una evaluación formativa y sumativa, la combinación de agentes evaluadores, el uso de rúbricas como instrumento de seguimiento y evaluación y el establecimiento de un seguimiento del trabajo pautado del trabajo del estudiante Hernández-Leo (2013).

Objetivos: El objetivo de este trabajo es introducir un cambio metodológico en la planificación del TFG durante el curso 2023-24 para la mejora de los resultados. Este cambio se materializa a través de un seguimiento pautado del trabajo del estudiante y el uso de rúbricas de evaluación, apoyados por la plataforma tecnológica (campus virtual) que utiliza la universidad.

Metodología: A partir de diversas reuniones de coordinación entre la jefa de estudios y los coordinadores de las titulaciones involucradas, y sesiones de valoración del curso con los docentes tutores, se detecta la baja motivación entre los estudiantes que afrontan el TFG junto con el elevado número de estudiantes que abandonan la asignatura durante el curso. La importancia de esta asignatura ha impulsado la incorporación de estrategias de aprendizaje más activo y pautado.

Llegados a este punto se diseña un cronograma en el que se pautan todas las entregas y plazos para el seguimiento y la recogida de las evidencias evaluativas, consiguiendo un proceso interactivo y facilitador entre el tutor y el alumno.

Se ha utilizado el campus virtual para permitir coordinar y gestionar la implementación del cambio metodológico; y conseguir, así, incrementar significativamente la tasa de rendimiento de los estudiantes en un marco de mejora de la calidad, la exigencia y el rigor docente.

Las evidencias evaluativas han sido diseñadas para aplicarlas en diferentes momentos temporales y claves del TFG. Estas además han sido acompañadas por unas rúbricas de evaluación. Dichas evidencias consisten en: un Informe Inicial, un Informe de Seguimiento, un Informe Final, y una defensa final que cierra el ciclo evaluativo y de seguimiento.

Resultados: Hasta el momento hemos podido comprobar que ha habido mayor seguimiento con los estudiantes y un aumento de las evidencias evaluativas. Hecho que ha mejorado tanto la satisfacción de los estudiantes como el rendimiento académico esperado del Trabajo de Fin de Grado, tal como podremos confirmar al finalizar el actual curso académico.

Conclusiones: La metodología utilizada sirve para obtener la mejora prevista en los resultados académicos.

PALABRAS CLAVE

METODOLOGÍA DOCENTE, RENDIMIENTO ACADÉMICO,
TRABAJO FIN DE GRADO

ESTUDIO DE LA MOTIVACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DEL ESTUDIANTE DEL GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS A TRAVÉS DEL CONOCIMIENTO DE LA CREACIÓN DE VALOR DE EMPRESAS DE LA PROVINCIA DE JAÉN

ANA BELÉN MUDARRA FERNÁNDEZ

Universidad de Jaén

DOMINGO FERNÁNDEZ UCLÉS

Universidad de Jaén

JOSE LUIS DURAN ROMAN

Universidad de Jaén

ELIA GARCIA MARTI

Universidad de Jaén

Estamos en una situación en la que la desmotivación del alumnado es elevada en los últimos años. Esta falta de interés y entusiasmo por el aprendizaje y la fijación de conceptos se traduce en altos índices de absentismo y bajas calificaciones. Ante esta realidad, el profesorado se encuentra en una continua búsqueda de metodologías para intentar mejorar la atención y el interés por las materias impartidas en la Universidad. Por un lado, se puede introducir sistemas de evaluación de las asignaturas que beneficien a los asistentes o, por otro, recurrir al uso de TIC o metodologías docentes innovadoras que mejoren el dinamismo del aula.

En este trabajo se ha abordado esta segunda opción, para ello en el curso 2022-2023 se realizó un proyecto entre los estudiantes del Grado en Administración y Dirección de Empresas y del Doble Grado en Administración y Dirección de Empresas y Derecho de la Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de la Universidad de Jaén. En dicho proyecto, se pretendía poner de manifiesto la necesidad de crear valor por parte de los emprendedores, así como poner en práctica a través de casos reales los conocimientos adquiridos por los estudiantes en sus años de estudio, aportándoles

recursos y capacidades de obtención de datos, gestión, análisis y comprensión de las empresas de la provincia de Jaén. Para ello, se realizaron diferentes actividades. Sin embargo, la más aclamada por el estudiantado implicaba poder ubicar en un mismo espacio a empresas y a futuros trabajadores de las mismas la cual se realizó mediante una mesa redonda con 4 de las empresas más relevantes y galardonadas de la provincia.

Tras la realización de la mesa redonda y con la finalidad de estudiar el resultado de la actividad se realizó un concurso en Padlet entre el alumnado. Se buscaba que los estudiantes desarrollaran un lean canvas online, en donde se pusiera de manifiesto la creación de valor de las empresas que habían participado en la actividad. La realización de estas actividades tenía como principal objetivo motivar al estudiantado en el aprendizaje de la asignatura de Dirección Estratégica de la empresa e involucrarlos en el conocimiento activo del tejido empresarial de su provincia. Los resultados mostraron que el alumnado se involucró en el proyecto, a través de la participación en todas las actividades con un porcentaje de asistencia superior al 80%, llegando a ser ganadores de premios de emprendimiento abiertos a toda la comunidad universitaria de Jaén y realizando casi 30 lean canvas sobre la forma de crear valor de las empresas participantes. Dicha participación además mejoró la motivación del estudiantado con respecto a la asignatura consiguiendo en la evaluación de la misma una mejor calificación con respecto a otros cursos académicos, aproximadamente de 1 punto superior sobre 10. Todos estos resultados destacan que el uso de metodologías docentes innovadoras diseñadas a través del eje central de la asignatura permite que el alumnado se sumerja en la adquisición del conocimiento desde diferentes ámbitos como son el teórico, el práctico y el inmersivo.

PALABRAS CLAVE

CREACIÓN DE VALOR, DESARROLLO, DIRECCION DE EMPRESAS, MOTIVACIÓN

CONSTRUCT VALIDATION OF MEASURES OF SOFT-SKILLS AND ITS RELATIONSHIP WITH ACADEMIC PERFORMANCE

EYDA LUCÍA MARÍN RAMÍREZ

Universidad de Huelva

ALBA MARÍA PRIEGO DE LA CRUZ

Universidad de Huelva

DAVID TOSCANO PARDO

Universidad de Huelva

LAURA OLIVA RODRÍGUEZ

Universidad de Sevilla

Introduction: The need to advance in the adaptation of universities to the demands of a dynamic and complex labour market has led to growing interest in studying the role of soft-skills to enhance both the academic performance of students and their employability. In this context, it is necessary to deep drive into different soft-skills measures of assessment and their relationship with academic performance.

Purpose: Based in Passport test, a soft-skills self-assessment tool developed for University of Turin, this study have two main purposes: (1) identify the psychometric properties of the instrument oriented to assess three soft-skills: problem solving and decision making, goal orientation and teamwork. (2) identify the relationship between the score of these three soft-skills and the academic performance of students involved in the study.

Methodology: Participants: 140 students of two Andalusian universities were recruited for voluntary participation.

Procedure: The data was collected from students who answered a questionnaire on the virtual platform used at their university.

Instrument: The questionnaire used in this study was designed to capture students' demographic information and their self-assessment of three skills. In total 42 items that measure 3 components on a Likert scale 1-5.

Results: Analyses are presented in three sections: (1) descriptive statistics, (2) exploratory and confirmatory factor analysis and (3) regression analysis.

Discussion: In terms of our first goal, the exploratory factor analysis shows values of $p < 0.5$ at Bartlett's Test of Sphericity and $KMO > 0.5$ at Kaiser-Meyer-Olkin measure of sampling adequacy. Factor loadings analysis show the items are good predictor of the latent variable that we want to measure. On the other hand, the confirmatory analysis reveals the internal consistency of the variables, convergent validity, discriminant validity so that we can decide that the data have exceeded the average model. Regarding our second goal, our preliminary findings show that at least one of the latent variables that predicts a particular soft-skill reveals a significant and positive relationship with academic performance. The relationship between three self-assessment soft-skills are mixed and inconclusive.

Conclusion: This contribution aims to illustrate the importance for high education institutions to embrace the challenge of assessing and training their students in the soft-skills necessary to enhance their academic achievements and eventually operate in changeable labour market. Although the overall results meet the goals of the study, there are still a room for improvement in term of expanding the scope of research including other instruments and skills.

PALABRAS CLAVE

PROBLEM SOLVING, SOFT SKILLS, UNIVERSITY STUDENTS

«TALLERES DE DESARROLLO DE SOFT-SKILLS»: EXPERIENCIA CON ALUMNOS DE INGENIERÍA EN UNA UNIVERSIDAD ANDALUZA

CARMEN DEL PINO MARTÍNEZ CÁCERES

Junta de Andalucía

EYDA LUCÍA MARÍN RAMÍREZ

Universidad de Huelva

JUANA MARÍA HALDÓN HERMOSO

Universidad de Huelva

LAURA OLIVA RODRÍGUEZ

Universidad de Sevilla

Introducción: La necesidad de avanzar en la adaptación de las universidades a las demandas de un mercado laboral dinámico y complejo ha llevado a un creciente interés en estudiar el papel de las soft-skills para mejorar tanto el rendimiento académico de los estudiantes como su empleabilidad.

Objetivo: Presentar los resultados de la experiencia de la impartición de talleres de soft-skills llevados a cabo en una universidad andaluza. Se han llevado a cabo 6 ediciones, en este trabajo se presentan los resultados de las dos últimas ediciones, las cuales se han llevado a cabo en los cursos académicos 2022-2023 y 2023-2024. En este contexto, el objetivo de los talleres es emprender acciones para que los alumnos comprendan mejor las habilidades interpersonales clave y cómo pueden emplear herramientas para complementar y aprovechar su conjunto de habilidades existentes.

Metodología: Participantes: Se han impartido un total de 14 talleres y han asistido un total de 288 alumnos de 2 grados de ingenierías, 133 en el curso académico 22/23 y 155 en el curso 23/24. Cada taller ha tenido una duración de 2 horas. Los talleres se han impartido por un facilitador externo a la universidad.

Procedimiento: La figura que se ha empleado es la del taller, ya que en este espacio de trabajo en grupo, se favorece la participación y el aprendizaje colaborativo. Primando los siguientes principios:

- Formación teórico-práctica: para lo cual se utilizarán técnicas como Role-playing, lluvia de ideas, feedback, simulaciones y visualización de videos.
- Participativa, dinámica, colaborativa y grupal, fomentando el trabajo en equipo.
- Aprendizaje por el descubrimiento a través de diferentes dinámicas.

Nos hemos centrado en aquellas habilidades más íntimamente conectadas con el emprendimiento, la creatividad, la toma de decisiones, resolución de problemas, la proactividad, la comunicación, la flexibilidad, la adaptabilidad, trabajo en equipo, el aprendizaje continuo, perseverancia.

Resultados: Para medir los resultados obtenidos se ha empleado el método de observación, así como un cuestionario en escala Likert 1-10 sobre el nivel de interés, la temática y la metodología. La observación nos lleva a ver la implicación del alumnado a lo largo de todo el desarrollo, su motivación y su actitud abierta en las diferentes dinámicas.

Discusión: Nuestros resultados están en la línea de experiencias similares llevadas a cabo en otras universidades (Abbas et al, 2013). Con base en el análisis de los resultados, se encontró que la mayoría de los encuestados estaban de acuerdo al proceso de implementación del taller de Soft-Skills. La mayoría (más del 50%) puntuó por encima de 8,5/10 con respecto a la consideración del nivel de interés de su participación en los talleres y sobre la evaluación del facilitador externo.

Conclusión: Este estudio confirma la importancia de implementar el programa de evaluación y entrenamiento de los estudiantes en soft-skills que complementen su formación técnica y les permita una mayor proyección personal y laboral.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, SOFT SKILLS, WORKSHOPS

PISANDO EL ACELERADOR: INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA APLICADA A TRAVÉS DE UN ESTUDIO DEL RALLYE SIERRA MORENA

JOSÉ E. RAMOS-RUIZ
Universidad de Córdoba

Introducción: Con motivo de la celebración del Rallye Sierra Morena en Córdoba capital y parte de la provincia, en la Universidad de Córdoba se ha firmado un convenio de colaboración por el que se realiza un estudio de impacto socioeconómico de la celebración del evento en las comunidades anfitrionas. Parte de este estudio consiste en la realización de un trabajo de campo, consistente en encuestar a los asistentes. Para ello, se contó con un equipo de 40 estudiantes voluntarios, procedentes de dos titulaciones: El Grado de Administración y Dirección de Empresas de la Facultad de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales, por un lado, y del Grado de Turismo de la Facultad de Ciencias del Trabajo, por otro.

Objetivos: El objetivo de este estudio es doble. El primer objetivo consiste en analizar la percepción de los estudiantes sobre cómo su participación en el proyecto ha contribuido al desarrollo de las siguientes competencias: trabajo en equipo, habilidades de comunicación, gestión del tiempo y organización, resolución de problemas y empatía. El segundo objetivo consiste en analizar la satisfacción de los estudiantes con su participación, así como su contribución a la motivación y compromiso con sus estudios tras la participación en esta actividad.

Metodología: Una vez finalizado el proyecto, se facilitó a los estudiantes un cuestionario autoadministrado formado por 32 preguntas en escala Likert de siete puntos. En total, se recogieron 40 formularios, correspondientes al total de la población participante. La metodología utilizada para el tratamiento de los datos consiste en un análisis estadístico-descriptivo, que se ofrece tanto para la totalidad de los datos como diferenciando por titulación que cursan los estudiantes.

Resultados y discusión: Los resultados de esta investigación evidencian una alta percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de las competencias objeto de estudio, observándose una carencia en la percepción sobre la contribución equitativa de todos los miembros de los subgrupos de trabajo creados. Los niveles de satisfacción, motivación y compromiso manifestado por los estudiantes tras la participación en el proyecto son elevados, y ligeramente más altos en los estudiantes del Grado de Turismo.

Conclusiones: Esta investigación enriquece la literatura académica sobre innovación docente, ofreciendo un estudio de caso más sobre cómo la involucración activa de los estudiantes en actividades de investigación en colaboración con el profesorado contribuye al fomento de determinadas competencias, así como a incrementar su motivación y compromiso con sus estudios de Grado. Como implicación práctica de este estudio, se propone hacer partícipes a los estudiantes de la difusión de los resultados. No obstante, la principal limitación de esta investigación consiste en el tamaño de la muestra, pues, si bien corresponde con la totalidad de la población participante, sería necesario replicar este estudio para aumentar la potencia estadística y la posibilidad de extrapolar los resultados.

PALABRAS CLAVE

ADE, ECONOMÍA APLICADA, INNOVACIÓN DOCENTE, TURISMO, UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

MIS PRIMEROS PASOS: LA INVESTIGACIÓN EN TURISMO Y ODS COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA APLICADA

JOSÉ E. RAMOS-RUIZ

Universidad de Córdoba

Introducción: En los Grados de Turismo bilingüe y doble Grado de Turismo bilingüe y Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba, la asignatura Estudio Económico del Turismo está adscrita al área de conocimiento de Economía Aplicada. Entre las competencias que se desarrollan durante el transcurso del cuatrimestre, se encuentran el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la capacidad para analizar, sintetizar y exponer la información estudiada. Tanto de manera transversal como específica, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son parte de su contenido.

Objetivos: El objetivo de este estudio consiste, por tanto, en aproximar a los estudiantes a la investigación relacionada con el turismo y los ODS, con la finalidad de mejorar su motivación con los estudios.

Metodología: Para ello, se distribuyó el aula en grupos. Cada uno de los grupos seleccionó un ODS y realizó una actividad en varias fases. En primer lugar, a través de una adecuada selección de palabras clave en Scopus, se realizó un filtro de artículos académicos que relacionaran el turismo con el ODS elegido. La segunda fase consistió en que cada grupo se distribuyera la carga de trabajo para revisar cómo cada artículo establecía esta relación. En la siguiente fase, se estructuró el contenido y se realizó una exposición grabada en vídeo de los resultados obtenidos, a lo que se añadió el diseño de una actividad práctica a desarrollar en Córdoba para fomentar los ODS seleccionados. Una vez realizada la actividad se facilitó a cada estudiante un cuestionario de 20 preguntas en escala Likert de siete puntos y se procedió a su análisis estadístico-descriptivo.

Resultados y discusión: Esta actividad se muestra útil para acercar a los estudiantes al ámbito de la investigación, al mismo tiempo que incrementa su conocimiento y conciencia sobre los ODS. Sin embargo, los resultados obtenidos en el cuestionario manifiestan que los estudiantes encuentran dificultades para comprender en profundidad los artículos académicos.

Conclusiones: La realización por primera vez de una revisión de literatura centrada en la relación del turismo con un ODS ha sido una herramienta de innovación docente capaz de incrementar la motivación de los estudiantes con la asignatura. Se reconoce como limitación del estudio el tamaño reducido del grupo, lo que sugiere un sesgo en este sentido. La carga de trabajo que supone para el profesor el correcto desarrollo de la actividad obstaculiza que la misma pueda desempeñarse en grupos donde el número de alumnos es elevado. Sin embargo, se propone a futuro la preparación de material audiovisual que pudiera guiar paso a paso a los estudiantes a aproximarse a la investigación en el ámbito de la materia específica para la que se replique esta actividad. Además, sería positivo que el alumnado pudiera contar con varios ejemplos de realización de revisiones de literatura, para que puedan consultar tanto el acceso a la fuente como la forma de tratar los resultados de búsqueda obtenidos

PALABRAS CLAVE

ECONOMÍA APLICADA, INNOVACIÓN DOCENTE, ODS, TURISMO, UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

LA INNOVACIÓN EN LAS ORGANIZACIONES: UN ENFOQUE DESDE LA METODOLOGÍA CBL Y LA TÉCNICA DEL OCÉANO AZUL

ASAF LEVI ALFAROVIZ

Universidad Europea de Madrid

FEDERICO SOTO

Universidad Europea de Madrid

En un mundo empresarial, caracterizado por la constante evolución y la creciente competencia, la innovación se ha convertido en un elemento crucial para el éxito y la supervivencia de las organizaciones. En este contexto, se ha desarrollado una actividad a partir de la metodología Challenge Based Learning (CBL) y la técnica del Océano Azul que persigue validar si son herramientas valiosas para fomentar la creatividad y la generación de ideas disruptivas.

La actividad ha involucrado a estudiantes universitarios del Grado en Negocios Internacionales que cursaban la asignatura Gestión de la Innovación. Estos alumnos se han sumergido en un proceso de exploración y creación, utilizando la técnica del Océano Azul aplicado al caso concreto de una empresa tecnológica -Nabbü-. La herramienta, popularizada por W. Chan Kim y Renée Mauborgne, propone alejarse de la competencia directa y buscar oportunidades en espacios inexplorados. En lugar de luchar en el “océano rojo” de la competencia feroz, se adentran en el “océano azul” de la innovación, donde las reglas aún no están definidas y las posibilidades son infinitas.

La técnica se ha aplicado siguiendo el esquema de la metodología CBL, centrada en la resolución de problemas reales que según la literatura podría aportar ventajas significativas para alcanzar los objetivos previstos: Los estudiantes no solo desarrollan habilidades técnicas, sino también habilidades blandas como la comunicación efectiva, la colaboración y la adaptabilidad. El reto planteado por Nabbü ha permitido a los alumnos aplicar sus conocimientos en un entorno práctico y relevante.

Se han marcado tres objetivos con la actividad: Cumplimiento de los Resultados de Aprendizaje marcados en la Guía de Aprendizaje de la asignatura, mejora de la competencia relativa a la innovación y satisfacción con lo realizado de los participantes -tanto empresa como profesor y alumnado-.

Los datos recogidos permiten afirmar que se cumplen tanto el objetivo principal de desarrollar la competencia de innovación, como alcanzar a un nivel suficiente en el conocimiento de los Resultados de Aprendizaje marcados en la Guía de Aprendizaje. Además, la empresa participante ha valorado muy positivamente las ideas generadas, así como el profesor coordinador de la misma y los propios alumnos han manifestado un alto grado de satisfacción con la experiencia.

No obstante, la experiencia no ha estado exenta de retos; Se han identificado desafíos como la calendarización -que resultó algo justa para el propósito perseguido- y las barreras idiomáticas -los alumnos eran angloparlantes y la empresa, no-. También alguna de las propuestas, siendo innovadora, abarcaba conceptos que eran poco aprensibles por la startup que hizo el rol de cliente. En conclusión, el estudio demuestra los beneficios potenciales de incorporar a la metodología CBL incorporando la técnica del Océano Azul para desarrollar las competencias de innovación de los estudiantes y el conocimiento de la misma. Se sugiere poner atención en los aspectos logísticos -calendarización e idioma- así como en el alcance requerido del trabajo a realizar.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS, CBL, EMPRENDIMIENTO, INNOVACIÓN, OCEANO AZUL

LA INTERNACIONALIZACIÓN EN CASA COMO HERRAMIENTA PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS INTERCULTURALES PARA LOS ESTUDIANTES DE MÁSTER. UN CASO DE ÉXITO

FÁTIMA GUADAMILLAS GÓMEZ
UCLM

MARÍA ISABEL GONZÁLEZ-RAMOS
Universidad de Castilla-La Mancha

AMARILDO ZANE
Universidad de Castilla La Mancha

BEATRIZ ORTIZ GARCÍA NAVAS
Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: La internacionalización en casa comprende una serie de actividades que propician que los estudiantes vivan una experiencia internacional sin participar en un programa de movilidad. Estas acciones son muy variadas e incluyen la experiencia de los estudiantes en grupos internacionales en su propia universidad o la participación en los programas educativos de profesores internacionales.

El diseño de programas internacionales resulta de gran valor formativo porque prepara a los estudiantes para el ambiente internacional en el que van a desarrollar su futuro profesional. A partir del convencimiento de que la internacionalización puede contribuir a la calidad de la enseñanza superior, especialmente en los estudios de máster, este trabajo se contextualiza en las asignaturas impartidas de Organización de Empresas, en el Máster Universitario en Estrategia y Marketing de la Empresa (MUEME).

Objetivos: El objetivo principal de este trabajo es analizar cómo la internacionalización constituye una herramienta clave de innovación educativa. Se analizan las prácticas necesarias para fomentar la internacionalización, referidas a la composición del grupo de estudiantes y profesores y a los mecanismos de coordinación y los beneficios que su

implantación aporta a los estudiantes y profesores, tanto a los que provienen de otras universidades, como a los de la propia universidad.

Metodología: La metodología incluye el diseño de la investigación, realización del estudio empírico, puesta en común de los resultados, elaboración de buenas prácticas y difusión de los resultados del proyecto. Cabe destacar que todas estas actividades fueron reforzadas por reuniones entre los profesores participantes para así realizar un adecuado seguimiento de los resultados alcanzados.

Análisis de los resultados: A partir de la información obtenida con los cuestionarios, se analizaron los resultados y se identificaron un conjunto de buenas prácticas aplicadas a las distintas asignaturas. Este conjunto de buenas prácticas nos aportó nuevas metodologías docentes que se podrán aplicar de manera más generalizada al conjunto de la asignatura principal y las otras secundaria analizadas: lecturas de autores especializados y puesta en común participativa de los resultados, ejercicios, simulaciones de empresas, estudio y debate de casos. La gestión de grupos internacionales de estudiantes y profesores resulta un elemento esencial para conseguir los resultados propuestos.

Conclusiones: Los resultados de este trabajo muestran como la introducción de la internacionalización en el diseño de los estudios de máster, constituye una excelente herramienta de innovación educativa. Permite que los estudiantes, a la vez que adquieren conocimientos desarrollen sus competencias internacionales e interculturales, puesto que aprenden en un entorno internacional con profesores y compañeros de diversos países y analizan artículos internacionales y estudios de casos de empresas multinacionales.

PALABRAS CLAVE

INTERNACIONALIZACIÓN EN CASA, COMPETENCIAS INTERCULTURALES, MÁSTER UNIVERSITARIO, INNOVACIÓN DOCENTE

BUENAS PRÁCTICAS Y MÉTODOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE LA DIRECCIÓN DE EMPRESAS PARA LOS ESTUDIANTES DE MÁSTER EN UN ENTORNO INTERNACIONAL

MARIO JAVIER DONATE MANZANARES

Universidad de Castilla-La Mancha

FÁTIMA GUADAMILLAS GÓMEZ

UCLM

MARÍA ISABEL GONZÁLEZ-RAMOS

Universidad de Castilla-La Mancha

BEATRIZ ORTIZ GARCÍA NAVAS

Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: Esta investigación se contextualiza en el grupo de inglés del Máster Universitario en Estrategia y Marketing de la Empresa (MUEME) de la UCLM. Esto, unido a su temática centrada en la internacionalización, le dota de un carácter transversal e interdisciplinar.

Los objetivos básicos son contribuir a la mejora de la coordinación de las asignaturas y profesores, fomentar la innovación, la internacionalización del Máster y sus beneficios para los estudiantes y profesores nacionales e internacionales. Se trata de recopilar un conjunto de buenas prácticas para la enseñanza en inglés a estudiantes internacionales de Máster y para el fomento de la internacionalización y movilidad. También se analizan los beneficios que para los estudiantes nacionales les aporta cursar un Máster muy internacionalizado. Finalmente, se trata de recopilar puntos fuertes en cuanto a los objetivos formativos alcanzados mediante las prácticas en empresas o los trabajos fin de Máster en un entorno internacional.

Metodología: El diseño de la investigación se realizó mediante reuniones con profesores para detectar las variables más relevantes de la docencia de estrategia en el MUEME, que después fueron analizados mediante un cuestionario. El estudio empírico incluyó dos tareas fundamentales:

el diseño de los cuestionarios y la recogida de información. La muestra utilizada se compone de un total de 152 estudiantes de 14 países.

Elaboración de un conjunto de buenas prácticas: A partir de la información obtenida con los cuestionarios, se analizaron los resultados y se identificaron un conjunto de buenas prácticas: lecturas de autores especializados y puesta en común participativa de los resultados, ejercicios, simulaciones de empresas, estudio y debate de casos, competiciones de modelos de negocio y otras más innovadoras como el “Lean Launchpad”, que trata de desarrollar un modelo de negocio mediante una conexión continua con los clientes.

Destacamos el desarrollo de una metodología de estudios de casos, organizando grupos de estudiantes de diversos países, formación previa y experiencia laboral. Esto fomenta la diversidad y la internacionalización “in house”, así como la elaboración por parte de los estudiantes de trabajos sobre los distintos temas que se analizan en la asignatura, centrados en empresas de sus países.

Conclusiones: El diseño y la sucesiva ejecución de este proyecto ha generado buenas prácticas como la mayor y mejor coordinación, la optimización de los criterios de evaluación y la generación de competencias de los estudiantes. La diversidad del profesorado y la participación de profesionales también se valora muy positivamente.

En cuanto al alumnado, introduciendo nuevas técnicas de enseñanza como los casos de estudio en entornos internacionales se ha fomentado el desarrollo de una perspectiva de gestión global. Cabe destacar que estos resultados tienen aplicabilidad práctica y el desarrollo de competencias transversales para los estudiantes, aparte de una mejora de la integración y coordinación del profesorado y alumnado del grupo de inglés del Máster.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA INTERNACIONAL, BUENAS PRÁCTICAS, DIRECCIÓN DE EMPRESAS, INNOVACIÓN EDUCATIVA EN MÁSTER.

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN MATEMÁTICAS PARA ECONOMÍA Y EMPRESA

JAVIER SANZ
UNED University

Introducción: En el ámbito universitario, la innovación educativa en alumnos/as con altas capacidades en Matemáticas representa un desafío y una oportunidad para los docentes y las instituciones universitarias. De la misma forma que hay estudiantes que necesitan más apoyo o acompañamiento en su proceso de aprendizaje en el área de las Matemáticas, hay otros estudiantes con altas capacidades en Matemáticas que necesitan transitar caminos diferentes.

Mitos: Los alumnos/as con altas capacidades no necesitan ayuda en el aprendizaje. Los alumnos/as con altas capacidades presentan alto rendimiento en todas las áreas.

Objetivos: Este trabajo es parte de la investigación realizada por el Grupo de Innovación Docente en Matemáticas para la Economía y la Empresa de la UNED. En este caso, nuestra investigación se centra en el impacto de la innovación educativa en estudiantes con altas capacidades en Matemáticas, en concreto en su Trabajo Fin de Máster dentro del área de Economía y Empresa (30 alumnos).

El objetivo principal de este estudio es analizar cómo la implementación de estrategias innovadoras en la enseñanza de las Matemáticas puede mejorar el rendimiento (y el desarrollo de habilidades blandas) en alumnos/as con altas capacidades, enfocándonos en su aplicación en el área de la Economía y la Empresa.

Metodología: Para llevar a cabo este estudio, se diseñó una investigación cualitativa y cuantitativa:

Selección de estudiantes. Los/as alumnos/as se seleccionaron mediante pruebas ad hoc que recogían las recomendaciones de la literatura académica sobre “gifted education”: capacidad por encima de la media en

Matemáticas, compromiso por la tarea (motivación) y creatividad (respuestas novedosas u originales).

Diseño de la innovación docente. Se implementaron diferentes metodologías innovadoras, incluyendo: aprendizaje basado en proyectos, flipped classroom, trabajo en equipo, presentación y defensa oral de resultados parciales y finales, y uso de software y plataformas de información económica.

Resultados: Para la evaluación de la innovación docente se utilizaron tanto evaluaciones académicas, como cuestionarios para medir la satisfacción de los estudiantes. Los resultados de este estudio indican que la implementación de metodologías innovadoras tiene un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los alumnos/as con altas capacidades en Matemáticas.

Especialmente, se observó una mejora en las competencias relacionadas con toma de decisiones basadas en la resolución de problemas matemáticos complejos, y en la presentación y defensa de informes en equipo.

Conclusiones: Recordemos las recomendaciones de la OCDE a través de sus informes sobre educación: “La educación debe personalizarse para adaptarla a las necesidades y potencialidades de cada alumno/a”.

Los resultados obtenidos en este trabajo sugieren que un modelo educativo que integre nuevas metodologías docentes puede ser altamente efectivo para maximizar el potencial de estudiantes con altas capacidades en Matemáticas.

La adopción de estrategias como el aprendizaje basado en proyectos y el uso de herramientas digitales no solo aumentó el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también facilitó una comprensión más profunda de conceptos matemáticos aplicados a contextos económicos y empresariales.

PALABRAS CLAVE

ECONOMICS AND BUSINESS, GIFTED EDUCATION, INNOVATION EDUCATION, MATHEMATICS

¿ES RECOMENDABLE INCORPORAR LOS ODS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA? EL CASO DE LAS ASIGNATURAS DE MARKETING

MARÍA-DEL-CARMEN ALARCÓN-DEL-AMO

Universidad de Murcia

PEDRO JESÚS CUESTAS DÍAZ

Universidad de Murcia

INES LÓPEZ LÓPEZ

Universidad de Murcia

MARÍA ISABEL PASCUAL DEL RIQUELME MARTÍNEZ

Universidad de Murcia

Introducción: La Agenda 2030 de las Naciones Unidas y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son esenciales para alcanzar la sostenibilidad y garantizar un futuro próspero y equitativo. Tanto la sostenibilidad como el desarrollo sostenible son retos actuales y, por lo tanto, relevantes en la educación superior. Según la UNESCO, las universidades deben innovar y proporcionar educación orientada al desarrollo sostenible. En términos generales, la educación superior juega un papel clave en la formación de los estudiantes, no solo para su futuro profesional, sino también para su crecimiento personal. Las universidades, a través de sus funciones, deben ofrecer a los estudiantes tanto las herramientas necesarias para resolver problemas en su futuro profesional como los conocimientos y habilidades pertinentes para enfrentar los desafíos de la sostenibilidad. Cabe destacar que existe un consenso sobre la importancia de la educación superior en la consecución de los ODS, lo que ha llevado a un aumento en los estudios enfocados en este tema, aunque aún se requiere más investigación.

Objetivos: Teniendo en cuenta lo anterior, los principales objetivos del presente trabajo se resumen como sigue:

1. Analizar si los estudiantes perciben como útil incorporar los ODS en las asignaturas de marketing.
2. Conocer el nivel de satisfacción con la asignatura que incorpora los ODS en su currículo.
3. Analizar si los estudiantes recomendarían la incorporación de los ODS en otras asignaturas.

Metodología: El presente trabajo se enmarca dentro de un proyecto de innovación docente concedido por la Universidad de Murcia en el que participan varios profesores del área de Comercialización e Investigación de Mercados. La incorporación de los ODS en el contenido curricular se ha canalizado a través de los trabajos que desarrollan los estudiantes en diferentes asignaturas del área durante los meses de su impartición en el curso académico 2022/2023. A final de cuatrimestre se recogió información sobre temas relacionados con la utilidad percibida de incorporar los ODS en la asignatura, la satisfacción hacia la asignatura y si recomendarían incorporar los ODS en otras materias.

Resultados: Tras realizar una encuesta a 205 estudiantes, se observa que, en general, los alumnos perciben la inclusión de los ODS en la asignatura como útil (con una puntuación media de 5,6 sobre 7), recomendarían su uso en otras asignaturas (con una media de 5,4) y se podría decir que están muy satisfechos con la asignatura (un 6,1).

Además, tras realizar un modelo con ecuaciones estructurales, se observa que la utilidad percibida de incorporar los ODS en la asignatura influye positiva y significativamente en la satisfacción general con la asignatura y en la recomendación de incorporar los ODS en otras asignaturas. Se espera poder presentar y discutir un análisis más detallado de estos resultados en el congreso.

PALABRAS CLAVE

MARKETING, ODS, UNIVERSIDAD

COMPARATIVA DE METODOLOGÍAS INNOVADORAS EN LA INCLUSIÓN DE LOS ODS Y EL TERCER SECTOR: EFICACIA EN LA ENSEÑANZA DE MARKETING

MARÍA ÁNGELES NAVARRO BAILÓN

Universidad de Murcia

MARÍA DOLORES PALAZÓN VIDAL

Universidad de Murcia

MARÍA-DEL-CARMEN ALARCÓN-DEL-AMO

Universidad de Murcia

MARÍA ISABEL PASCUAL DEL RIQUELME MARTÍNEZ

Universidad de Murcia

Introducción: En el contexto actual de la educación superior es crucial integrar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el Tercer Sector en las asignaturas de marketing universitario. Esto permite fomentar una conciencia social y ambiental en los estudiantes, proporcionándoles una visión más amplia y responsable del papel del marketing en la sociedad. Existen diferentes enfoques y metodologías para ello, desde integrar conceptos en el currículo de las asignaturas hasta metodologías como el aprendizaje-servicio. En este trabajo se comparan estos diferentes enfoques en la implementación de proyectos de innovación docente, especialmente en el contexto de los ODS y del Tercer Sector. Analizar y contrastar estos enfoques permite identificar las estrategias más efectivas para fomentar un aprendizaje significativo y comprometido. Además, resalta cómo diferentes métodos pueden influir en la percepción y el desarrollo de competencias sociales y ambientales en los estudiantes. Esto permite avanzar en la educación superior, asegurando que las metodologías aplicadas transmitan conocimientos teóricos y preparen a los futuros profesionales para enfrentar desafíos globales con una perspectiva ética y responsable.

Objetivos: Los principales objetivos de este trabajo son los siguientes:

1. Comparar la eficacia (en términos de valoración de la actividad y satisfacción con la asignatura) de dos metodologías diferentes para la inclusión de la reflexión social y de la Agenda 2030 entre estudiantes de diferentes asignaturas de marketing.
2. Evaluar si hay diferencias en la eficacia de las diferentes metodologías para fomentar, a nivel personal, conductas más sostenibles social y medioambientalmente.

Metodología: En este trabajo se presentan los resultados de dos proyectos de innovación desarrollados durante los cursos 2022/2023 y 2023/24 en los que han participado varios profesores del área de Comercialización e Investigación de Mercados.

En el primer curso se incorporaron los ODS en el currículo de diferentes asignaturas de Marketing mediante su reflexión en los trabajos en grupo de los estudiantes durante los meses de su impartición. En el segundo curso se aplicó una metodología de aprendizaje-servicio en la que los estudiantes debían dedicar sus trabajos, también de diferentes asignaturas de marketing, a resolver problemas reales de 19 ONG que aceptaron participar en el proyecto. Al finalizar sendos proyectos, se recogió información sobre la valoración y percepción de los estudiantes participantes a través de un cuestionario.

Resultados: Se obtuvieron un total de 205 cuestionarios en 6 asignaturas de marketing distintas, pertenecientes a 4 titulaciones diferentes y de diferentes cursos en el proyecto del 2022/2023; y un total de 195 cuestionarios en 4 asignaturas de marketing distintas, pertenecientes a 3 titulaciones diferentes y de diferentes cursos en el proyecto del 2023/2024. En general, se observan diferencias significativas tanto en la valoración dada a la actividad de innovación, en la concienciación generada entre los/as estudiantes y en varias conductas sostenibles vinculadas a la participación en sendos proyectos. Se espera presentar resultados y una discusión más detallada en el congreso.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS COMPARATIVO, MARKETING, ODS, TERCER SECTOR

CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.
LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS DE
LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN

PONENCIAS

- **Ponencia A02-S01-02.** APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA CREACIÓN DE VIDEOS EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA
Kevin Negrete Martinez, Richard David Camargo Vellojin.
- **Ponencia A02-S02-06.** DEL CINE AL CONOCIMIENTO DE LA ECONOMÍA Y EMPRESA
Miguel González-Mohíno, Angelo Puccia, Luis Javier Cabeza Ramírez, Sandra Maria Sanchez Canizares.
- **Ponencia A02-S02-15.** MICRÓFONOS ABIERTOS: EL ROL DEL PODCAST EN LA INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA APLICADA
José E. Ramos-Ruiz.
- **Ponencia A02-S03-01.** APRENDIZAJE ACTIVO A TRAVÉS DEL JUEGO EN CONTABILIDAD. EL CASO CONTASUIT
Javier Osés García.
- **Ponencia A02-S03-02.** DESBLOQUEANDO MENTES: APROVECHANDO EL PODER DEL ESCAPE ROOM PARA EL APRENDIZAJE EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS
Maria Orero Blat, Alicia Mas, Andrea Rey-Martí, Melanie Grueso Gala.
- **Ponencia A02-S03-03.** INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN LA ENSEÑANZA DE MARKETING
Antonio Chamorro Mera.
- **Ponencia A02-S03-04.** GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN LA ASIGNATURA DEL ECONOMÍA DEL GASTO SOCIAL DEL GRADO EN ECONOMÍA
Paloma Lanza León, David Cantarero Prieto.
- **Ponencia A02-S03-05.** EL USO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO PROPUESTA DE LUDIFICACIÓN EN EL AULA.
Katia Álvarez Díaz, Almudena Cotán Fernández, Virginia Villegas-José, José Carlos Vides González.

- **Ponencia A02-S04-11.** EL USO DE LOS SIMPSON COMO PROPUESTA DE AULA INVERTIDA EN ESTUDIOS DE FINANZAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.
José Carlos Vides González.
- **Ponencia A02-S05-12.** BIENESTAR, LÚDICA Y CALIDAD DE VIDA EN EL TRABAJO: UNA APROXIMACIÓN AL CONTEXTO LATINOAMERICANO
Juan Carlos Montalvo Rodríguez. Luis Carlos Torres Soler.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA CREACIÓN DE VIDEOS EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

KEVIN NEGRETE MARTINEZ

Universidad de Cordoba

RICHARD DAVID CAMARGO VELLOJIN

Universidad de Cordoba

En la era digital, crear contenidos audiovisuales se ha convertido en una habilidad fundamental para los estudiantes. Ante esto, se ha realizado un estudio en una I. E. villa margarita en estudiantes de secundaria, donde se implementó el aprendizaje basado en proyectos (ABP) como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de edición de videos en estudiantes de octavo grado.

El ABP consiste en la realización de proyectos prácticos para adquirir conocimientos y habilidades, fomentando un aprendizaje activo y significativo. En este estudio, el objetivo principal fue identificar deficiencias en los conocimientos previos de los estudiantes, promover la comprensión de los conceptos básicos de la edición de video y desarrollar habilidades técnicas y creativas a través de proyectos concretos. Los objetivos específicos buscaron: 1). Identificar falencias con un cuestionario inicial. 2) Fomentar la Comprensión de Conceptos Básicos, enfocados en plataformas como TikTok, YouTube y Facebook, 3). Desarrollar Habilidades Técnicas y Creativas, realiza un cuestionario central, 4) Evaluar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje,

El enfoque de investigación cualitativa permitió una comprensión profunda de los fenómenos sociales relacionados con la educación y la tecnología. Se utilizó la metodología de investigación acción, que implica la participación activa de investigadores y participantes en todas las etapas del proceso.

Los resultados del estudio revelaron una mejora notable en las habilidades de edición de vídeo de los estudiantes. Inicialmente, sólo el 34% de las respuestas del cuestionario mostraban una comprensión básica, pero en el cuestionario básico, este porcentaje aumentó significativamente hasta el 83%. Lo más destacado fue el cuestionario final, donde se obtuvo un 92,85% de respuestas correctas. Este avance evidencia un sólido dominio de programas de edición como Filmora, donde los estudiantes aprendieron a realizar diversas tareas como cortar videos, ajustar contrastes y agregar música, demostrando un progreso notable en sus habilidades de edición de videos.

En conclusión, la implementación del aprendizaje basado en proyectos demostró ser una estrategia que no solo mejoró las habilidades de edición de video en estudiantes de octavo grado, sino que también promovió un aprendizaje más profundo y significativo. Este enfoque de enseñanza no solo equipa a los estudiantes con las habilidades técnicas necesarias para enfrentar los desafíos del mundo digital actual, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades fundamentales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, que son esenciales para su éxito académico y profesional. en el futuro.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, CONTENIDO AUDIOVISUAL, EDICION DE VIDEOS

DEL CINE AL CONOCIMIENTO DE LA ECONOMÍA Y EMPRESA

MIGUEL GONZÁLEZ-MOHÍNO

Universidad de Córdoba

ANGELO PUCCIA

Universidad de Córdoba

LUIS JAVIER CABEZA RAMÍREZ

Universidad de Córdoba

SANDRA MARIA SANCHEZ CANIZARES

Universidad de Córdoba

Introducción: El proyecto "Del Cine al Conocimiento de la Economía y Empresa" busca innovar en la enseñanza de la economía y la empresa mediante la utilización de fragmentos de películas. El cine, como medio visual y narrativo, ofrece una rica fuente de ejemplos que pueden ilustrar de manera vívida y memorable conceptos económicos complejos. Esta metodología no solo facilita la comprensión de estos conceptos, sino que también capta la atención de los estudiantes, haciendo el aprendizaje más dinámico y atractivo. Al integrar escenas de películas con teorías económicas y empresariales, se crea un enfoque interdisciplinario que enriquece el proceso educativo y fomenta una comprensión más holística y práctica de los temas abordados.

Objetivos: El objetivo principal de este proyecto es integrar el uso de fragmentos de películas en la enseñanza de la economía y la empresa para facilitar la comprensión y el aprendizaje de conceptos clave de manera atractiva y efectiva. Este objetivo principal se centra en aprovechar los recursos audiovisuales como una herramienta pedagógica innovadora que mejora la enseñanza y el entendimiento de temas económicos y empresariales.

Otros objetivos secundarios serían:

Aumentar la atención de los estudiantes: Captar y mantener la atención de los estudiantes a través de recursos audiovisuales, haciéndolos más receptivos y motivados hacia el aprendizaje de la economía y la empresa.

Promover el aprendizaje visual e interdisciplinar: Integrar elementos de la cultura y el arte en la enseñanza de la economía, fomentando un enfoque de aprendizaje interdisciplinario que combine diferentes áreas del conocimiento.

Desarrollar habilidades prácticas: Ayudar a los estudiantes a aplicar conceptos teóricos a situaciones prácticas, mejorando sus habilidades analíticas y de resolución de problemas en contextos empresariales y económicos.

Evaluar y mejorar continuamente el método: Recopilar feedback de los estudiantes y medir su rendimiento académico para evaluar la efectividad del proyecto, realizando ajustes y mejoras continuas para optimizar el aprendizaje.

Metodología: El proyecto se basa en una metodología que combina la selección cuidadosa de películas con la identificación precisa de conceptos clave de la economía y la empresa, con el fin de crear recursos didácticos que faciliten la enseñanza. En primer lugar, se seleccionan películas que contengan escenas relevantes y significativas para la enseñanza de conceptos económicos y empresariales. A continuación, se identifican los conceptos clave que se pueden ilustrar con cada fragmento seleccionado, asegurando que la relación entre el contenido audiovisual y el concepto económico sea clara y directa.

Una vez identificados los fragmentos y los conceptos, se procede a la creación de recursos didácticos. Esto implica la elaboración de un listado detallado con enlaces a los fragmentos de las películas, acompañado de una explicación exhaustiva de los conceptos que ilustran. El siguiente paso es la recolección de material audiovisual, buscando y seleccionando los fragmentos específicos de las películas mencionadas, para lo que es preciso ajustar mediante un editor de vídeo el corte temporal del fragmento seleccionado. Después, se desarrolla el contenido, redactando explicaciones claras y concisas que describan los conceptos económicos y empresariales asociados a cada fragmento de película.

Para organizar y distribuir estos recursos, se diseña una plataforma digital, como un blog o una página web, donde se alojarán los fragmentos y sus explicaciones. Esta plataforma servirá como un repositorio centralizado y accesible para los estudiantes, permitiéndoles acceder a los recursos de manera sencilla y estructurada. La integración en el aula se realiza incorporando estos recursos en el plan de estudios, utilizando los fragmentos de películas como material de apoyo durante las clases de economía y empresa. Esto permite a los estudiantes ver ejemplos prácticos y concretos de los conceptos teóricos que están aprendiendo.

Resultados: El proyecto también contempla la evaluación continua de su efectividad. Se recopila feedback de los estudiantes para conocer sus opiniones y sugerencias sobre el método utilizado. Además, se mide el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación del proyecto para evaluar su impacto en el aprendizaje. Con base en el feedback recibido y los resultados obtenidos, se realizan ajustes y mejoras continuas al proyecto, asegurando así su relevancia y efectividad a lo largo del tiempo.

Se espera que los estudiantes comprendan mejor los conceptos económicos y empresariales gracias a ejemplos prácticos y visuales. También habrá un mayor interés y participación en las clases debido al uso de fragmentos de películas que hacen el aprendizaje más atractivo. Los estudiantes podrán aplicar conceptos teóricos a situaciones prácticas mejorando sus habilidades analíticas y de resolución de problemas. Se pronostica una mejora en las calificaciones y el rendimiento académico general. Se recibirá feedback de los estudiantes sobre la metodología utilizada indicando su efectividad y aceptación. El método será flexible y adaptable para diferentes cursos y niveles educativos. Los estudiantes desarrollarán una apreciación por la integración de diferentes áreas del conocimiento combinando economía y arte en su proceso de aprendizaje.

Conclusiones: El uso de fragmentos de películas para enseñar conceptos de economía y empresa ha demostrado ser una metodología efectiva y atractiva. Los resultados esperados incluyen una mejor comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes, mayor motivación y participación en clase, y un incremento en el rendimiento académico. Además,

esta metodología promueve el aprendizaje interdisciplinario, integrando el arte y la cultura con las ciencias económicas, lo que enriquece el proceso educativo. La flexibilidad y adaptabilidad del método permiten su aplicación en diversos contextos educativos, ampliando su impacto.

PALABRAS CLAVE

CINE; EDUCACIÓN; FRAGMENTOS DE PELÍCULAS; ECONOMÍA; EMPRESA.

MICRÓFONOS ABIERTOS: EL ROL DEL PODCAST EN LA INNOVACIÓN DOCENTE EN ECONOMÍA APLICADA

JOSÉ E. RAMOS-RUIZ

Universidad de Córdoba

Introducción: Análisis Económico es una asignatura adscrita al área de conocimiento de Economía Aplicada de la Universidad de Córdoba, que se imparte en el Grado de Administración y Dirección de Empresas (ADE) y en el doble Grado de ADE y Derecho. La materia pone el foco en la profunda comprensión de la interrelación de macromagnitudes como el Producto Interior Bruto, el desempleo, la inflación, los tipos de cambio, la balanza de pagos, indicadores monetarios y financieros, así como el déficit público, deuda pública y prima de riesgo. Uno de los instrumentos de evaluación gira en torno a la expresión oral.

Objetivos: El objetivo de este estudio consiste, por un lado, en analizar cómo la creación de un podcast por parejas relacionado con los contenidos de la materia contribuye a mejorar la comprensión del contenido, las habilidades de comunicación oral, el trabajo en equipo, las habilidades de investigación, el pensamiento crítico, el uso de tecnologías digitales, la creatividad y la gestión del tiempo. Por otro lado, el objetivo

pretende analizar el nivel de satisfacción con la actividad, la motivación de los estudiantes tras realizarla y su compromiso con los estudios.

Metodología: Tras la calificación de la actividad, se proporcionó a los estudiantes un enlace a través del que accedieron a un cuestionario autoadministrado de 40 preguntas tipo Likert de siete puntos, del que se obtuvo un total de 32 respuestas completas, correspondientes a la totalidad de la población que participó en la actividad. La plataforma utilizada para ello fue Google Forms y el tratamiento de los datos se realizó en SPSS Statistics v28.0. Este estudio ofrece un informe estadístico-descriptivo de las respuestas de los estudiantes.

Resultados y discusión: El desarrollo de esta actividad evidencia el elevado grado de motivación y compromiso obtenido tras su realización. Los resultados obtenidos indican, además, que las principales dificultades que han superado los estudiantes han sido la confianza para hablar en público, la capacidad para escuchar activamente a su compañero de trabajo, así como la organización y estructuración de la información recopilada de manera coherente.

Conclusiones: Los resultados de este estudio aportan una nueva referencia sobre el papel del podcast como instrumento de innovación docente desde la perspectiva de su creación, aplicado al ámbito de las enseñanzas en el área de Economía Aplicada. La principal limitación del estudio consiste en el tamaño de la muestra, por lo que se sugiere profundizar en el conocimiento del impacto de la actividad a través de un estudio cualitativo

PALABRAS CLAVE

ADE, ECONOMÍA APLICADA, INNOVACIÓN DOCENTE, PODCAST, UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

APRENDIZAJE ACTIVO A TRAVÉS DEL JUEGO EN CONTABILIDAD. EL CASO CONTASUIT

JAVIER OSÉS GARCÍA
Universitat de Barcelona

Las metodologías de aprendizaje activo pueden ser eficaces en aportar mejoras en la docencia de la Contabilidad en el ámbito de la educación superior universitaria. En aquellas materias en que la normativa contable legal de obligatorio seguimiento tiene una presencia significativa, el juego es una buena herramienta que persigue el logro de mejoras en los rendimientos y en el aprendizaje profundo, además de conseguir una mayor implicación del alumnado y unas sesiones más atractivas y motivadoras.

La asignatura Contabilidad II del grado de Administración de Empresas, una asignatura de segundo curso centrada en el conocimiento de las normas contables, con grupos numerosos de unas 80 personas matriculadas por grupo, con resultados de rendimiento tradicionalmente poco altos, es percibida por el estudiantado como técnica, difícil y ardua. Para revertir esta situación se están introduciendo mejoras en el planteamiento docente, tanto de los contenidos como de la didáctica.

Las herramientas de ludificación, como los juegos serios o juegos con propósito, permiten cambiar la percepción de la asignatura, contribuyendo a reforzar el conocimiento de los contenidos. Se han introducido juegos basados en casos gamificados, juegos de descubrimiento y el juego serio de Contasuit. Los casos gamificados se basaron en casos reales, noticias periodísticas recientes o normas legales particulares, que permitían el debate en el aula y la profundización de algún detalle concreto. Los juegos de descubrimiento permitieron combinar informaciones parciales facilitadas a lo largo del curso para encontrar un nuevo conocimiento del temario.

Contasuit, desarrollado hacia el final del curso a manera de resumen de los contenidos, es un juego con propósito basado en preguntas breves tipo test sobre los contenidos del plan docente de la asignatura,

distribuidos en nueve categorías. Las personas participantes, agrupadas en parejas y compitiendo una pareja contra otra, deben jugar sobre un tablero con nueve símbolos lanzando un dado, tras lo que deberán responder la pregunta identificada con el número resultante del dado. Si responden acertadamente podrán retener el símbolo de la casilla. La pareja que acumule tres símbolos iguales habrá ganado el tablero, proclamándose ganadora y cerrando el juego.

En las experiencias realizadas en el aula, no se ha reconocido ningún premio por la participación ni por los resultados, aunque el ánimo competitivo que asumen las propias participantes lo hizo innecesario. Sí se consiguió una completa participación e implicación de las asistentes.

El estudiantado ha valorado la actividad positivamente, con impacto motivador. Indican que les ha ayudado a preparar la evaluación de la asignatura y que les ha mostrado la materia más atractiva. El profesorado de la asignatura valoramos también de manera satisfactoria la experiencia, por los impactos en motivación e implicación de los estudiantes, así como en la mejora de las competencias adquiridas. No podemos afirmar que haya influido favorablemente en las tasas de éxito ni de rendimiento finales, aún así pretendemos mantener las innovaciones introducidas que han mejorado la percepción de la asignatura e incrementado la motivación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, COMPETENCIAS, CONTABILIDAD, GAMIFICACIÓN

DESBLOQUEANDO MENTES: APROVECHANDO EL PODER DEL ESCAPE ROOM PARA EL APRENDIZAJE EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS

MARIA ORERO BLAT

Universitat de València

ALICIA MAS

Universitat de València

ANDREA REY-MARTÍ

Universitat de València

MELANIE GRUESO GALA

Dept. Dirección de Empresas, Facultat Economia, UV

En el contexto educativo actual, la necesidad de métodos innovadores, que mejoren el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, es clave. Este proyecto integra la gamificación a través de escape rooms en la enseñanza de la asignatura de Fundamentos de Dirección de Empresas en la Universitat de València, buscando una mayor comprensión y aplicación práctica de los conceptos teóricos.

El principal objetivo de este proyecto es facilitar el aprendizaje de conceptos clave de la dirección de empresas mediante una metodología activa y participativa. Se busca desarrollar habilidades como: la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Habilidades esenciales para el ámbito empresarial.

Para ello, se implementará un escape room como actividad de cierre de las clases teóricas, donde los estudiantes, en grupos, enfrentarán retos que requieren aplicar los conocimientos adquiridos en la asignatura sobre la empresa española "Hotel Riu La Mola". La actividad se diseña para ser intuitiva, con retos como puzzles y códigos secretos, promoviendo un aprendizaje interactivo y cooperativo.

Comparado con métodos tradicionales de enseñanza, los escape rooms ofrecen un ambiente dinámico que puede aumentar la motivación y el

interés del estudiantado. La naturaleza práctica de esta metodología permite una mejor asimilación de los conceptos y fomenta una participación más activa en el proceso de aprendizaje.

Se espera que esta metodología no solo mejore la comprensión de los temas tratados, sino que también desarrolle competencias transversales en el estudiantado. Se comprobará la efectividad de esta técnica mediante análisis de desempeño académico y feedback directo de quienes participan.

Como conclusión, se puede afirmar que el uso de escape rooms en la educación de dirección de empresas representa una prometedora innovación pedagógica que responde a la necesidad de métodos de enseñanza más interactivos y efectivos. Esta aproximación podría ser replicada en otros cursos y disciplinas, potenciando el aprendizaje y la experiencia educativa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, DIRECCION DE EMPRESAS, ESCAPE ROOM, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE

INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN LA ENSEÑANZA DE MARKETING

ANTONIO CHAMORRO MERA

*Facultad Ciencias Económicas y Empresariales
Universidad de Extremadura*

El Informe sobre el futuro del empleo 2023 del Foro Económico Mundial, entre otros, recoge que la creatividad es una de las competencias más valoradas en los procesos de selección de trabajadores y, por tanto, debe ser desarrollada por los estudiantes universitarios. Se entiende por creatividad la capacidad de llevar a cabo procesos mentales a través de los cuales se generan nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones

entre ideas y conceptos conocidos, que resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.

Dada esta importancia en el mercado laboral, en los grados y másteres vinculados con la administración y dirección de empresas se recoge la creatividad como una competencia transversal que debe adquirir el estudiante. Especialmente es una habilidad relevante en la formación comercial y de marketing. Y no exclusivamente para desempeñar puestos de creativo publicitario, de community manager o de diseñador, sino también para cualquier puesto directivo, porque la creatividad facilita la identificación de oportunidad, la adaptación al cambio, la innovación y la resolución de problemas. En definitiva, es una habilidad para la toma de decisiones.

El problema es que la creatividad, como el resto de habilidades, no se adquiere mediante el estudio, sino a través de la práctica. Esto implica que no sea suficiente con clases magistrales con explicaciones teóricas sobre la creatividad y su aplicación en la toma de decisiones, especialmente en los temas dedicados a la innovación, el desarrollo de nuevos productos o la publicidad. En la planificación de las asignaturas deben introducirse actividades prácticas que permitan trabajar la creatividad y abrir la mente de los estudiantes a los procesos de pensamiento divergente.

En esta comunicación se explican varias actividades prácticas, diseñadas en formato de juego, para trabajar la creatividad del estudiante antes o después de la explicación teórica de ciertos contenidos de las asignaturas de marketing. Para cada actividad se ha elaborado una ficha identificativa que incluye: objetivo, descripción, modalidad (individual, grupo pequeño, grupo grande), tiempo estimado y recursos necesarios. Los juegos son:

1. Caminando en una rutina. Su objetivo es desarrollar la observación del entorno y por eso se vincula con el estudio del análisis estratégico del entorno.
2. Conversaciones de vecinos. Actividad adecuada para realizar tras el estudio del macroentorno.

3. El laberinto. Sirve para resaltar la importancia de definir y entender correctamente el objetivo que se persigue, así como la diversidad de estrategias posibles para conseguirlo.
4. Dibujos reiterativos. Esta actividad se puede emplear para visualizar la diversidad de estrategias de crecimiento que puede seguir una empresa.
5. Story Cubes. Este juego permite crear historias creativas, de forma análoga al trabajo de un publicista.
6. Relaciones forzosas. Actividad que se puede vincular con el estudio de la innovación y el diseño de nuevos productos.
7. El reto de la nube. Juego grupal para trabajar la importancia de la coordinación inter e intradepartamental.

Estas actividades se han realizado en varias asignaturas de grado y máster en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Extremadura. La satisfacción de los estudiantes ha sido alta, pero la experiencia del profesorado refleja que son actividades que requieren de mucha preparación previa y de suficiente tiempo en el aula.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA TRANSVERSAL, CREATIVIDAD, GAMIFICACIÓN, HABILIDADES, JUEGOS

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN LA ASIGNATURA DEL ECONOMÍA DEL GASTO SOCIAL DEL GRADO EN ECONOMÍA

PALOMA LANZA LEÓN

Universidad de Cantabria

DAVID CANTARERO PRIETO

Universidad de Cantabria

Introducción: La relación entre la asistencia a clases y el desempeño académico es un tema relevante en la educación superior. La asistencia regular a clases demuestra el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje. Al estar presente en las clases, los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en discusiones, hacer preguntas, aclarar dudas e interactuar directamente con el profesorado. Además, la asistencia a clases está relacionada con un mejor desempeño en las evaluaciones.

Objetivos: El análisis docente propuesto se basa en analizar si la asistencia regular a las clases de la asignatura obligatoria “Economía del Gasto Social” del Grado en Economía se relaciona con un mejor desempeño académico en el examen final, especialmente en la parte evaluada mediante preguntas tipo test. Además, se comparan los resultados entre alumnos y alumnas para comprobar si existen diferencias significativas por género.

Metodología: Esta asignatura combina sesiones teóricas y prácticas. Durante las clases prácticas, se realizan supuestos prácticos y cuestionarios de evaluación utilizando la plataforma Kahoot y se adoptan elementos del juego y se emplean con propósitos formativos. Estas herramientas metodológicas creadas por el profesorado de la asignatura tienen como fin que el estudiante aprenda y refuerce el aprendizaje. En este trabajo, nos centramos en los resultados de pruebas tipo test por ser un formato objetivo ampliamente reconocido para evaluar los conocimientos del estudiantado. Para realizar dicho análisis, se recopilan datos de estudiantes matriculados en la asignatura durante el curso académico 2023/2024.

Resultados: Aquellos estudiantes que acuden regularmente a clase presentan una mayor calificación en el examen tipo test que se incluye en el examen final (sobre 3 puntos). Mientras, el promedio de la calificación del examen final (sobre 10 puntos) y la calificación final media de la asignatura se muestra mayor en el alumnado que acudió regularmente a clase frente a los estudiantes que no acudieron regularmente a clase. En cuanto a diferencias de género, las chicas (aquellas que acuden regularmente a clase y las que no acuden regularmente a clase) obtienen una calificación media superior a los chicos tanto en el examen tipo test y el examen final como en el total de la asignatura.

Conclusiones: Se pretende fomentar la asistencia regular a clases mediante estrategias de motivación y concienciación y promover la participación activa en sesiones prácticas. Los profesores de esta asignatura pretendemos evaluar el impacto de estas medidas en el rendimiento académico a largo plazo, de modo que este análisis contribuya al diseño de estrategias pedagógicas efectivas para mejorar el aprendizaje en la asignatura Economía del Gasto Social. La asistencia a clases no solo es un requisito formal, sino también una herramienta valiosa para el éxito académico. Fomenta la participación activa, la comprensión profunda y la interacción con el profesorado, lo que a su vez influye positivamente en el desempeño de nuestros estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, CUESTIONARIO, ECONOMÍA, EVALUACION, GAMIFICACIÓN

EL USO DE RECURSOS AUDIOVISUALES COMO PROPUESTA DE LUDIFICACIÓN EN EL AULA

KATIA ÁLVAREZ DÍAZ

Universidad de Huelva

ALMUDENA COTÁN FERNÁNDEZ

Universidad de Huelva

VIRGINIA VILLEGAS-JOSÉ

Universidad de Huelva

JOSÉ CARLOS VIDES GONZÁLEZ

Universidad de Sevilla

En la educación superior, la integración de metodologías innovadoras es crucial para fomentar un aprendizaje efectivo y significativo. Una de estas metodologías es el uso del cine como recurso educativo, que aprovecha el poder visual y narrativo del cine y las series para complementar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta propuesta metodológica sugiere que el cine puede ser una herramienta pedagógica poderosa, con múltiples beneficios que se detallan a continuación.

En este caso, varias son las cuestiones que se plantearían para la asignatura Banca y Fintech de 4º del Grado en Finanzas y Contabilidad de la Universidad de Sevilla, cuyo objetivo principal es conocer, analizar e interpretar el papel que juegan los distintos actores en el Sistema Financiero, detectando los elementos diferenciadores de los mismos.

De este modo, serían varios los recursos audiovisuales (películas y series) que compondrán el compendio para relacionar y tratar de forma transversal los seis bloques que forman la asignatura. Así, para cada bloque teórico, acompañaremos un recurso audiovisual para poder trabajarlos de forma dinámica y cooperativa, tales como: debates, exposiciones, resolución de problemas o rol playing, entre otras.

Por último, no se puede negar que el cine y las series nos han llevado y nos llevan a otras realidades y contextos, mostrándonos cómo ocurrieron

algunos eventos y nos siguen educando de distintas formas. Para este caso, son varias en las que el cine y las series nos presentan una descripción de escenarios que pocas personas han vivido, así como su desarrollo. Es incuestionable que existe un gran desconocimiento a la hora de saber cómo utilizar este tipo de recursos como método de enseñanza. Y es que este tipo de recursos nos permiten observar las tendencias artísticas, culturales e ideológicas que dominaban en un momento dado y cómo han evolucionado a lo largo del tiempo. Sin embargo, uno de los grandes frenos de cualquier innovación educativa sigue siendo la rigidez del currículo, y la preocupación por cumplir con los contenidos de trabajo, lo que limita las posibilidades de crear un entorno crítico y de análisis en base a otros recursos que no sea un libro de texto.

En conclusión, el cine y las series son un recurso educativo valioso en la educación superior para el estudio de las finanzas debido a su capacidad para hacer que los conceptos sean más accesibles, fomentar el pensamiento crítico, estimular el interés, contextualizar la información, desarrollar habilidades comunicativas y ofrecer perspectivas diversas y globales. La incorporación sistemática de películas en los planes de estudio de finanzas puede transformar el aula en un espacio más dinámico, interactivo y relevante para los estudiantes del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, LUDIFICACIÓN, METODOLOGÍA ACTIVA, PROPUESTA DE INTERVENCIÓN, RECURSOS AUDIOVISUALES

EL USO DE LOS SIMPSON COMO PROPUESTA DE AULA INVERTIDA EN ESTUDIOS DE FINANZAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

JOSÉ CARLOS VIDES GONZÁLEZ

Universidad de Sevilla

Hoy en día, los espacios educativos, especialmente las aulas, están cambiando al ritmo que la sociedad demanda, impulsados por los avances metodológicos en la enseñanza. Asimismo, el incremento en el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo está forzando a la educación tradicional a explorar nuevos horizontes. En este contexto, surge el concepto de Aula Invertida, tema central de este trabajo, como una estrategia educativa cuyo propósito es ofrecer igualdad de oportunidades a los estudiantes que no pueden asistir a clase, trasladando parte del trabajo fuera del aula y utilizando el tiempo de clase para facilitar y promover otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos en entornos más participativos y dinámicos. Un valor significativo de esta estrategia educativa es la promoción del autoaprendizaje y la autogestión del tiempo, fomentando una participación activa y protagonista, donde el estudiante se convierte en el eje central del discurso pedagógico.

Desde un enfoque conceptual, combinando diversos materiales dentro del proyecto educativo de cada asignatura, junto a distintos episodios de Los Simpson, esta actividad busca identificar al alumnado con cuestiones relacionadas con las finanzas y todo lo que le rodea, como pueden ser los nuevos productos financieros, mercados o la innovación financiera, entre otros. Así, junto con la posibilidad de aplicar nuevas modalidades educativas como el Aula Invertida en las asignaturas incluidas en los planes de estudio de grado, el objetivo principal de este trabajo es aplicar e integrar actividades como esta y, posteriormente, conocer las percepciones de los estudiantes en diferentes grados, tales como Finanzas y Contabilidad, Administración y Dirección de Empresas o Economía, entre otros. Para ello, se consideran posibles influencias como la edad, el género, la asignatura cursada, el grado en el que están

matriculados y las percepciones del alumnado. Además, se utilizará un cuestionario tipo Likert para capturar estas percepciones y un posterior análisis basado en test estadísticos para la obtención de conclusiones.

Recordando el objetivo principal de este trabajo, que es explorar la posibilidad de aplicar nuevas modalidades educativas como el Aula Invertida en las diferentes asignaturas de los planes de estudio y, posteriormente, conocer las percepciones de los estudiantes universitarios sobre esta actividad. Finalmente, con esta actividad se pretende mejorar la práctica docente a través de la implementación del modelo de Aula Invertida en las asignaturas mencionadas, permitiendo así una mayor participación activa y motivación del estudiante, así como una mejora en los resultados de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, FINANZAS, LOS SIMPSON

BIENESTAR, LÚDICA Y CALIDAD DE VIDA EN EL TRABAJO: UNA APROXIMACIÓN AL CONTEXTO LATINOAMERICANO

JUAN CARLOS MONTALVO RODRÍGUEZ

Universidad Antonio Nariño

LUIS CARLOS TORRES SOLER

Universidad El Bosque

Es necesario considerar algunas conceptualizaciones en torno a la calidad de vida en el trabajo, la lúdica y algunas de sus implicaciones para el bienestar. Se comienza por reseñar algunas definiciones centrales y alternativas para medir el concepto de calidad de vida y, luego, enfatizar en aspectos relacionados con la calidad de vida, la lúdica y el bienestar en

el trabajo; pues debe mirarse entre otros el Síndrome de Burnout, el Estrés, el Aprendizaje organizacional y la satisfacción laboral. Finalmente, se infieren reflexiones sobre posibles líneas futuras de investigación y de actuación en el contexto empresarial

PALABRAS CLAVE

BIENESTAR, CALIDAD DE VIDA, LÚDICA

**CC ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.
SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA
(FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS
DE APRENDIZAJE COLABORATIVO**

PONENCIAS

- **Ponencia A02-S04-01.** APRENDIZAJE ACTIVO: INTEGRANDO EL MODELO DE AULA INVERTIDA CON EL REPASO DE CONOCIMIENTOS
Margarita Barrera Lozano. Inmaculada Concepción Masero Moreno.
- **Ponencia A02-S04-02.** APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LAS MATEMÁTICAS A TRAVÉS DE LOS ODS
María Del Mar Borrego-Marín. Asunción Zapata Reina. Inmaculada Concepción Masero Moreno. Victoriana Rubiales Caballero.
- **Ponencia A02-S04-03.** ACCOUNTFLIP: BRIEF VIDEOS TO UNDERSTAND KEY CONCEPTS
Elena Moreno Ureba. María Dolores Alcaide Ruiz. Nuria Reguera Alvarado.
- **Ponencia A02-S04-04.** EL PAPEL DEL FLIPPED CLASSROOM EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO: UNA MIRADA SOCIOCONSTRUCTIVISTA.
Maricruz Díaz Torres.
- **Ponencia A02-S04-05.** INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA: INTEGRANDO DESIGN THINKING TANGIBLE EN EL MODELO FLIPPED CLASSROOM
Sierra Rey Tienda. Antonio Luis Leal Rodríguez. Gema Albort Morant.
- **Ponencia A02-S04-06.** EVALUACIÓN DE LA PERCEPCIÓN ESTUDIANTIL SOBRE EL MODELO DE FLIPPED CLASSROOM EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA
Zina Barghouti Abrini. Inmaculada Concepción Masero Moreno. Gema Albort Morant.
- **Ponencia A02-S04-07.** COMPARATIVE ANALYSIS OF UNIVERSITY STUDENTS' MOTIVATIONS: ARE ECONOMICS, BUSINESS AND ACCOUNTING STUDENTS DRIVEN BY THE SAME OBJECTIVES?
Carmen Fernández Polvillo. José Luis Arquero Montaña. Sergio Manuel Jiménez-Cardoso.
- **Ponencia A02-S04-08.** LOCUS OF CONTROL IN ACCOUNTING STUDENTS: AN EXPLORATORY STUDY
Carmen Fernández Polvillo. José Luis Arquero Montaña. Sergio Manuel Jiménez-Cardoso.

- **Ponencia A02-S04-09. SIMULADORES DE NEGOCIO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS GERENCIALES EN ESTUDIOS DE GESTIÓN EMPRESARIAL**

Enrique Ferradás Moreira. Juan Manuel Cepeda Pérez. Elena García De Soto Camacho.

- **Ponencia A02-S04-10. FERIA DE INNOVACIÓN: UN ESPACIO PARA LA SIMULACIÓN, EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y EL APRENDIZAJE ACCIÓN EN ESTUDIANTES DEL GRADO DE MARKETING.**

María Hernández Herrera. Francisco José Gil Ruiz. José Alejandro Pérez Eyzell.

APRENDIZAJE ACTIVO: INTEGRANDO EL MODELO DE AULA INVERTIDA CON EL REPASO DE CONOCIMIENTOS

MARGARITA BARRERA LOZANO

Universidad de Sevilla

INMACULADA CONCEPCIÓN MASERO MORENO

Universidad de Sevilla

El modelo de enseñanza de Flipped Classroom supone una herramienta de gran utilidad para promover una actitud activa del alumnado con respecto al aprendizaje de cualquier materia objeto de trabajo. Además, una de características es que implica el uso del tiempo de estudio no presencial del alumnado antes de clase para el aprendizaje de conceptos básicos, pudiendo liberar tiempo de clase para plantear metodologías activas que impliquen un aprendizaje significativo del alumnado.

La asignatura de Creación de Empresas en el Grado de Economía supone un gran reto ya que incorpora la metodología de aprendizaje basado en proyectos a través de la realización de un proyecto de empresa. Para su desarrollo, el proyecto debe incorporar conceptos y contenidos muy variados, ocurriendo que, a veces, el alumnado no ha tenido la oportunidad de manejar dichos conceptos con la suficiente soltura en cursos previos o bien no los recuerda. En este contexto, creemos que el modelo Flipped Classroom puede ser de utilidad. Por esta razón aplicamos la clase invertida a una parte del proyecto a realizar con el objeto de ayudar al alumnado a recordar, practicar y asentar las bases de conocimiento necesarias para la correcta finalización de este. En concreto, el contenido seleccionado para abordar mediante el modelo Flipped Classroom es el relativo al Plan Económico-financiero.

Una vez, implementada y desarrollada la propuesta durante el curso académico 2023/24, planteamos analizar el resultado de la experiencia y para ello, realizamos un cuestionario al alumnado que nos permita obtener información de su percepción sobre el proceso desarrollado y el aprendizaje logrado con este modelo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS,
INNOVACIÓN DOCENTE

APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LAS MATEMÁTICAS A TRAVÉS DE LOS ODS

MARÍA DEL MAR BORREGO-MARÍN

Universidad de Sevilla

ASUNCIÓN ZAPATA REINA

Universidad de Sevilla

INMACULADA CONCEPCIÓN MASERO MORENO

Universidad de Sevilla

VICTORIANA RUBIALES CABALLERO

Universidad de Sevilla

Introducción y objetivos: La conexión de las matemáticas con el mundo real pone de manifiesto su relevancia en otras ciencias, permitiendo en el entorno educativo contextualizar la resolución de problemas y motivar su aprendizaje. Sin embargo, gran parte de las propuestas didácticas en la enseñanza universitaria para el aprendizaje de matemáticas se basan en actividades descontextualizadas, dirigidas al desarrollo de técnicas, métodos y algoritmos como herramientas con las que el alumnado puede resolver problemas matemáticos.

Con el objetivo de contextualizar la resolución de problemas de programación matemática, presentamos una experiencia docente que muestra cómo a través del aprendizaje colaborativo en la asignatura de matemáticas se puede introducir el aprendizaje a través de situaciones reales. En este caso, se ha seleccionado uno de los referentes para la educación del siglo XXI como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) con

el objetivo de consolidar y ampliar la conciencia del alumnado en torno a la sostenibilidad.

Metodología: La metodología de la propuesta que presentamos abarca todo el desarrollo de la experiencia de innovación docente basada en el aprendizaje colaborativo para contextualizar el aprendizaje de las matemáticas a través de ODS y se organiza en tres fases.

En la primera fase, se ha realizado una puesta en común de las profesoras participantes en la propuesta, para planificar el desarrollo de todo el proceso de diseño, elaboración y puesta en marcha de esta experiencia de innovación docente.

En la segunda fase, se ha trabajado en los siguientes aspectos de la propuesta docente:

- Selección de la metodología activa: aprendizaje colaborativo.
- Planificación y construcción de la tarea de aprendizaje colaborativo: elaboración de un proyecto que aborde alguno de los ODS y que se pueda resolver a través de problemas de programación matemática lineal.
- Selección del formato del producto final del proyecto: póster y presentación oral.
- Diseño y elaboración de los materiales y recursos de apoyo para el alumnado: vídeo-presentación explicativo sobre la Agenda 2030 y los ODS, un ejemplo de proyecto similar al que deben llevar a cabo e instrucciones sobre los requisitos que debe cumplir el proyecto.
- Planificación de la evaluación del proyecto.

Además, se ha diseñado y elaborado un cuestionario sobre los ODS que nos permite valorar el nivel de conocimiento del alumnado sobre este tema antes y después de la experiencia.

En la tercera fase, se ha puesto en práctica la propuesta, guiando al alumnado a lo largo del desarrollo de cada uno de los proyectos, estableciendo una temporalidad en las entregas y revisando el contenido de las mismas hasta su exposición en el aula.

Resultados: La experiencia se está desarrollando durante el segundo cuatrimestre del presente curso 2023/24, por lo que actualmente se están recopilando los datos del cuestionario y de la evaluación de los proyectos. Los resultados se incluirán en la versión final del trabajo.

Conclusiones: Esta experiencia muestra cómo es posible abordar temas de actualidad como los ODS para contextualizar la enseñanza de materias cuantitativas, en este caso, la resolución de problemas de programación matemática lineal. De esta forma, se acerca al alumnado a situaciones reales, incrementando la motivación por el aprendizaje. Por otro lado, es una oportunidad para introducir el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas, aprovechando todo el potencial de esta metodología para el desarrollo competencial del alumnado. Esperamos que esta experiencia pueda alentar al profesorado a incorporar innovaciones en su docencia universitaria.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, INNOVACIÓN DOCENTE, MATEMÁTICAS, ODS

ACCOUNTFLIP: BRIEF VIDEOS TO UNDERSTAND KEY CONCEPTS

ELENA MORENO UREBA

Universidad de Sevilla

MARÍA DOLORES ALCAIDE RUIZ

Universidad de Sevilla

NURIA REGUERA ALVARADO

Universidad de Sevilla

Introduction: In the current context, teaching methods have evolved at a dizzying pace. Traditionally, the lecture was the central axis of any class; however, the widespread use of technologies has led to the implementation of different methods, giving rise to the concept of digital education, which is defined as the act of teaching and learning through digital technologies.

Objective: In this project, we are committed to using the Flip platform, which is a relatively new learning tool developed in 2014 by Professor Charles Miller at the University of Minnesota (Grayson, 2018) and later acquired by Microsoft. This tool is based on videos and audios that foster debates, reflections, presentations, on-the-ground learning, and many other uses. All general uses of Flip revolve around non-text-based communication for students. Thus, it becomes a useful platform to facilitate social learning, enhance video content creation skills, and build community in the classroom.

The objective of this project is to implement the Flip platform as an innovative teaching tool in the development of different subjects taught in English in the field of accounting and auditing. This will allow us to evaluate the use and benefits of this tool according to the students' profiles. In this way, we aim to incorporate digital technologies into the teaching provided. The Flip tool is particularly interesting for developing so-called soft skills (communication, teamwork, time management,

critical thinking), which are increasingly necessary in the current professional environment of accounting and auditing.

Methodology: To achieve the proposed objective, through the Flip platform, teachers will pose several questions to students for each topic of the subject in question. Likewise, students must identify the frequently asked questions (FAQs) of each lesson that is part of the subject's syllabus. Regarding the identified FAQs, teachers will later assign a question to each student or group of students. The students must answer these questions by uploading a short video to the Flip platform. Different subjects in the area of Accounting and Financial Economics knowledge, corresponding to the degrees in Finance and Accounting, and Business Administration and Management at the University of Seville, have been chosen for the development of this activity during the 2023-2024 academic year. To evaluate these activities, we have conducted a survey of students from the different subjects in which we are implementing this innovative teaching methodology.

Results: As for the results obtained, a positive impact on both students and professors should be highlighted. Students emphasize that it has contributed to improving their learning, increasing their interest and commitment to the subjects, as well as improving certain skills.

PALABRAS CLAVE

ACCOUNTING, AUDITING, FLIP, INNOVATIVE TEACHING

EL PAPEL DEL FLIPPED CLASSROOM EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO: UNA MIRADA SOCIOCONSTRUCTIVISTA

MARICRUZ DÍAZ TORRES
UNAM

Con el avance científico de la informática y las telecomunicaciones, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se fortalecen cada vez más lo cual se refleja en el desarrollo de nuevos programas y proyectos cuya finalidad es brindar el acceso, producción, tratamiento y comunicación a través de códigos emitidos por uno o varios ordenadores que poseen una conexión a internet.

En sinergia con lo antes mencionado, los cambios derivados de la situación pandémica experimentada en el año 2020 por la enfermedad Covid-19, potencializaron la creación e inclusión de herramientas que coadyuvaban en su momento a la construcción del aprendizaje de los estudiantes de diversos niveles educativos en casi cualquier lugar. Una de estas herramientas es el flipped classroom o aula invertida, a través de la cual los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas tanto en casa como en el aula, es por ello que, la presente investigación tuvo como objetivo general: analizar el papel del Flipped classroom en la construcción del conocimiento desde una perspectiva socioconstructivista, con la finalidad de aportar líneas de acción pedagógicas que contribuyan al posible desarrollo de un mapa curricular híbrido que atienda a las necesidades específicas del modelo pedagógico.

Como columna vertebral de la investigación se retoma la teoría sociocultural de Vygotsky a partir de la cual se destacan elementos como: la zona de desarrollo próximo, los procesos básicos y superiores, así como los procesos de interiorización y el instrumento simbólico como regulador de la actividad cognoscitiva. Dentro de los principales hallazgos, se encontró que la participación de los estudiantes en las actividades escolares dentro del flipped classroom potencializa la construcción del conocimiento por

medio de la apropiación de signos y símbolos elaborados a nivel inter e intrapersonal transversalizados por la mediación tecnológica.

PALABRAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO, FLIPPED CLASSROOM, HIBRIDACIÓN, NUEVAS TECNOLOGÍAS, SOCIO-CONSTRUCTIVISMO

INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA: INTEGRANDO DESIGN THINKING TANGIBLE EN EL MODELO FLIPPED CLASSROOM

SIERRA REY TIENDA

Universidad Loyola

ANTONIO LUIS LEAL RODRÍGUEZ

Universidad de Sevilla

GEMA ALBORT MORANT

Universidad de Sevilla

En un entorno en constante evolución, es crucial que el alumnado adquiriera competencias en innovación y resolución de problemas. Las metodologías activas, en contraste con las tradicionales, fomentan la interacción, el análisis y la construcción del conocimiento del alumno desde un rol activo. Esta metodología promueve un aprendizaje participativo y reflexivo, enfatizando el desarrollo del pensamiento crítico y la colaboración entre compañeros.

Este estudio presenta una experiencia innovadora en educación superior en la que el alumnado participó en la metodología activa de design thinking dentro del modelo flipped classroom. Esta iniciativa se implementó en la asignatura de Sistemas de Información y Gestión del

Conocimiento del Máster Universitario en Gestión y Desarrollo de Recursos Humanos, ofrecido en la Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Sevilla durante el primer cuatrimestre del curso académico 2023-2024. El objetivo era evaluar su eficacia y posteriormente extender su aplicación a otros temas en futuros cursos.

La implementación del enfoque flipped classroom implicaba trasladar el trabajo que normalmente se realiza en clase al hogar del alumnado. Estos debían leer las diapositivas del tema, estudiar el material y responder a las preguntas del caso de estudio en casa. Liberar tiempo en clase para actividades diferentes, como las basadas en la metodología activa de design thinking, consigue generar ideas innovadoras y creativas mediante el trabajo en equipo. Para fomentar la creatividad, se empleó el design thinking tangible, donde las ideas se representaban con bloques de colores. Estos bloques son elementos capaces de combinarse y reconfigurarse con facilidad, lo que ayuda a fomentar la comunicación y el flujo creativo en el proceso de design thinking. Esta herramienta permite la construcción intuitiva y práctica de un conocimiento sólido sobre problemas complejos.

Se anticipaba que la incorporación del design thinking tangible en el aula aumentaría el interés del alumnado en la asignatura y fomentaría el desarrollo de competencias genéricas como la capacidad analítica y sintética, la adaptabilidad, habilidades para el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la comunicación oral. Por lo tanto, la innovación docente se desarrolló en dos etapas principales: una fase inicial de trabajo previo en casa y una fase en el aula con actividades basadas en bloques de colores. Posteriormente, se analizó el efecto del design thinking tangible en las calificaciones del caso y de la asignatura.

Esta experiencia de innovación educativa permitió al alumnado desarrollar habilidades fundamentales y obtener resultados académicos positivos. Además, capacitó a los docentes para adaptarse de manera más eficaz a las cambiantes exigencias del entorno educativo.

PALABRAS CLAVE

BLOQUES DE COLORES, DESIGN THINKING TANGIBLE, DOCENCIA UNIVERSITARIA, FLIPPED CLASSROOM, METODOLOGÍA ACTIVA

EVALUACIÓN DE LA PERCEPCIÓN ESTUDIANTEL SOBRE EL MODELO DE FLIPPED CLASSROOM EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

ZINA BARGHOUTI ABRINI

Universitat Jaume I

INMACULADA CONCEPCIÓN MASERO MORENO

Universidad de Sevilla

GEMA ALBORT MORANT

Universidad de Sevilla

En el contexto actual de la educación superior, la implementación de modelos innovadores se ha convertido en un aspecto crucial para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre estos modelos, el modelo de Flipped Classroom emerge como una estrategia efectiva que promueve la participación activa de los estudiantes y fomenta un aprendizaje más autónomo y significativo. El enfoque de Flipped Classroom (aula invertida) invierte el paradigma tradicional de enseñanza, donde los estudiantes acceden al contenido básico fuera del aula a través de materiales previamente preparados por el profesorado, como videos o lecturas, para poder utilizar el tiempo en clase para participar en actividades prácticas, discusiones y resolución de problemas bajo la guía del profesor. Este modelo permite planificar la clase presencial bajo la aplicación de metodologías activas que promueven un aprendizaje más interactivo y personalizado, permitiendo que los estudiantes desarrollen

habilidades de pensamiento crítico, colaboración y aplicación práctica del conocimiento.

El presente estudio se centra en evaluar la percepción y la satisfacción de los estudiantes universitarios con la implementación del modelo de Flipped Classroom en diversas asignaturas y grados. Para ello, se realizó una encuesta a través del programa Qualtrics, dirigida a estudiantes de distintos grados, entre los que se incluyen Recursos Humanos y Relaciones Laborales, Ingeniería Informática, Robótica y Matemáticas Computacionales, así como Administración de Empresas, Operaciones, Finanzas y Matemáticas. Se obtuvo una muestra de 198 respuestas. El objetivo principal de la investigación es analizar la satisfacción de los estudiantes con el enfoque de Flipped Classroom, explorando sus preferencias, niveles de satisfacción y percepciones sobre la efectividad del modelo. Los participantes evaluaron varios ítems utilizando una escala Likert de 7 puntos, que va desde "totalmente en desacuerdo" hasta "totalmente de acuerdo". Se realizará un análisis descriptivo de los datos recolectados

Los resultados son fundamentales para informar a los profesores sobre la efectividad y la aceptación de nuevos modelos y metodologías activas en el entorno universitario. Conocer las opiniones y experiencias de los estudiantes, permitirá al profesorado adaptar y mejorar continuamente sus prácticas docentes para satisfacer las necesidades de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más significativo y duradero. Además, estos resultados pueden servir de base para futuras investigaciones y desarrollos en la implementación de nuevos modelos y metodologías activas, contribuyendo al avance de la educación superior y asegurando que las estrategias pedagógicas evolucionen de acuerdo con las expectativas y demandas de los estudiantes contemporáneos.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN DOCENTE, FLIPPED CLASSROOM, PERCEPCIÓN ESTUDIANTIL, SATISFACCIÓN, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

COMPARATIVE ANALYSIS OF UNIVERSITY STUDENTS' MOTIVATIONS: ARE ECONOMICS, BUSINESS AND ACCOUNTING STUDENTS DRIVEN BY THE SAME OBJECTIVES?

CARMEN FERNÁNDEZ POLVILLO

Universidad de Sevilla

JOSÉ LUIS ARQUERO MONTAÑO

Universidad de Sevilla

SERGIO MANUEL JIMÉNEZ-CARDOSO

Universidad de Sevilla

Motivation determines the student's predisposition to learn, the interest in the learning activities and consequently, the potential success of innovations; having also a strong influence in students' persistence and educational performance.

The individual characteristics of students -being motivations one of the most relevant- must be carefully considered to design and implement educational innovations, and previous research highlighted that different degrees attract different students in terms of individual characteristics. In this line, the main aim of this paper is to explore and compare the motivation profiles of the University students enrolled in the three main degrees related with economics and management.

The questionnaire used is based upon the Self-Determination Theory (SDT), that proposes a multidimensional perspective of motivation and a total of 233 questionnaires were gathered, all of them first year students at the University of Seville in the three main degrees related to economics and business administration.

Although in general terms students accessing the degrees related to our knowledge area are extrinsically motivated, some significant differences are found in the motivation profile between students enrolled in the different degrees.

PALABRAS CLAVE

HIGHER EDUCATION INNOVATION, MOTIVATION

LOCUS OF CONTROL IN ACCOUNTING STUDENTS: AN EXPLORATORY STUDY

CARMEN FERNÁNDEZ POLVILLO

Universidad de Sevilla

JOSÉ LUIS ARQUERO MONTAÑO

Universidad de Sevilla

SERGIO MANUEL JIMÉNEZ-CARDOSO

Universidad de Sevilla

The locus of control -LoC- refers to what extent individuals attribute their success or failure to variables under personal control, effort or competence, or to causes out of control, luck, actions of others. Those with internal LoC recognize a link between their actions and the consequences. This connection explains why internals tend to be more active and independent learners, cope better with complex situations, and are more likely to engage in entrepreneurial activities. The objective of the paper is to investigate the predominant LoC in a sample of accounting students enrolled in a business & administration degree. Our results indicate a predominance of internal LoC, statistically significant but not substantial, that tends to increase with age. No statistically significant differences were found due to gender or work experience.

PALABRAS CLAVE

BUSINESS & MANAGEMENT, ENTREPRENEURSHIP, LOCUS OF CONTROL

SIMULADORES DE NEGOCIO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS GERENCIALES EN ESTUDIOS DE GESTIÓN EMPRESARIAL

ENRIQUE FERRADÁS MOREIRA

Universidad de Huelva

JUAN MANUEL CEPEDA PÉREZ

Universidad de Huelva

ELENA GARCÍA DE SOTO CAMACHO

Universidad de Huelva

Introducción: Los sistemas de educación universitaria deben adaptarse a las exigencias de la actual sociedad digital, a la vez que propician el desarrollo del aprendizaje por competencias. Esta tipología de enseñanza demanda un papel activo del alumno, presentándose los simuladores como una metodología didáctica muy adecuada para desarrollar las competencias, ya que permite que el estudiante pueda observar y recrear experiencias simplificadas que encontrará en la realidad empresarial al ser experiencias muy cercanas a la misma.

Objetivo: El objetivo principal es analizar el impacto del empleo de simuladores de gestión en el desarrollo de competencias y habilidades en titulaciones relacionadas con la administración de empresas, estudiando la percepción de los estudiantes acerca del desarrollo de sus competencias. Y, aunque ya existen numerosos estudios sobre la materia, nuestra investigación se centra en las competencias concretas fijadas en diferentes titulaciones universitarias, valorando los niveles de las mismas en el alumnado antes y después de la simulación.

Metodología: Para ello, se ha realizado un estudio cuantitativo y cualitativo a alumnos de los Grados en Administración y Dirección de Empresas, Finanzas y Contabilidad, Turismo y Gestión Cultural, empleándose distintos simuladores, en función a los objetivos y las competencias definidas en las guías docentes de las asignaturas y en las memorias de verificación de los diferentes grados.

Para el análisis cuantitativo, se empleó un cuestionario estructurado que se aplicó antes del inicio de la simulación y al finalizar las simulaciones, para comprobar la evolución en el nivel de las competencias adquiridas. Posteriormente, se realizó un análisis estadístico para verificar la influencia del uso de los simuladores en el desarrollo de las mismas, así como un estudio de similitudes y diferencias entre los grupos estudiados.

Para la parte cualitativa, los estudiantes elaboraron un informe final, permitiendo llevar a cabo un análisis de caso de los grupos.

Resultados: Los resultados confirman que los simuladores ayudan a desarrollar la capacidad para tomar decisiones, las competencias que el mercado laboral requiere, el espíritu emprendedor, el pensamiento analítico y crítico, así como diferentes habilidades, como las directivas, trabajo en equipo, uso de nuevas TIC, de liderazgo y de planificación y gestión del tiempo. Asimismo, muestran que hacen sentir a los estudiantes como si estuvieran interactuando en el mundo real, considerando éstos que son útiles en su formación profesional y que se deberían incorporar como instrumento de enseñanza de los conocimientos del grado.

Conclusión: En línea con estudios anteriores, se confirma que el aprendizaje basado en el uso de simuladores de gestión empresarial facilita el desarrollo de competencias y habilidades directivas de los estudiantes, ya que posibilita que aprendan a tomar decisiones en tiempo real, en entornos complejos e inciertos, proporcionando retroalimentación inmediata para adaptarlas y corregirlas. Además, permite que los alumnos puedan realizar una aplicación de los conocimientos adquiridos en el resto de materias de su plan de estudios, resolviendo los problemas que enfrentarán en el entorno laboral, pero de una manera segura y en un ambiente controlado, contribuyendo a alcanzar los objetivos y a incrementar los niveles de competencias establecidos en las memorias de las titulaciones analizadas, por lo que se recomienda su uso en las asignaturas relacionadas con la administración y la gestión empresarial.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, COMPETENCIAS GERENCIALES, NUEVAS TECNOLOGÍAS, SIMULACIÓN

FERIA DE INNOVACIÓN: UN ESPACIO PARA LA SIMULACIÓN, EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y EL APRENDIZAJE ACCIÓN EN ESTUDIANTES DEL GRADO DE MARKETING

MARÍA HERNÁNDEZ HERRERA

Universidad Francisco de Vitoria

FRANCISCO JOSÉ GIL RUIZ

Universidad Francisco de Vitoria

JOSÉ ALEJANDRO PÉREZ EYZELL

Universidad Francisco de Vitoria

El presente proyecto de innovación docente se centra en la organización de una feria de innovación educativa para estudiantes de Marketing de la Facultad de Derecho, Empresa y Gobierno de la Universidad Francisco de Vitoria. En esta feria, los estudiantes presentan propuestas grupales de innovación en el ámbito de la educación y la inteligencia artificial. La iniciativa busca integrar el aprendizaje teórico con la práctica, alineándose con las tendencias actuales de enseñanza que promueven la participación y el aprendizaje colaborativo. Los objetivos principales del proyecto fueron: 1) promover la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Política del Producto y Marca, Sociología del Consumidor, Investigación de Mercados, y Gestión de la Innovación; 2) fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes; 3) desarrollar habilidades en la creación y presentación de proyectos innovadores; 4) explorar el impacto de la inteligencia artificial en la educación; y 5) alcanzar el nivel más alto de retención del conocimiento, según la pirámide de aprendizaje, a través de la práctica y la enseñanza.

El proyecto se llevó a cabo utilizando metodologías de simulación y aprendizaje colaborativo. Los estudiantes, organizados en grupos, trabajaron durante un cuatrimestre en el desarrollo de propuestas innovadoras. La preparación se realizó en las clases presenciales de las cuatro asignaturas involucradas. La feria de innovación educativa, celebrada al final

del cuatrimestre, permitió a los estudiantes presentar sus proyectos a un jurado compuesto por profesores expertos. La adopción de una metodología práctica y colaborativa ha demostrado ser altamente efectiva para la integración y aplicación de conocimientos teóricos. Los estudiantes participaron activamente en un entorno simulado que replicaba el mercado real, lo que facilitó el desarrollo de soft skills como la creatividad, el pensamiento analítico, la gestión del tiempo y el trabajo en equipo. Además, la exploración de la inteligencia artificial como herramienta educativa permitió a los estudiantes proponer soluciones innovadoras que tienen el potencial de transformar dicho ámbito.

Los resultados de la feria fueron altamente satisfactorios. Los proyectos presentados mostraron un alto nivel de creatividad y factibilidad, destacando varias propuestas que utilizaban la inteligencia artificial para mejorar los procesos educativos. Los estudiantes adquirieron una comprensión más profunda de las materias estudiadas y valoraron la oportunidad de trabajar en equipo y aplicar sus conocimientos en un contexto práctico y realista. Además, la práctica de enseñar y explicar sus proyectos aumentó significativamente su retención del conocimiento y comprensión del material. A modo de conclusión, este proyecto de innovación docente subraya la importancia de integrar metodologías participativas y simuladas en la educación superior; la feria de innovación educativa no solo permitió a los estudiantes aplicar sus conocimientos teóricos, sino que también facilitó el desarrollo de habilidades prácticas y competencias esenciales para su futura carrera profesional.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE COLABORATIVO, FERIA DE INNOVACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, SIMULACIÓN

CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC
Y UNIVERSIDAD ON LINE

PONENCIAS

- **Ponencia A02-S05-01.** UTILIDAD DE LOS CURSOS MOOC EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA
María Teresa Fernández Alles.
- **Ponencia A02-S05-02.** USO Y ABUSO DE CHATGPT EN LA ELABORACIÓN DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO
Carmen Martínez San Millán.
- **Ponencia A02-S05-03.** LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO INSTRUMENTO DE APOYO EN EL DISEÑO DE PROYECTOS DE INVERSIÓN EMPRESARIALES ENFOCADOS EN LA SOSTENIBILIDAD. EL CASO DEL CHATGPT
Alfredo Juan Grau Grau. Inmaculada Bel Oms. Rosa Aparicio González. Janny Magdeline Núñez Almonte.
- **Ponencia A02-S05-04.** COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS. DIFERENCIAS EN FUNCIÓN DEL GÉNERO Y DE LA PERTENENCIA A UNA FACULTAD U OTRA.
Triana Arias Abelaira. Ángel Sabino Mirón Sanguino. María Pache Durán.
- **Ponencia A02-S05-05.** LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN LA ASIGNATURA INTERNACIONALIZACIÓN ECONÓMICA
Encarnación Moral Pajares. Leticia Gallego Valero.
- **Ponencia A02-S05-06.** ANÁLISIS DE LA BRECHA DIGITAL DE GÉNERO EN BLOCKCHAIN Y NFTS ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS
Jose Jaime-Porras. Pedro R. Palos-Sanchez. David Perea.
- **Ponencia A02-S05-07.** EXPLORANDO UNA APP MOVIL DE SIMULACIÓN DE EMPRESA PARA ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS COMO HERRAMIENTA DE FOMENTO DEL TRABAJO EN GRUPO
Rocio Hernández Garrido. David Perea. Cinta Pérez Calañas. Elena García De Soto Camacho.

- **Ponencia A02-S05-08.** FACTORES QUE INFLUYEN EN EL USO DE CHATGPT POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES: UNA EXPLORACIÓN DE LOS BENEFICIOS Y RIESGOS DE ADOPTAR Y UTILIZAR CHATGPT
Elena Carvajal Trujillo. Rocio Hernández Garrido. Cinta Pérez Calañas. Jaime José Orts Cardador.

- **Ponencia A02-S05-09.** ALUCINANDO: EL GRAN PROBLEMA DE LA IA
Julio César Muñiz Pérez.

- **Ponencia A02-S05-10.** LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA GENERACIÓN DEL STORYTELLING DE UN MÁSTER UNIVERSITARIO Y SU INFLUENCIA EN LA PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN DE MARCA Y LA INTENCIÓN COMPORTAMENTAL DE LOS POTENCIALES ALUMNOS.
Guillermo Bermúdez González. Juan Pedro Cabrera Sánchez. Luis Alfonso Maldonado Canca.

- **Ponencia A02-S05-11.** POTENCIAL DE LA REALIDAD VIRTUAL (RV) COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN NIÑAS Y NIÑOS CON ESPECTRO AUTISTA: LOGROS Y LIMITACIONES.
Gloria Santiago Méndez. Robi Barranco Merino. Guillermo Bermúdez González.

- **Ponencia A02-S05-13.** EL ABC DE LA FUNCIÓN GERENCIAL: COMUNICACIÓN, LIDERAZGO Y ÉTICA EN LOS NUEVOS ESCENARIOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Juan Carlos Montalvo Rodríguez. Luis Carlos Torres Soler.

- **Ponencia A02-S05-14.** REDES EN EL OCÉANO: CREACIÓN DE UN MODELO DE GESTIÓN DE LOS RECURSOS TIC NECESARIOS PARA EL ASEGURAMIENTO DE LA CONECTIVIDAD SATELITAL DE LOS BUQUES EN ALTAMAR USANDO UN ENFOQUE DE GESTIÓN HÍBRIDO.
Cristian Camilo Monroy Ramirez. William Nieto-Leon.

- **Ponencia A02-S05-15.** PROTEGIENDO NUESTRO PRODUCTO DE LA RADIACIÓN UV Y NUESTROS CLIENTES DE COSTOS INNECESARIOS: COMPONENTE EMPRESARIAL ALINEADO CON UN ESTUDIO DE LA FOTODEGRADACIÓN Y CORROSIÓN ACELERADA DE ACERO PREPINTADO CON SISTEMA DÚPLEX.
Jonathan Jaramillo. William Nieto-Leon.

- **Ponencia A02-S05-16.** FINANZAS 4.0: INTEGRANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
M. Dolores Guerrero Baena. Mercedes Luque-Vílchez. Jaime Martín García. Carlos Anguiano Santos.
- **Ponencia A02-S05-17.** LA REALIDAD VIRTUAL EN AULAS DE PRIMARIA: UN ESTUDIO SOBRE LA RESPUESTA AFECTIVA-CONDUCTUAL
Gloria Santiago Méndez. Robi Barranco Merino.

UTILIDAD DE LOS CURSOS MOOC EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

MARÍA TERESA FERNÁNDEZ ALLES

Universidad de Cádiz

Los cursos MOOC (Massive Open Online Courses) son cursos en abierto y en línea, cuyo objetivo fundamental es proporcionar acceso a una educación de alta calidad, utilizando la tecnología. El interés por estos cursos ha ido en aumento desde su creación en el año 2008, debido a los beneficios que proporcionan. Entre ellos cabe destacar el acceso desde cualquier parte del mundo, la flexibilidad, la interactividad o la gratuidad, entre otros.

En el ámbito universitario pueden constituir un complemento valioso para lograr una formación especializada y actualizada, que contribuya, a su vez, al desarrollo de habilidades prácticas directamente aplicables al ámbito laboral. En el contexto de la transformación digital y la innovación en el mundo empresarial, estos cursos pueden desempeñar un papel crucial en el desarrollo de habilidades y competencias complementarias a los estudios universitarios tradicionales. Al proporcionar contenido actualizado y específico sobre temas relevantes en el ámbito empresarial, los MOOCs pueden contribuir a la adquisición de conocimientos prácticos y habilidades técnicas que son esenciales en un entorno laboral en constante evolución. Y es que la combinación de estudios universitarios tradicionales con la participación activa en cursos MOOC puede potenciar la adaptación de los individuos al cambiante panorama empresarial, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en la era de la digitalización y la innovación.

En este sentido, el objetivo fundamental de este trabajo será analizar la utilidad de los cursos MOOC como oferta complementaria para el desarrollo de habilidades y competencias digitales en el ámbito universitario. Para alcanzar este objetivo se ha adoptado una metodología que incorpora dos enfoques complementarios, una exhaustiva revisión de la bibliografía,

completada con una encuesta para conocer las percepciones de los estudiantes respecto a la relevancia y utilidades de este tipo de cursos.

La encuesta se ha dirigido a las personas que han realizado el curso “E-commerce y marketing digital”, ofertado en plataforma MOOC de la Universidad de Cádiz. Entre los principales resultados de la investigación cabe resaltar el elevado grado de satisfacción del alumnado con los contenidos y la adecuación temporal del curso, la implicación y calidad del profesorado, la utilidad del curso para su formación universitaria y la aplicabilidad de los contenidos en el ámbito laboral. Es destacable la mejora percibida en las habilidades prácticas adquiridas con la realización del curso.

Respecto a la plataforma MOOC la mayoría del alumnado muestra un elevado grado de satisfacción con la facilidad de uso y la accesibilidad de la plataforma MOOC. No obstante, existe disparidad de opiniones respecto del reconocimiento y la validez de las certificaciones de los cursos MOOC.

La combinación de estos métodos ha creado un enfoque integral que no solo evalúa la utilidad de estos cursos abiertos en línea, sino que también examina de cerca la aplicación práctica de los mismos para el desarrollo de habilidades y competencias del alumnado en el mundo digital.

PALABRAS CLAVE

MOOC, UNIVERSIDAD, HABILIDADES, COMPETENCIAS, DIGITAL

USO Y ABUSO DE CHATGPT EN LA ELABORACIÓN DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

CARMEN MARTÍNEZ SAN MILLÁN

Universidad de Valladolid

Introducción: Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han cambiado esencial y estructuralmente el mundo en el que vivimos. Internet ha tenido una repercusión muy positiva en el ámbito académico, pues ya no resulta necesario acudir a bibliotecas o hemerotecas para recopilar información, sino que esta tarea puede hacerse desde un ordenador. No obstante, la pandemia de la COVID-19 ha supuesto un punto de inflexión y ha acelerado la puesta en marcha de la docencia virtual en todas las ramas de conocimiento. Docentes y discentes han tenido que adaptarse al uso de herramientas virtuales de aprendizaje, incluso en asignaturas tan particulares como los Trabajos de Fin de Grado (TFG), asignatura obligatoria en todos los planes de estudio de Grado que el estudiantado realiza de manera autónoma.

Objetivos: A la hora de realizar un TFG, el estudiantado tiene en sus manos numerosas herramientas virtuales que le ayudan en la labor: bases de datos, bibliotecas virtuales, revistas doctrinales, libros online, aplicaciones de escritorio, plataformas de videoconferencia, etc. En esta ponencia vamos a prestar atención a al ChatGPT, una aplicación de chatbot capaz de filtrar información y ofrecer respuestas elaboradas a cualquier pregunta. Su uso se ha generalizado en los últimos meses y, aunque es cierto que puede constituir un gran apoyo para los alumnos y alumnas de la asignatura de TFG, no es menos cierto que un abuso de esta aplicación puede derivar en la sustitución total del trabajo del estudiantado, en plagio académico y, en último término en fraude.

Discusión: Si uno pregunta al propio ChatGPT sus principales ventajas, en su respuesta encontramos algunas como generación de respuestas coherentes y contextualmente relevantes en función del contexto proporcionado en la conversación, pudiendo entender y responder preguntas, participar en diálogos y generar texto de manera bastante natural;

utilización en una amplia variedad de aplicaciones, como asistentes virtuales, generación de texto creativo, tutoría en línea, soporte al cliente automatizado, entre otros; entrenamiento de grandes cantidades de datos antes de ser utilizado, lo que facilita su adaptabilidad a diferentes tareas y contextos; actualización continua; o acceso a bases de datos muy extensas.

Ahora bien, todas las ventajas que ofrece el uso de ChatGPT en el aula no están exentas de riesgos. En su aplicación en la enseñanza superior, el principal peligro del uso de ChatGPT está relacionado con el fraude académico. Con tanta información disponible a un solo clic, para el estudiantado resulta muy sencillo adueñarse de dicha información y tratarla como propia en los trabajos universitarios, incurriendo en plagio y falseando los resultados que del estudiante se pretenden obtener. El ciberplagio académico no es el único riesgo. Los distintos buscadores online de contenido filtran de por sí la información y ofrecen de manera más atractiva a los usuarios la que a ellos les interesa, lo que hace que el alumnado pierda capacidad crítica y analítica. Asimismo, la irrupción de la IA y de los chatbots, como ChatGPT, reduce el espectro de información que finalmente llega a los usuarios, haciendo mella en la cantidad de datos que aprende el estudiantado.

Resultados: A priori, las ventajas de utilizar el ChatGPT durante la elaboración de un TFG son numerosas y resulta innegable su potencial como herramienta de apoyo. Sin embargo, también existen ciertos riesgos que es necesario analizar.

Conclusión: Por todo lo anterior, en esta ponencia optamos por la postura de no demonizar prematuramente este nuevo software virtual y de incorporarlo cautelosamente al inventario de herramientas de apoyo en la elaboración de TFG disponibles, haciendo hincapié en la necesidad de educar al estudiantado en su correcto uso para ser utilizado como una efectiva herramienta de apoyo y no como una aplicación que sustituya totalmente su labor.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, FRAUDE, PLAGIO, TFG, TIC

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO INSTRUMENTO DE APOYO EN EL DISEÑO DE PROYECTOS DE INVERSIÓN EMPRESARIALES ENFOCADOS EN LA SOSTENIBILIDAD. EL CASO DEL CHATGPT

ALFREDO JUAN GRAU GRAU

Universitat de València

INMACULADA BEL OMS

Universitat de València

ROSA APARICIO GONZÁLEZ

Universitat de València

JANNY MAGDELINE NÚÑEZ ALMONTE

Universitat de València

Introducción: En años recientes, herramientas como ChatGPT han incrementado su presencia y relevancia al facilitar la automatización de tareas, la personalización de experiencias y la interacción con usuarios. Su versatilidad y capacidad transformadora se extienden a diversos sectores, impulsadas por los avances tecnológicos. ChatGPT se distingue por su habilidad para entender y generar texto de forma natural, constituyendo una herramienta poderosa para mejorar la comunicación en línea y optimizar procesos digitales.

Objetivos: La sostenibilidad abarca tanto el ámbito individual como el empresarial e institucional, por lo que es esencial promover prácticas más sostenibles en todos los niveles de la sociedad. El objetivo de este proyecto es utilizar métodos de enseñanza-aprendizaje basados en el aprendizaje cooperativo para aumentar la conciencia global sobre la importancia de integrar aspectos de sostenibilidad. La innovación consistirá en emplear ChatGPT para promover los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) entre nuestros estudiantes de Economía y Finanzas.

En particular, este proyecto busca fomentar entre los estudiantes de Finanzas Corporativas en la Facultad de Economía de la Universidad de

Valencia, el uso de herramientas y recursos accesibles que faciliten el diseño e implementación de proyectos de inversión empresarial que promuevan la sostenibilidad tanto en las empresas como en la sociedad en general. Así, este proyecto de innovación educativa actúa como un medio para destacar la importancia de velar por el bienestar económico alineado con valores medioambientales, sociales y de buena gobernanza.

Metodología: Para alcanzar nuestro objetivo, optaremos por el método de Aprendizaje Cooperativo y Transversal debido a su relevancia y los importantes beneficios que aporta al proceso educativo de nuestros estudiantes.

En la práctica, el trabajo en equipo se realizará mediante la formación de equipos de alto rendimiento, siguiendo la metodología de roles de Belbin (1926). Los 9 roles de Belbin se dividen en tres categorías: Acción (Finalizador, Implementador, Impulsor), Sociales (Coordinador, Investigador de Recursos, Cohesionador) y Mentales (Monitor Evaluador, Cerebro, Especialista).

Resultados esperados: Este proyecto busca fomentar el compromiso de los estudiantes en la toma de decisiones financieras dentro del marco de la sostenibilidad y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Además, se anticipa que la formación de equipos según los roles de Belbin mejorará el rendimiento estudiantil, proporcionando un entorno propicio para la colaboración, la diversidad y la integración de habilidades.

Conclusiones: La actividad empresarial desempeña un papel fundamental en la promoción del desarrollo sostenible a nivel global. Por lo tanto, las organizaciones deben priorizar proyectos de inversión sostenibles. De igual manera, la Educación Superior tiene la responsabilidad de inculcar este compromiso crucial en todos sus estudiantes, preparándolos para contribuir significativamente a la sostenibilidad en sus futuras carreras profesionales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, CHATGPT, FINANZAS SOSTENIBLES, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TEST DE BELBIN

COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS. DIFERENCIAS EN FUNCIÓN DEL GÉNERO Y DE LA PERTENENCIA A UNA FACULTAD U OTRA

TRIANA ARIAS ABELAIRA

Universidad de Extremadura

ÁNGEL SABINO MIRÓN SANGUINO

Universidad de Extremadura

MARÍA PACHE DURÁN

Universidad de Extremadura

En la actualidad, nos encontramos ante la cuarta revolución industrial, siendo un fenómeno que supone una gran cantidad de oportunidades para el desarrollo de la ciencia y del conocimiento. En este sentido, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ya vienen reemplazando a los trabajadores de ciertas áreas, y modificando la forma en la que se adquieren o proveen bienes y servicios. Además, según la Unión Europea, la competencia digital implica el uso seguro y crítico de las TIC para el trabajo, el ocio y la comunicación, siendo esenciales las competencias digitales en la formación de estudiantes universitarios para su posterior desempeño laboral y profesional. Por todo lo anterior, el objetivo de este trabajo es triple, (1) evaluar el nivel de competencias digitales en los alumnos de la Universidad de Extremadura, (2) analizar si existen diferencias en función del género de los estudiantes y (3) estudiar si existen diferencias en según la pertenencia a una facultad u otra de los alumnos. Para ello, se ha utilizado el cuestionario validado sobre Competencias Digitales por Mengual-Andrés et al., (2016) llamado Cuestionario de Competencias Digitales en Educación Superior (CDES) organizado en base a 5 dimensiones (Alfabetización tecnológica, Acceso y uso de la información, Comunicación y colaboración, Ciudadanía digital y Creatividad e Innovación) y estructurado fundamentalmente en base a preguntas de una escala tipo Likert. Para poder conseguir los objetivos

marcados, se ha seleccionado una muestra de 387 estudiantes de la Universidad de Extremadura y los datos recogidos en el cuestionario han sido analizados con el programa informático SPSS. Los resultados obtenidos muestran que si existen diferencias en cuanto al nivel de competencias digitales que poseen los alumnos y alumnas de la muestra. Siendo el nivel avanzado de los hombres de un 56,2% y el de las mujeres de un 69,9%. En contraposición, no existen diferencias en la competencia digital de los estudiantes en función de la pertenencia a una facultad u otra.

PALABRAS CLAVE

BRECHA DIGITAL DE GÉNERO, COMPETENCIAS DIGITALES, ESTUDIOS SUPERIORES, FACULTADES, UNIVERSIDAD

LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN LA ASIGNATURA INTERNACIONALIZACIÓN ECONÓMICA

ENCARNACIÓN MORAL PAJARES

Universidad de Jaén

LETICIA GALLEGO VALERO

Universidad de Jaén

Introducción: Las potencialidades educativas de las redes informáticas y la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación al ámbito de la educación han permitido el desarrollo de la enseñanza basada en las TIC, lo que obliga a replantear muy seriamente la dimensión individual y colectiva de los procesos de enseñanza, los factores que pueden influir en la motivación, los ritmos o tiempos de aprendizaje, las nuevas formas de estructurar la información para la construcción de conocimiento, las tareas y competencias docentes y discentes, etc. Entre las TIC se incluye la herramienta webquest, como estrategia constructiva en la enseñanza de economía internacional basada en internet, que

proporciona recursos y, a partir de los contenidos establecidos por el docente, permite que el alumno/a realice actividades de investigación y sea protagonista de su proceso de aprendizaje, desarrollando actividades de planificación, comprensión, análisis, reflexión, edición y defensa de argumentos.

Objetivos: El objetivo de este trabajo es la valoración de la efectividad de las TIC en la enseñanza y, en concreto, de la herramienta webquest, como actividad de investigación guiada en la asignatura de Internacionalización Económica, que se imparte en el último curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas de la Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de la Universidad de Jaén.

Metodología: Revisión bibliográfica sobre la webquest y análisis descriptivo-reflexivo de la información cuantitativa que se deriva de la realización de dos cuestionarios al alumnado, antes y después de la ejecución de las actividades que integran la webquest, y que permiten valorar la opinión de los estudiantes. Los cuestionarios se desarrollan utilizando Google Forms.

Resultados: La muestra total fue de 41 alumnos, teniendo en cuenta que 29 fueron los cuestionarios válidos. Los resultados constatan que los alumnos han calificado esta actividad como “súper interesante” (5,41%), “muy interesante” (54,05%) e “interesante” (40,54%). El 100% del alumnado considera que favorece la adquisición de competencias prácticas, teniendo en cuenta que el 76,23% indica que se trata de la primera vez que realiza este tipo de práctica. Además, el 70,27% contesta que la ejecución de las tareas implícitas no implica un grado alto de dificultad y el 94,59%, que los recursos aportados por el profesor son suficientes.

Discusión y conclusiones: El aprendizaje basado en la investigación guiada y la webquest favorece el desarrollo de competencias específicas en el alumnado. Esta técnica incrementa el interés, la capacidad de análisis y reflexión y, por tanto, el nivel de conocimientos adquiridos. El empleo de la webquest potencia la efectividad del procedimiento empleado, dado que las nuevas generaciones consideran imprescindible el uso de las tecnologías. Estas conclusiones quedan reforzadas por los

resultados: los alumnos se encuentran muy satisfechos con la metodología aplicada, los materiales contribuyen muy favorablemente, existe una mejora de competencias TIC y de comunicación, aunque se valora de forma negativa el empleo de bastante tiempo así como el hecho de que el trabajo en equipo sea dificultoso.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA, ECONOMÍA INTERNACIONAL, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, WEBQUEST

ANÁLISIS DE LA BRECHA DIGITAL DE GÉNERO EN BLOCKCHAIN Y NFTS ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

JOSE JAIME-PORRAS

Universidad de Jaén

PEDRO R. PALOS-SANCHEZ

Universidad de Sevilla

DAVID PEREA

Universidad de Málaga

El estudio busca determinar si existe una brecha digital de género en los conocimientos sobre blockchain y NFTs entre estudiantes universitarios, para evaluar la necesidad de formación en esta tecnología emergente. La encuesta se aplicó a 20 estudiantes de 4º curso de Creación de Empresas del Grado en Administración y Dirección de Empresas en inglés de la Universidad de Jaén, usando una escala Likert del 1 al 3.

La brecha digital de género entre estudiantes universitarios refleja diferencias en la elección de carreras y la familiaridad con tecnologías emergentes. En carreras de salud predominan las mujeres, en las técnicas

predominan los hombres, y en empresariales la distribución es más equitativa. Esto puede influir en el acceso y conocimiento de tecnologías como blockchain y NFTs, tradicionalmente dominadas por perfiles técnicos. Es crucial que todos los estudiantes reciban formación en estas tecnologías, ya que tienen el potencial de transformar industrias, especialmente los negocios. Fomentar un entorno educativo inclusivo permitirá aprovechar estas oportunidades y reducir cualquier brecha digital de género.

Se abordan tres áreas clave: (1) el conocimiento teórico, (2) la aplicación práctica y (3) el interés y la importancia de esta tecnología. Los resultados indican que las mujeres entienden mejor el concepto básico de blockchain, aunque la diferencia es mínima. Los hombres tienen una ligera ventaja al explicar cómo se crean y almacenan los bloques en una blockchain, demostrando una mayor capacidad para identificar aplicaciones prácticas de los NFTs y sintiéndose más cómodos utilizando términos técnicos. También tienen más experiencia en la compra o venta de NFTs. No obstante, las mujeres consideran más importante entender el funcionamiento de la blockchain y los NFTs en el contexto actual y muestran un mayor deseo de aprender más sobre estos temas.

En conclusión, en base a (1) los conocimientos sobre la tecnología blockchain y NFTs no indican una brecha digital de género significativa en este caso. (2) En cuestiones prácticas, los hombres tienden a tener más experiencia con esta tecnología en comparación con las mujeres. Sin embargo, (3) las mujeres se muestran más interesadas en aprender sobre ello y otorgan mayor importancia a entender estas tecnologías en la era digital actual. Es importante reconocer que la muestra de 20 estudiantes es limitada y que este análisis es una primera aproximación. Se recomienda llevar a cabo un estudio más amplio para obtener conclusiones más robustas. Complementariamente, para mejorar los conocimientos de tecnologías emergentes entre todos los estudiantes, se podrían ofrecer programas de capacitación específicos, organizar talleres interactivos y proporcionar recursos educativos adicionales sobre blockchain y NFTs. Estas acciones podrían fomentar un entorno de aprendizaje más equitativo.

PALABRAS CLAVE

BLOCKCHAIN, BRECHA DIGITAL, BRECHA DIGITAL DE GÉNERO, ESTUDIANTES, NFTS

EXPLORANDO UNA APP MOVIL DE SIMULACIÓN DE EMPRESA PARA ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS COMO HERRAMIENTA DE FOMENTO DEL TRABAJO EN GRUPO

ROCIO HERNÁNDEZ GARRIDO

Universidad de Sevilla

DAVID PEREA

Universidad de Málaga

CINTA PÉREZ CALAÑAS

Universidad de Huelva

ELENA GARCÍA DE SOTO CAMACHO

Universidad de Huelva

En la actualidad, en el ámbito universitario de Ciencias Empresariales, los graduados demandan una formación que les acerque más al mundo real empresarial y menos a conceptos teóricos abstractos. Dado que en el ámbito empresarial la toma de decisiones estratégicas es un tema esencial para cualquier empresario, que se enfrente continuamente a decisiones que pueden determinar el futuro de sus negocios, la experiencia es un elemento fundamental.

Gracias al actual desarrollo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), existen nuevas herramientas como los simuladores de empresa que permiten recrear situaciones empresariales de forma realista. Este tipo de herramientas permiten tomar decisiones y

ejecutar acciones en un entorno ficticio, lo que ayuda a comprender las posibles repercusiones en el mundo empresarial real.

Por lo tanto, dado el interés creciente existente en este tipo de herramientas digitales en el ámbito universitario, este trabajo se centra en explorar y presentar un simulador de empresa que también permite experimentar con diversas estrategias de mercado. Estas simulaciones pueden servir de guía e inspiración para los estudiantes de Administración y Dirección de Empresas (ADE), como apoyo complementario a los conceptos teóricos, preparándolos para enfrentar las decisiones del mundo empresarial real, con habilidades prácticas y una comprensión más profunda de la realidad empresarial.

La app seleccionada para simulacro empresarial es conocida como Business Strategy 3, un juego de estrategia por turnos que ofrece una inmersión en el mundo empresarial en la que los estudiantes podrán trabajar en grupo y tomar decisiones. Esta aplicación posee características como negociar más de 40 activos en el intercambio, eventos inesperados que afectan el estado del jugador, la capacidad de invertir en obligaciones de deuda de países, entre otras. La aplicación permite también competir contra otras empresas, contratar personal, ganar popularidad e influencia, gestionar el tiempo y trabajar como autónomo. Además, ofrece un modelo de negocio rediseñado, inversiones en bienes raíces y la posibilidad de influir en el estado de la industria y el precio de las acciones en el mercado. El éxito en el juego depende de las decisiones tomadas.

En lo que se refiere a la popularidad de esta aplicación, cuenta con una sólida valoración de 4.4 sobre 5 y ha sido descargada más de 100 mil veces. Al profundizar en las opiniones de los usuarios en español, se observa una tendencia mayoritariamente positiva. Las expresiones más comunes en las reseñas reflejan una satisfacción generalizada con la experiencia ofrecida por la aplicación. Sin embargo, algunas reseñas destacan ciertas áreas de mejora, como la falta de realismo en ciertos aspectos del juego. En lo que respecta al análisis del tono y los sentimientos expresados en las reseñas, se encuentra que aproximadamente el 67% de ellas son positivas. Los usuarios destacan emociones como anticipación, diversión, confianza y sorpresa al interactuar con la aplicación.

En conclusión, la app móvil Business Strategy 3 es una herramienta valiosa para estudiantes de ADE, ofreciendo una experiencia de simulación empresarial realista respaldada por su popularidad y alta valoración. Su popularidad, valoración general positiva y la satisfacción expresada por los usuarios sugieren que podría ser una adición valiosa para el aprendizaje práctico en el aula. La app fomenta el desarrollo de habilidades prácticas y el pensamiento crítico necesarios para enfrentar los desafíos del mundo empresarial.

PALABRAS CLAVE

APP, DOCENCIA UNIVERSITARIA, SIMULADOR, SIMULADOR DE NEGOCIOS

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL USO DE CHATGPT POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES: UNA EXPLORACIÓN DE LOS BENEFICIOS Y RIESGOS DE ADOPTAR Y UTILIZAR CHATGPT

ELENA CARVAJAL TRUJILLO

Universidad de Huelva

ROCIO HERNÁNDEZ GARRIDO

Universidad de Sevilla

CINTA PÉREZ CALAÑAS

Universidad de Huelva

JAIME JOSÉ ORTS CARDADOR

Universidad de Huelva

El espectacular avance de la Inteligencia Artificial (IA) ha supuesto un gran avance en los mecanismos de enseñanza y aprendizaje. Esta herramienta no ha dejado de crecer y mejorar, convirtiéndose en un aspecto

esencial de la vida cotidiana de las personas. Se define como «la capacidad de un sistema para interpretar correctamente datos externos, aprender de esos datos y aplicar esos aprendizajes para lograr objetivos y tareas específicas mediante una adaptación flexible». Su popularidad se debe a que esta herramienta tiene la capacidad de imitar la inteligencia humana. Entre las nuevas aplicaciones (apps) de IA existentes, destaca la aparición de ChatGPT. Se trata de un modelo de inteligencia artificial que fue creado por la empresa GPT (Generative Pre-trained Transformer) y que utiliza el modelo de procesamiento del lenguaje natural (PLN) de última generación denominado GPT-3. Esta herramienta se presentó el 30 de noviembre (2022) y goza de gran aceptación porque puede ser bastante eficaz para tareas de procesamiento del lenguaje natural.

En el contexto educativo, esta aplicación está causando una revolución ya que es una herramienta que se está convirtiendo en un gran aliado para los estudiantes. Esto se debe a que este sistema puede generar respuestas a una amplia gama de temas. Es capaz de traducir textos con precisión, resumir informes y noticias y codificar, entre otras cosas. Por lo tanto, los estudiantes han adoptado esta tecnología porque es capaz de proporcionar un aprendizaje personalizado, evaluaciones dinámicas e interacciones significativas en entornos de aprendizaje mixto. Sin embargo, a pesar de los beneficios potenciales en la educación, existen dudas sobre si sus ventajas compensarán sus riesgos. La literatura sugiere que existen riesgos asociados al uso de esta aplicación: la disminución del interés en libros, conferencia o clase; sesgos en la información; proporcionar información correcta; ansiedad; o contenido inapropiado.

Para ello, se ha realizado un cuestionario a los alumnos de los diferentes grados de la Universidad de Sevilla y de la Universidad de Huelva. Respecto a los resultados obtenidos, en general, los alumnos están familiarizados con el uso de ChatGPT. Sin embargo, otros estudiantes opinan que ChatGPT tiene una serie de efectos negativos en la educación, como la disminución del interés por la lectura o por la clase, o información inapropiada.

Las principales conclusiones de este estudio muestran que, a pesar de las ventajas que ChatGPT puede tener en la educación, debe utilizarse con

precaución e intentar aprovechar su potencial para transformar la educación general. Por último, en cuanto a las aplicaciones prácticas, recomendamos a los profesores que utilicen ChatGPT por sus ventajas educativas, pero con precaución por los fallos de información o la disminución del interés por aprender.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, EDUCACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RIESGOS PERCIBIDOS

ALUCINANDO: EL GRAN PROBLEMA DE LA IA

JULIO CÉSAR MUÑOZ PÉREZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Uno de los resultados más relevantes del Proyecto de Innovación Docente otorgado por la UNED titulado "Evaluación de impacto y adaptación de evaluación con PEC ante la IA: El reto del ChatGPT", es la detección de alucinaciones.

Entendemos por "alucinación" la situación en la que los generadores de lenguaje natural producen respuestas erróneas, que o divergen con la entrada del usuario, contradice contexto previo o se basa en hechos que no existen.

De hecho, la propensión de la IA a exhibir alucinaciones ha sido remarcada ya por una gran parte de doctrina, y se ha planteado que tiene su origen en fallos en la alimentación de la información obtenida o fallos en el algoritmo aplicado.

Con independencia de la causa, las alucinaciones representan uno de los más importantes desafíos de la Inteligencia Artificial que limita su utilidad y está siendo objeto de creciente interés doctrinal. Esta patología de la IA aparece con especial intensidad en el ámbito del lenguaje

académico y técnico, desde las ciencias de la salud hasta el Derecho. Su peligro radica en que la respuesta parece razonable, pero carece de sentido a la luz del conocimiento experto en estos ámbitos.

En el proyecto hemos podido detectar alucinaciones en doctrina, inventándose publicaciones, incluso la citación completa, jurisprudencia y errores materiales (normativa que no existe o cambio de aspectos factuales).

De hecho, los cálculos del índice de alucinación que ofrecen algunas investigaciones en el ámbito educativo, entre el 43 y el 68%; estos cálculos son tendencialmente coincidentes con los resultados del proyecto, en el que se aprecia un índice de error similar. Un error que incrementa a medida que la materia es más técnica, así como en el nivel académico (el paso de grado a máster).

Estas alucinaciones tienen gran relevancia, ya que permiten la detección de un uso fraudulento de la IA por parte del alumnado (por ejemplo, al citar una obra/autor inexistente o datos falsos).

Las alucinaciones también condicionan la incorporación de la IA al proceso enseñanza – aprendizaje, y justifican en gran medida el rechazo genérico al uso de la IA. La incorporación de la IA a la docencia sólo sería posibles desde el análisis crítico de sus respuestas. Un análisis que en ocasiones exige un conocimiento profundo de la materia y que desde la perspectiva del alumnado no resulta posible sin la guía del docente.

Parece recomendable compartir esta importante limitación de la IA con el alumnado. Cuestión que además podemos relacionar con la responsabilidad ética que deriva del uso de la Inteligencia Artificial, pero también jurídica (incluso más allá de lo académico) por la asunción de texto alucinado como texto correcto.

Una última cuestión vinculada es que las alucinaciones y su estudio parecen contribuir al debate, cada vez más polarizado, entre los académicos. Mientras unos lo consideran una herramienta útil para agilizar el proceso de redacción o la corrección y claridad del texto, otros lo ven como una amenaza para la integridad de autoría. Las alucinaciones constituyen un argumento que enfatiza el riesgo del uso.

PALABRAS CLAVE

ALUCINACIÓN, FRAUDE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA GENERACIÓN DEL STORYTELLING DE UN MÁSTER UNIVERSITARIO Y SU INFLUENCIA EN LA PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN DE MARCA Y LA INTENCIÓN COMPORTAMENTAL DE LOS POTENCIALES ALUMNOS

GUILLERMO BERMÚDEZ GONZÁLEZ

Universidad de Málaga

JUAN PEDRO CABRERA SÁNCHEZ

Universidad de Málaga

LUIS ALFONSO MALDONADO CANCA

Universidad de Málaga

El storytelling es cada vez una herramienta más relevante en las estrategias comerciales en general, y en el ámbito educativo en particular, permitiendo a las organizaciones conectar emocionalmente con sus audiencias. En el contexto de la educación superior, donde la competencia es intensa, una narrativa de marca efectiva puede ser crucial para diferenciarse y atraer estudiantes a programas específicos. La IA ha emergido como una tecnología disruptiva que puede revolucionar la manera en que se crean y optimizan estas narrativas.

El presente artículo explora el uso de la inteligencia artificial (IA) en la creación de estructuras narrativas de marca (brand story structure) y su impacto en la imagen percibida de la marca (perceived brand image), la intención de compra (purchase intention) y el boca a boca (word of mouth). Se diseñó un estudio empírico utilizando un enfoque mixto. Primero, se generaron las narrativas utilizando un modelo de IA

avanzado, combinando los tres subconstructos de las estructuras narrativas de marca: trama (emplotment), conexión histórica (historical connection) y la voz narrativa (narrative voice). Luego, a través de un pretest realizado a 50 alumnos potenciales de un Máster universitario ficticio, estas narrativas se evaluaron mediante encuestas. El tratamiento de la información se realizó mediante el programa SPSS. Los resultados del análisis de los datos mostraron como la IA generativa puede mejorar la efectividad de la narrativa del tríptico informativo del Máster, y, en consecuencia, fortalecer la percepción de la marca, la intención de compra y las recomendaciones del programa.

PALABRAS CLAVE

BRAND STORY STRUCTURE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MARKETING EDUCATIVO, PERCEIVED BRAND IMAGE, PURCHASE INTENTION

POTENCIAL DE LA REALIDAD VIRTUAL (RV)
COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE
EN NIÑAS Y NIÑOS CON ESPECTRO AUTISTA:
LOGROS Y LIMITACIONES

GLORIA SANTIAGO MÉNDEZ

Universidad de Málaga

ROBI BARRANCO MERINO

Instituto Universitario de Investigación en Tecnología

Centrada en el Ser Humano (HUMAN-tech)

Universitat Politècnica de València, Valencia, 46022, Spain

GUILLERMO BERMÚDEZ GONZÁLEZ

Universidad De Málaga

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) presenta desafíos significativos en el ámbito educativo, especialmente en cuanto a mantener la participación y atención de los niños durante las actividades de aprendizaje. Este estudio tuvo como objetivo principal evaluar el potencial y las limitaciones de la realidad virtual (RV) como herramienta innovadora en entornos escolares para niños con TEA.

Se llevó a cabo un estudio observacional con 16 niños con TEA, de edades entre 4 y 12 años, pertenecientes a aulas primarias de necesidades específicas, en el colegio de educación infantil y primaria Los Guindos, en Málaga. Se desarrolló un itinerario de aplicaciones de RV con niveles escalables de interacción y dificultad, adaptados a las demandas cognitivas y participativas de las experiencias virtuales. Durante 6 semanas, los participantes avanzaron por este itinerario a ritmo personalizado, en sesiones semanales de 45 minutos. Se evaluó la adopción de la RV mediante observaciones y evaluación de resultados en cada experiencia.

Los resultados preliminares revelaron una alta aceptación y entusiasmo de los niños con TEA hacia las aplicaciones de RV. Se observó un aumento en los niveles de participación y atención durante las sesiones de

RV. Además, se analizaron las limitaciones de los dispositivos utilizados, considerando la diversidad funcional y rangos de edad.

Este estudio demuestra el potencial de la RV como herramienta innovadora para mejorar la participación y el compromiso de los niños con TEA en el entorno educativo. Al proporcionar una experiencia inmersiva y atractiva, la RV puede ser una estrategia eficaz para captar y mantener la atención, facilitando así el aprendizaje y desarrollo de los niños con necesidades especiales. Los hallazgos resaltan la importancia de explorar nuevas tecnologías y enfoques innovadores en la educación de niños con TEA, y aportan evidencia empírica para impulsar su adopción y promover el desarrollo de intervenciones personalizadas basadas en esta tecnología.

PALABRAS CLAVE

ADOPCIÓN, COMPORTAMIENTO HUMANO, ENTORNOS VIRTUALES, TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

EL ABC DE LA FUNCIÓN GERENCIAL: COMUNICACIÓN, LIDERAZGO Y ÉTICA EN LOS NUEVOS ESCENARIOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

JUAN CARLOS MONTALVO RODRÍGUEZ

Universidad Antonio Nariño

LUIS CARLOS TORRES SOLER

Universidad El Bosque

Se reconoce que la función gerencial se encuentra dentro del área directiva de las empresas. Así mismo, la función gerencial, a su vez, se encarga de integrar y coordinar las diferentes unidades funcionales de la

organización. Por esta razón, para el ejercicio de la función gerencial se hace necesario el desarrollo de competencias conductuales orientadas a facilitar dicha integración y coordinación. A continuación, se profundiza algunas de las competencias más representativas dentro de la función gerencial, tales como la comunicación estratégica, el liderazgo de equipos de trabajo y la dimensión ética, de cara a los nuevos desafíos de los nuevos desarrollos de la inteligencia artificial.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS GERENCIALES, COMUNICACIÓN, ÉTICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, LIDERAZGO

REDES EN EL OCÉANO: CREACIÓN DE UN MODELO DE GESTIÓN DE LOS RECURSOS TIC NECESARIOS PARA EL ASEGURAMIENTO DE LA CONECTIVIDAD SATELITAL DE LOS BUQUES EN ALTAMAR USANDO UN ENFOQUE DE GESTIÓN HÍBRIDO

CRISTIAN CAMILO MONROY RAMIREZ

ECCI

WILLIAM NIETO-LEON

Universidad ECCI

El acceso limitado a comunicaciones confiables y eficientes en altamar ha generado dificultades en la gestión de flotas, la seguridad de la tripulación y la operación eficiente de buques. Esta situación pone en riesgo la competitividad de las empresas navieras y armadas nacionales además de su capacidad para cumplir con las regulaciones marítimas y garantizar una respuesta efectiva en situaciones de emergencia, de igual forma

dificulta la posibilidad de tener cobertura en rutas de difícil acceso o de latitudes extremas no comunes en sus viajes.

En medio de la inmensidad del horizonte marítimo las embarcaciones se encuentran aisladas y la conectividad de datos e internet es fundamental para el normal y seguro desarrollo de sus viajes. Es de gran importancia el intercambio de datos en tiempo real, el monitoreo de condiciones meteorológicas, la comunicación con otros buques y la gestión de la cadena de suministro, entre otras aplicaciones que permite el poder estar “on-line”. Actualmente los buques tienen conectividad cuando están en el puerto dado que se “enganchan” a las redes de las mamparas y a las redes de emergencia de los mismos puertos. Sin embargo, una vez zarpan, unos cientos de millas adentro del mar se pierde la conectividad, esto dificulta la comunicación con las bases centrales y la transmisión de datos de alta velocidad que hacen puentes y líneas de transmisión en tierra.

Con el desarrollo de esta fase inicial de la investigación se pretende identificar las variables necesarias para el desarrollo de un modelo integral de gestión de recursos de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) adaptado de manera específica al entorno marítimo, con el propósito de asegurar de manera eficiente y segura la conectividad de los buques en altamar, mejorando la operatividad, la toma de decisiones y la seguridad en las comunicaciones a bordo. En la etapa siguiente se busca realizar una propuesta con la definición de un modelo de conectividad basado en antenas satelitales de tecnología en banda Ka para el sector marítimo apoyados en alta disponibilidad con el fin de garantizar cobertura en todas las latitudes. Para este fin es importante tener claro el entorno técnico, económico, social, político y administrativo pertinente al reto planteado. Se usa una metodología de investigación de tipo mixta con un enfoque exploratorio-descriptivo que incluye la combinación de medios cuantitativos y cualitativos para lograr recolectar la información y analizarla de manera sistemática una propuesta que contiene componentes técnicos, económicos y procedimentales que pueden llegar a definir y limitar la posibilidad real de su implementación.

En esta etapa del proyecto se identifican finalmente las fortalezas de modelos de gestión “waterfall” y “agile”, tomando del primero la

macroestructura de planeación, mientras del segundo se toma los procesos de “Design Thinking” que por medio de iteraciones, permiten avanzar en la optimización de mejores condiciones de los equipos usados en las rudas variables del entorno en las cuales navegan las embarcaciones objeto de estudio en este trabajo.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIONES EN ALTAMAR, CONECTIVIDAD SATELITAL EN ALTAMAR, MODELO DE GESTIÓN DE TELECOMUNICAIONES, TELECOMUNICACIONES MARÍTIMAS

PROTEGIENDO NUESTRO PRODUCTO DE LA RADIACIÓN UV Y NUESTROS CLIENTES DE COSTOS INNECESARIOS: COMPONENTE EMPRESARIAL ALINEADO CON UN ESTUDIO DE LA FOTODEGRADACIÓN Y CORROSIÓN ACELERADA DE ACERO PREPINTADO CON SISTEMA DÚPLEX

JONATHAN JARAMILLO

Universidada ecci

WILLIAM NIETO-LEON

Universidad ECCI

El acero prepintado con recubrimiento tipo dúplex es un material ampliamente utilizado en diversas industrias, incluyendo la automotriz, la de línea blanca y la de materiales de construcción. En Colombia, para el año 2023, se importaron 179,600 Toneladas de este acero prepintado, equivalente a 186 millones de dólares. El 73.68% de estas importaciones son de origen chino, a un precio sustancialmente menor que los materiales provenientes de países como Brasil, EE.UU. o Japón, lo que

subraya una dependencia del mercado nacional a estos suministros. Sin embargo, la compra de materiales a proveedores de China, y a precios bajos, genera incertidumbres de calidad que pueden afectar negativamente a las empresas. Ante esta incertidumbre, Merkatejas Ltda., líder en la fabricación de tejas de acero prepintado, necesita controlar, comprender y mejorar la durabilidad de sus productos, lo cual es fundamental para mantener y fortalecer su posición en el mercado.

Para la empresa, la durabilidad de sus productos no solo garantiza la satisfacción del cliente, sino que también reduce costos a largo plazo, minimiza reclamaciones y refuerza su reconocimiento a nivel nacional. Es por ello que esta investigación sobre la fotodegradación y corrosión acelerada del acero prepintado ofrece una oportunidad única, para mejorar la calidad de los productos, incrementar las ventas y consolidar para Merkatejas una reputación como líder en el sector.

El objetivo central de este estudio es identificar áreas de mejora en los procesos de producción y en las especificaciones del producto que puedan aumentar su vida útil y rendimiento en condiciones ambientales adversas. Para ello, se combina un análisis técnico y un análisis de gestión empresarial. Se lleva a cabo un análisis detallado de las propiedades químicas de las muestras de acero prepintado expuesto a diferentes condiciones ambientales, mediante ensayos en cámaras de envejecimiento acelerado, y el uso de técnicas avanzadas de caracterización de materiales. Además, se realizarán entrevistas con expertos en el sector y análisis de mercado para comprender mejor las necesidades y expectativas de los clientes, así como las tendencias del mercado colombiano en términos de productos duraderos y sostenibles.

Desde un punto de vista técnico, se espera que los resultados de este estudio proporcionen a Merkatejas Ltda. información crucial sobre cómo mejorar la resistencia y durabilidad de sus productos, desde el enfoque de gestión, se pretende aportar mediante un modelo “Agile” a los procesos iterativos que puedan surgir de la experimentación continua de las mismas variables físicas con diferentes modelos de gestión en diferentes momentos, involucrando “Agilidad a escala” como puente intermedio entre la aplicación de SCRUM para un desarrollo iterativo de la

mejora continua de las variables técnicas y administrativas y un modelo de proyectos empresariales a gran escala con interesados en altas esperas de la organización.

PALABRAS CLAVE

FOTODEGRADACIÓN, MODELO DE PRODUCCIÓN DE ACERO PREPINTADO, SISTEMA DÚPLEX

FINANZAS 4.0: INTEGRANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

M. DOLORES GUERRERO BAENA

Universidad de Córdoba

MERCEDES LUQUE-VÍLCHEZ

Universidad de Córdoba

JAIME MARTÍN GARCÍA

Universidad de Córdoba

CARLOS ANGUIANO SANTOS

Universidad de Córdoba

La presente comunicación se encuadra teóricamente en la línea de investigación relativa a la incorporación de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en el contexto educativo de los estudios en Administración y Dirección de Empresas (ADE) y, más en concreto, en asignaturas relativas a las finanzas. Aunque, cada vez en mayor medida, se incluye el uso de nueva tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en ocasiones se realiza meramente como una práctica instrumental. En este sentido, con las TAC se pueden diseñar, implementar y evaluar actividades y tareas que van más allá del uso instrumental de

sistemas y procesos tecnológicos, con el fin de favorecer el interés y la motivación del alumnado (Kirkwood & Price, 2014). El rápido avance de técnicas de procesamiento de la información ha acelerado el progreso de la inteligencia artificial generativa (IAG), permitiendo que los ordenadores realicen tareas mediante la simulación de comportamientos humanos inteligentes, como la inferencia, el análisis y la toma de decisiones (Hwang, Xie, Wah, & Gašević, 2020). En este sentido, la IAG se puede definir como una tecnología que aprovecha modelos de aprendizaje para generar contenido similar al humano (por ejemplo, texto) en respuesta a instrucciones complejas y variadas (Lim, Gunasekara, Pallant, Pallant, & Pechenkina, 2023). La IAG se ha popularizado a través de ChatGPT, herramienta que fue desarrollada por OpenAI y dada a conocer en noviembre de 2022. Una de las mayores preocupaciones que surgen en torno al uso de ChatGPT es la relativa a la fiabilidad de la información generada, dado que esta puede contener inexactitudes, sesgos y otras formas de desinformación (Dwivedi et al., 2023), aunque se han enumerado múltiples beneficios de esta herramienta como una tecnología que favorece el aprendizaje, la motivación y la adquisición de competencias por parte del alumnado. En este contexto, el principal objetivo de esta comunicación es presentar un proyecto de innovación docente sobre la incorporación de las TAC en varias asignaturas en materia financiera del Grado en ADE con el fin de mejorar la motivación y el desarrollo de habilidades en el alumnado. Para orientar la propuesta, se considera la implementación de ChatGPT en Hoja de Cálculo Excel como la principal intervención innovadora que pretende mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en varias asignaturas, tales como “Introducción a las Finanzas”, “Análisis de Estados Económico-Financieros”, “Contabilidad Financiera” y “Dirección Financiera” del Grado en ADE. Se busca aprovechar las capacidades de ChatGPT para mejorar el aprendizaje y la experiencia de los estudiantes en el análisis financiero y contable, debido a su capacidad para facilitar la creación de contenidos, la comunicación y la colaboración entre los estudiantes. Los beneficios de esta técnica innovadora son numerosos: en primer lugar, mejora la motivación del estudiantado, dado que la implementación del proyecto permite que el estudiante pueda concentrarse en tareas de mayor creatividad y de

análisis, apoyando las tareas más repetitivas en la inteligencia artificial; en segundo lugar, se consiguen desarrollar habilidades en el alumnado imprescindibles para su futuro profesional, como la resolución de problemas, el análisis de datos, la comunicación o la creatividad; en tercer lugar, mejora el aprendizaje de Excel como herramienta intrínseca en todas las asignaturas de Finanzas y Contabilidad, dado que el proyecto permite que el estudiante mejore sus competencias en relación con esta herramienta de una manera más interactiva y atractiva, ayudando al estudiante a aprender de una forma lúdica; en cuarto lugar, mejora la colaboración entre estudiantes, dado que el proyecto permite crear espacios de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes pueden trabajar juntos en distintos proyectos; y, en quinto lugar, el proyecto permite apoyar la labor del profesorado en lo que se refiere a la tutorización del alumnado, en la medida en que se proporcionan explicaciones y ejemplos personalizados adaptados a cada estudiante, mejorando así la inclusión del alumnado e integrando en el proceso de aprendizaje a estudiantes muy diversos y con diferentes capacidades de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, EXCEL, MOTIVACIÓN, TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO

LA REALIDAD VIRTUAL EN AULAS DE PRIMARIA: UN ESTUDIO SOBRE LA RESPUESTA AFECTIVA-CONDUCTUAL

GLORIA SANTIAGO MÉNDEZ

Universidad de Málaga

ROBI BARRANCO MERINO

*Instituto Universitario de Investigación en Tecnología Centrada
en el Ser Humano (HUMAN-tech)*

Universitat Politècnica de València, Valencia, 46022, Spain

El objetivo del presente estudio evaluó como el tipo de experiencia de realidad virtual (VR) puede influir en las respuestas afectivas, conductuales y posteriores de los niños en edad escolar. Se ha realizado un taller teórico-práctico en un colegio público de Málaga capital, dirigido a estudiantes de segundo de primaria.

Se evaluaron 27 participantes (14 niñas y 13 niños), con media de edad fue de 7,5 años, de una escuela primaria de Málaga. Cada participante experimentó dos condiciones RV: 1) experiencia de video de 360 grados con animales (condición pasiva) y 2) un juego interactivo de ritmo llamado Beat Saber (condición interactiva). Previo al taller, se obtuvo el consentimiento informado de los tutores legales. La experiencia se llevó a cabo durante el horario escolar y dentro de las instalaciones del colegio. Anterior a la experiencia RV, se realizó un taller teórico adaptado al nivel de los alumnos, en el que se les explicó la RV. El taller tuvo una duración de 10 a 15 minutos por estudiante y se realizó en grupos de tres.

Se realizaron análisis descriptivos y se ajustaron modelos de regresión para evaluar los efectos del tipo de experiencia de VR en las diferentes variables dependientes. Se evaluaron los supuestos de los modelos y se realizaron pruebas de significancia.

Los resultados de este estudio sugieren que el tipo de experiencia de realidad virtual puede tener un impacto significativo en las respuestas afectivas, conductuales y posteriores de los niños en edad escolar. Específicamente, experiencias más interactivas, se asociaron con mayor respuesta afectiva y comunicación de la misma. Por otro lado, también influyó en una conducta más activa y de exploración, lo que pudo promover una mayor implicación de los estudiantes y relacionarse con una mayor libertad de expresión. Este estudio contribuye a explorar como las características específicas de las experiencias de VR puede maximizar su potencial educativo y minimizar los posibles efectos negativos en los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, EDUCACIÓN PRIMARIA, EDUCACIÓN VIRTUAL, ENTORNOS VIRTUALES, INNOVACIÓN DOCENTE

SECCIÓN III.
CIENCIAS SOCIALES

CIENCIAS SOCIALES.
INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO
DE LAS COMPETENCIAS – SECCIÓN A

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S01-02.** PODCASTS Y NARRATIVA TRANSMEDIA SOBRE SOSTENIBILIDAD EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR
Víctor Manuel Pérez Martínez.
- **Ponencia A03-N01-01.** LA ENSEÑANZA DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL EN GRADOS DE CRIMINOLOGÍA: UNA PROPUESTA APLICADA PARA REFORZAR LA AFINIDAD TEMÁTICA DISCIPLINAR Y LA MOTIVACIÓN ENTRE LOS/AS ESTUDIANTES
Víctor Del Arco Fernández.
- **Ponencia A03-N01-02.** INTERCULTURAS. TRABAJO SOCIAL TRANSFORMADOR Y APRENDIZAJE POR SERVICIO CON ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Yolanda García Vázquez.
- **Ponencia A03-N01-03.** INNOVACIÓN DOCENTE VINCULADA AL FOMENTO DE LOS PROCESOS DE EMPRENDIMIENTO EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO
Ricardo Reier Forradellas.
- **Ponencia A03-N01-04.** BIODIREITO: A APLICAÇÃO DO DIREITO NA HUMANIZAÇÃO DE ATENDIMENTO DE PACIENTES EM ESTADO TERMINAL E A EFETIVAÇÃO DO DIREITO DE MORRER
Caroline Leite De Camargo.
- **Ponencia A03-N01-05.** LA IMPORTANCIA DEL PUNTO DE VISTA DEL ESTUDIANTE PARA EL DESARROLLO DE LA LABOR DEL DOCENTE UNIVERSITARIO
Soraya Munoz-Perez. Marián Queiruga Dios. Borja Castañeda.
- **Ponencia A03-N01-06.** ENSEÑANZA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA
Marco Antonio Gutierrez Casarez.
- **Ponencia A03-N01-07.** LA EVALUACIÓN 360 COMO UN MÉTODO QUE ENRIQUECE LA RETROALIMENTACIÓN DEL ALUMNO. UNA EXPERIENCIA DOCENTE.
Borja Castañeda. Soraya Munoz-Perez. Marián Queiruga Dios.

- **Ponencia A03-N01-08. ENHANCING COMPETENCIES THROUGH MUSIC EDUCATION**
Paloma Bravo-Fuentes.
- **Ponencia A03-N01-09. CONCEPCIONES DE CIUDADANÍA Y JUSTICIA SOCIAL EN ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL**
Bruno Bivort.
- **Ponencia A03-N01-10. LOS MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LAS GUÍAS DOCENTES UNIVERSITARIAS**
Ainhoa Martínez Rodríguez. Camino Ferreira Villa.
- **Ponencia A03-N01-11. ESTUDIO DE LAS METODOLOGÍAS DOCENTES EN LOS ESTUDIOS DE GRADO**
Ainhoa Martínez Rodríguez. Camino Ferreira Villa.
- **Ponencia A03-N01-12. MOTIVACIÓN Y SATISFACCIÓN ACADÉMICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: ESTUDIO DE CASO DE ESTUDIANTES INTERNACIONALES DE JAPONÉS COMO LENGUA EXTRANJERA (JLE)**
Catalina Cheng-Lin.
- **Ponencia A03-N01-13. ENSEÑANZA DEL EMPRENDIMIENTO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REVISIÓN BIBLIOMÉTRICA**
Sandra Chicas Sierra.
- **Ponencia A03-N01-14. LOS TORNEOS DE DEBATE ACADÉMICO COMO ESCENARIO PARA EL CRECIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES EN COMPETENCIAS TRASVERSALES.**
Ignacio Lasierra Pinto. Cristina Zurutuza-Muñoz.
- **Ponencia A03-N01-15. INNOVACIÓN DOCENTE VS SESIÓN MAGISTRAL: LA OPINIÓN DEL ALUMNADO EN CRIMINOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**
Javier García García. Álvaro Elices Acero.
- **Ponencia A03-N01-16. CREACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA SOBRE REGISTROS Y "REGULATORY AFFAIRS" DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE CIENCIAS EXPERIMENTALES Y DE LA SALUD.**
Natacha Caballero Gómez. Julia Manetsberger. Carlos Soria Rodríguez.
Nabil Benomar El Bakali.

- **Ponencia A03-N01-17.** EL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL Y POLÍTICA EN LAS TITULACIONES DE GRADO EN PERIODISMO DE LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS
Ricardo Domínguez-García.
- **Ponencia A03-N01-18.** EL LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL DEL PROFESOR EN EL AULA UNIVERSITARIA TRAS LA PANDEMIA Y EN LOS TIEMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
María José Vicente Vicente. María José García Solana. Jorge Crespo González.
- **Ponencia A03-N01-19.** PERCEPCIONES DE LOS FUTUROS DOCENTES EN LA PRODUCCIÓN DE UN VIDEOJUEGO EN ORGANIZACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR. DESARROLLO DE COMPETENCIAS COOPERATIVAS.
María Dolores Díaz Noguera. Carlos Hervás-Gómez. Jara Juan-Chaparro.
- **Ponencia A03-N01-21.** USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES PARA LA COEVALUACIÓN TÉCNICA DE REMO ENTRE ESTUDIANTES DEL GRADO EN CIENCIAS DEL DEPORTE.
Gonzalo Reverte Pagola. Francisco Javier Pecci Barea. Jose Luis Gil Delgado.
- **Ponencia A03-N01-22.** LA MEJORA DEL TRABAJO EN EQUIPO EN EDUCACIÓN SUPERIOR A TRAVÉS DEL ACOMPAÑAMIENTO EN LA COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO
Marián Queiruga Dios. Borja Castañeda. Soraya Munoz-Perez.
- **Ponencia A03-N01-23.** INTERVENIR PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA DE PERSONAS ENFERMAS Y DESFAVORECIDAS: ESTUDIO EN EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN Y LA FORMACIÓN
Sónia Galinha.
- **Ponencia A03-N01-24.** INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA PSICOLOGÍA COMUNITARIA
Sónia Galinha.
- **Ponencia A03-N01-25.** LA COMPRESIÓN DE TEXTOS EN MATEMÁTICAS. UN ESTUDIO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR
Alma Alicia Benítez Pérez.

- **Ponencia A03-N01-26.** PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE BAJO EL CONTEXTO DE LA HIBRIDACIÓN EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO.
Maricruz Díaz Torres, Alma Alicia Benítez Pérez.
- **Ponencia A03-N01-27.** LA REALIDAD VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVA E INTERCULTURAL: EXPERIENCIA COLABORATIVA DEL ESTUDIANTE DE TRABAJO SOCIAL Y SOCIOLOGÍA CON ENTIDADES SOCIALES
Alazne Ciarra Tejada, Isabel Merino González, Sara González Berrio.
- **Ponencia A03-N01A-28.** REVISIÓN DOCUMENTAL AMI COMO HERRAMIENTA PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS ESTUDIANTES.
Karla Galván López, Juan Antonio Garza Sánchez.

PODCASTS Y NARRATIVA TRANSMEDIA SOBRE SOSTENIBILIDAD EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR

VÍCTOR MANUEL PÉREZ MARTÍNEZ

Universidad San Jorge

Introducción: El uso del podcast en la educación es un recurso valioso que enriquece las competencias digitales del alumnado durante el proceso de enseñanza. **Objetivos:** Este estudio tiene como objetivos: a) analizar cómo el podcast se convierte en un recurso didáctico para fortalecer las competencias específicas en asignaturas universitarias y las habilidades digitales en los estudiantes desde una perspectiva de transmedia storytelling; b) examinar la presencia de temas relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en los podcasts. **Metodología:** Se llevó a cabo un análisis de los contenidos de podcasts creados en el contexto de asignaturas de Educación Superior, con el propósito de fortalecer las competencias digitales y el rendimiento académico en dichas materias. **Resultados:** Este estudio proporciona argumentos sobre cómo el podcast, utilizado como recurso didáctico, facilita la reflexión sobre temas de relevancia social, al abordar "temas de actualidad" y su vinculación con los ODS. **Conclusiones:** Aunque los resultados se limitan a un grupo de estudio específico, se concluye que el podcast es una herramienta eficaz para desarrollar competencias y evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, NARRATIVA TRANSMEDIA, PODCAST EDUCATIVO

LA ENSEÑANZA DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL EN GRADOS DE CRIMINOLOGÍA: UNA PROPUESTA APLICADA PARA REFORZAR LA AFINIDAD TEMÁTICA DISCIPLINAR Y LA MOTIVACIÓN ENTRE LOS/AS ESTUDIANTES

VÍCTOR DEL ARCO FERNÁNDEZ

Universidad de Salamanca

Objetivos: En la presente comunicación quisiera compartir la experiencia docente que he desarrollado en el marco del curso 23/24 entre los estudiantes de la asignatura de Antropología Social, impartida en el primer curso del grado en Criminología de la Universidad de Salamanca. A través de ella me he propuesto mejorar tanto la motivación como las dinámicas de participación del alumnado realizando un ajuste temático curricular con idea de conciliar intereses y problemáticas disciplinares.

Metodología La estrategia implementada radicó en orientar de forma flexible tanto los contenidos expuestos en el aula como los trabajos prácticos a desarrollar hacia problemáticas y ejemplos que pudieran resultar de mayor interés formativo. Incidiendo a su vez en la relación de afinidad histórica entre la Antropología Social y la Criminología, ambas disciplinas del ámbito científico social. Para ello, configuré una propuesta dialogada de trabajo práctico utilizando materiales audiovisuales, así como de formato cómic, con el objeto de ubicar la temática y llamar a la reflexión crítica. Igualmente, en todos los temas albergados en el programa, introduje elementos propios de la Criminología, principalmente en su parte final, generando una transversalidad que consiguió mejorar la motivación, participación y asistencia de los y las estudiantes matriculados/as.

Conclusiones: La comunicación consistirá en explicar el desarrollo orgánico de la propuesta aplicada, así como las dificultades y problemáticas surgidas en el marco de una clase con 70 estudiantes. Para ello detallaré las estrategias puestas en marcha con objeto de conseguir proporcionar

una mirada crítica y una sensibilidad antropológica que considero constituyen competencias primordiales para su futuro desempeño profesional.

PALABRAS CLAVE

ANTROPOLOGÍA, CRIMINOLOGÍA, INTERACCIÓN PARTICIPATIVA, MOTIVACIÓN

INTERCULTURAS. TRABAJO SOCIAL TRANSFORMADOR Y APRENDIZAJE POR SERVICIO CON ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

YOLANDA GARCÍA VÁZQUEZ

Universidad de Vigo

Es una iniciativa a favor de experiencias docentes innovadoras en base a metodologías de Aprendizaje por Servicio desarrollada en el Grado de Trabajo Social de la Universidad de Vigo; concretamente en las materias de Trabajo Social y Mediación y Trabajo Social y Ámbitos Profesionales de 4º curso. El alumnado universitario tuvo la oportunidad de conocer y desarrollar una metodología de enseñanza-aprendizaje colaborativo, en contacto directo con la comunidad escolar de un centro de educación secundaria de la ciudad de Ourense, así como en poner en valor sus capacidades de comunicación social y transmisión de conocimientos a partir de los contenidos teóricos y prácticos de las materias cursadas. El profesorado y el alumnado de 2º de Educación Secundaria y de 1º de Bachillerato participantes colaboraron en la organización y desarrollo de seminarios prácticos sobre la resolución de conflictos y el valor de la mediación, y sobre los ámbitos profesionales de las/los Trabajadoras/es Sociales en la atención a personas en situación de vulnerabilidad. Seminarios que fueron impartidos por el propio alumnado universitario en las respectivas aulas del centro de educación secundaria.

El objetivo general de nuestra iniciativa de innovación docente es difundir y promover la mediación como una herramienta para la resolución de conflictos presentar y difundir el Trabajo Social como una disciplina académica y una profesión comprometida con la justicia social, con el respeto a la diversidad y con la atención a las personas en situación de vulnerabilidad.

El aprendizaje por servicio realizado se relaciona con los contenidos y programación docente y favorece su orientación práctica. Las competencias que el alumnado trabajó han sido: capacidad de planificación, coordinación y organización; capacidad de liderazgo (movilizar a otras personas); capacidad para presentar en público programas, ideas e informes; capacidad de trabajo en equipo; capacidad de síntesis; capacidad de análisis y capacidad de iniciativa.

El alumnado universitario se organizó en 5 Grupos de Trabajo, que se correspondían con los 5 cursos de 2º de Educación Secundaria Obligatoria y con los 5 cursos de 1º de Bachillerato, total 200 alumnos/as. Cada Grupo de Trabajo llevó a cabo un programa de actividades bajo la orientación del profesorado. La evaluación final se realizó a partir de la entrega de un trabajo final por grupo previa defensa en el aula ante las/los compañeras/os y profesorado. El contenido de la presentación fue orientado por el profesorado a partir de unas normas y exigencias previamente establecidas; y también con la creación de un repositorio digital a modo de archivo donde cada grupo fue entregando progresivamente los informes y resultados de sus actividades. Cada Grupo de Trabajo designó un/a Coordinadora elegido entre sus componentes. Los resultados del aprendizaje están alineados con los siguientes objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030: 1. Fin de la pobreza; 3. Salud y Bienestar, 5. Igualdad de Género; 10. Reducción de las desigualdades.

Utilizamos un instrumento de valoración actitudinal a partir de un cuestionario elaborado “ad hoc”, sobre de la mediación en la resolución de los conflictos y el Trabajo Social y sus ámbitos profesionales. Dicho cuestionario fue contestado por el alumnado del centro de enseñanza secundaria como Pre-Test y Post-Test, antes y después de la experiencia.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, APRENDIZAJE POR SERVICIO, MEDIACIÓN, RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS, TRABAJO SOCIAL

INNOVACIÓN DOCENTE VINCULADA AL FOMENTO DE LOS PROCESOS DE EMPRENDIMIENTO EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

RICARDO REIER FORRADELLAS

Universidad Católica de Ávila

El desarrollo y la implementación de proyectos de emprendimiento a través de ideas innovadoras influye de manera directa en el nivel de desarrollo económico del entorno en el que se generan estas iniciativas. Del mismo modo, estos proyectos innovadores, aparte de la generación de riqueza, repercuten directamente en el desarrollo de las sociedades con las que interactúan. Dentro de estos proyectos innovadores vinculados al emprendimiento, en los últimos años ha tomado especial relevancia el concepto de Startup referido a aquellos procesos de emprendimiento que dan lugar a empresas caracterizadas por un proceso de innovación desarrollado a partir de una fuerte base tecnológica. Esta

El objetivo del presente trabajo radica en buscar vincular esta nueva realidad con la adquisición de competencias en el entorno universitario. Es decir, la realidad de nuestras Universidades debe tener en cuenta estas circunstancias para contribuir al desarrollo de ideas innovadoras desde las propias aulas. Lógicamente esta realidad no es sencilla y requiere de una metodología y unos procesos de innovación docente muy bien definidos.

La metodología, que se explicará en detalle en el trabajo desarrollado, requiere la participación de diversos actores que permitan la aparición de un nuevo ecosistema digital ligado al desarrollo tecnológico que permite la creación de sinergias vinculadas a este proceso y que requiere una

necesaria interconexión entre diferentes agentes –uno de ellos, y en nuestro caso el principal, será la propia Universidad-. En el presente trabajo, aparte de estudiar y definir esta nueva realidad empresarial, se va a analizar una nueva dimensión respecto a las posibilidades que ofrecen las Startups al tratar de vincular metodologías que permitan la proliferación de ecosistemas de emprendimiento de base tecnológica vinculadas a la Universidad. Se definirán las distintas circunstancias bajo las que estos proyectos de emprendimiento con una fuerte base tecnológica puedan convertirse en Startups con sostenibilidad financiera. Desde la Universidad se debe desarrollar, en primer lugar, un programa práctico dirigido a incentivar y potenciar estas ideas innovadoras y, en segundo lugar, evaluar cuales de ellas son susceptibles de llevarse a la práctica con éxito a través de modelos de Spin Offs.

Lógicamente, para definir esta nueva realidad se hace necesaria la interconexión y coordinación de multitud de agentes, vinculando a la Universidad y a sus emprendedores con el ecosistema emprendedor de su área de influencia a través de acuerdos con diferentes entidades y organizaciones vinculadas al emprendimiento -desde inversores privados a entidades de financiación, pasando por todas las administraciones vinculadas-. Los resultados se podrán medir en dos ámbitos. El primero y en términos académicos se vinculará con la mayor adquisición de competencias en determinadas áreas a través de resultados curriculares, y la segunda a partir del impacto concreto que se consigue vía Spin Offs a partir de este proceso.

PALABRAS CLAVE

EMPRENDIMIENTO, NUEVAS COMPETENCIAS, SPINS OFF

BIODIREITO: A APLICAÇÃO DO DIREITO NA HUMANIZAÇÃO DE ATENDIMENTO DE PACIENTES EM ESTADO TERMINAL E A EFETIVAÇÃO DO DIREITO DE MORRER

CAROLINE LEITE DE CAMARGO

Univ

Resumo: Vivemos em uma sociedade que considera a finitude da vida algo trágico, e é comum que muitas famílias, por egoísmo tentem a todo o custo manter seu ente querido em estado terminal vivo. Sofrendo, vivendo a custa de aparelhos, muitas vezes os tratamentos conhecidos não fazem mais efeito e a pessoa definha abandonada em hospitais por seus familiares. Diante de tal problema surgiu o direito de morrer, que embora polêmico é bastante razoável, já que a pessoa quando ainda saudável pode elaborar o testamento vital e avisar um advogado de confiança. Se vier a ficar em coma ou não puder expressar sua vontade em decorrência de uma doença, o advogado avisa a vontade do doente para a família, que respeitá-lo.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS SOCIALES

LA IMPORTANCIA DEL PUNTO DE VISTA DEL ESTUDIANTE PARA EL DESARROLLO DE LA LABOR DEL DOCENTE UNIVERSITARIO

SORAYA MUNOZ-PEREZ

Universidad Francisco de Vitoria

MARIÁN QUEIRUGA DIOS

Universidad Francisco de Vitoria

BORJA CASTAÑEDA

Universidad Francisco de Vitoria

En el proceso de enseñanza- aprendizaje, el feedback supone herramienta fundamental. Ello contribuye al logro de un aprendizaje autorregulado y autónomo, así como al desarrollo de la competencia aprender a aprender que promueve el Espacio Europeo de Educación Superior.

Este principio es ampliamente aceptado al referirse al momento en el cual el docente proporciona información al estudiante sobre su rendimiento y su proceso de mejora. Sin embargo, este trabajo centra su interés en la otra vía, es decir, la retroalimentación que el docente necesita para autorregular su docencia en favor del aprendizaje del alumnado. Por este motivo, se ha puesto en marcha una estrategia metodológica para que el alumnado pueda aportar su punto de vista y ayudar en la identificación de áreas de mejora de la labor docente durante el curso, lo cual pretende promover un ambiente de enseñanza más efectivo, participativo y en constante evolución, ya que en la mayoría de las ocasiones, el docente solo conoce el punto de vista de sus estudiantes una vez terminado el curso académico a través de las encuesta de calidad de la universidad. El objetivo principal que se ha perseguido es diseñar una estrategia para recibir feedback de los alumnos durante el desarrollo de una asignatura de primer curso de varios grados de la Universidad Francisco de Vitoria, de Madrid.

La metodología utilizada ha consistido en realizar un repaso de los contenidos abordados a mitad de curso, tras lo cual se realizaron varias

preguntas de carácter cualitativo sobre tres aspectos clave. Por un lado, se les pidió que identificaran los principales aprendizajes generados hasta el momento, por otro lado, se les preguntó que identificaran aquello que necesitaban para aprovechar más la asignatura y aprender mejor. Por último, se les solicitó que realizaran propuestas de mejora sobre la propia materia. Para esta recogida de información se realizó a través de una tarea con entrada de texto que ofrece Canvas, que es el Learning Management System utilizado habitualmente en la asignatura.

Las respuesta de los estudiantes fueron procesadas con el software Atlas.ti. El análisis cualitativo de los resultados obtenidos ha puesto de manifiesto una serie de áreas de mejora en cuanto a la metodología, así como la identificación de aprendizajes y fortalezas sobre los contenidos trabajados hasta el momento, lo que permitió revisar la planificación docente de la segunda parte del curso, evitando las redundancias en los contenidos ya impartidos, del mismo modo, se han podido reformular actividades que los alumnos identificaron como mejorables, así como incorporar cuestiones como pequeños descansos o más tareas en equipo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, FEEDBACK EDUCATIVO, LABOR DOCENTE, UNIVERSIDAD

ENSEÑANZA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA

MARCO ANTONIO GUTIERREZ CASAREZ

Vizcaya de las Americas

El Pensamiento Crítico (PC, en adelante) es un conjunto de habilidades, disposiciones y conocimientos que se consideran fundamentales para el siglo XXI (Ananiadou & Claro, 2009; Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2016).

Su enseñanza y aprendizaje en los estudiantes es una de las metas principales a alcanzar en todos los niveles educativos a escala mundial (OCDE, 2016). Sin embargo, existen diferentes obstáculos que dificultan la consecución de dicha meta. En primer lugar, no existe un consenso sobre qué es o qué implica el PC (Davies & Barnett, 2015; Hitchcock, 2022), es decir, no hay una concepción universalmente aceptada que permita desarrollar una operacionalización precisa sobre los diferentes elementos que lo componen, y así, diferenciarlo de otros tipos de pensamiento; en segundo lugar, no hay acuerdo en si el PC es un conjunto de habilidades genéricas transversales aplicables a cualquier área de conocimiento, o bien, si estas habilidades varían según las características e idiosincrasia de la disciplina en la que este se aplica (Abrami et al., 2015); en tercer lugar, a pesar de que es aceptado como un tipo de pensamiento fundamental que todo estudiante tiene que desarrollar, no es del todo claro cuales son las estrategias y métodos idóneos para promoverlo de manera efectiva dentro del aula.

En este escrito se construye, a partir de la revisión de la literatura reciente, una concepción integral sobre PC que permita clarificar y operacionalizar los elementos que lo componen. Además, se analiza el concepto de estrategia didáctica así como su relación con los logros esperados del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, se explora cuáles son las estrategias didácticas más efectivas para promover el PC a nivel de educación superior en México y alrededor del mundo. Posteriormente, se revisa cuáles son los marcos normativos principales que buscan generar iniciativas para fomentarlo. Finalmente, se mencionan algunos problemas y resultados de ciertas pruebas estandarizadas que sugieren que aún hay trabajo por hacer.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACION, PENSAMIENTO CRITICO, PSICOLOGIA, UNIVERSIDAD

LA EVALUACIÓN 360 COMO UN MÉTODO QUE ENRIQUECE LA RETROALIMENTACIÓN DEL ALUMNO. UNA EXPERIENCIA DOCENTE

BORJA CASTAÑEDA

Universidad Francisco de Vitoria

SORAYA MUNOZ-PEREZ

Universidad Francisco de Vitoria

MARIÁN QUEIRUGA DIOS

Universidad Francisco de Vitoria

En la década de los años 50 del siglo pasado, en el ámbito laboral surgió la evaluación 360°. Se trata de un proceso donde cada individuo recibe retroalimentación sobre su desempeño de cada persona que interactúa con él (colegas, supervisores, jefes, subordinados, etc.). El término 360° se refiere por tanto a que la retroalimentación proviene de todas las direcciones alrededor de la persona que es evaluada, proporcionando una información más enriquecida y completa.

En el presente curso académico, en el contexto de la asignatura de “Habilidades y Competencias de la Persona para el Liderazgo” (HCP) que se imparte en la Universidad Francisco de Vitoria (UFV), se ha hecho uso de esta herramienta como método, no sólo de evaluación sino de calificación para enriquecer el proceso de aprendizaje del alumno cuando trabaja en equipo.

Evidentemente los docentes no pueden estar presentes en todas las fases de elaboración de un proyecto en equipo, y por eso la información de los alumnos, como testigos privilegiados, aporta información observable muy relevante para medir tanto la adquisición de competencias como los resultados de aprendizaje. La gran pregunta es cómo estar seguro de que los alumnos realizarán esta evaluación de forma madura, justa y templada. El objetivo del presente estudio es demostrar, por un lado, como los alumnos, con la debida preparación y aún siendo alumnos de

primer curso sí que han sido capaces de realizarlo. Por otro, como dicha información mejora el proceso de aprendizaje docente.

Es importante que el alumno viva este proceso como una evaluación cualitativa, y no como una calificación cuantitativa. Para ello se ha desarrollado una plantilla que facilita el proceso. Más adelante se describirá como se ha diseñado la sesión de clase: cómo se introduce el tema, cuándo hay que realizarlo, qué observaciones y advertencias hay que realizar previamente y que preguntas componen la plantilla de evaluación.

Nuestra población objeto de estudio son alumnos de primer curso de la Facultad de Derecho Empresa y Gobierno de la UFV y nuestra muestra son dos grupos: el grado de Marketing y el doble grado de ADE y Marketing, 90 alumnos en total.

El peso de la nota proveniente de la evaluación 360° supone un 20 por ciento de la nota final del proyecto en equipo; a su vez, el proyecto supone el 30 por ciento de la nota final. Por tanto, el peso de la evaluación 360° supone un 6 por ciento de la nota final. Se ha medido la relación existente entre las evaluaciones finales y las realizadas por los alumnos, y se demuestra que estas últimas no son disonantes y coinciden con lo observado con los profesores en otras áreas evaluadas en la asignatura.

Las conclusiones serán principalmente dos: en primero lugar, que los alumnos son capaces de realizar una evaluación a la altura de lo requerido. En segundo lugar, que la información 360° proveniente de los alumnos mejora y enriquece el proceso de aprendizaje docente de cada alumno.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACIÓN 360°, FEEDBACK, RETROALIMENTACIÓN

ENHANCING COMPETENCIES THROUGH MUSIC EDUCATION

PALOMA BRAVO-FUENTES

CEIP El Sauce

The relevance of music education in the comprehensive development of students is a topic of growing interest in the educational field. This study focuses on teachers' perceptions of how music education contributes to the development of essential competencies, emphasizing cognitive, emotional, and social skills.

The methodology was exclusively centered on surveys directed at music teachers from various educational institutions. The aim was to evaluate their perceptions of the impact of music education on enhancing student competencies, without directly involving the students in the data collection process.

The theory of multiple intelligences by Howard Gardner (1983) and the principles of sociocultural development by Lev Vygotsky (1978), along with the new educational law LOMLOE, provide the theoretical framework supporting this research. Both theorists highlight the importance of music education as a tool for cognitive and social development, suggesting that musical activities facilitate more integrated and meaningful learning.

The results indicate that teachers see music education not only as a way to develop artistic skills but also as an effective means to foster vital skills such as cooperation, problem-solving, and emotional communication. Additionally, teachers highlighted how music helps to improve self-esteem and empathy among students, which are crucial for their social development.

In conclusion, the study emphasizes the fundamental role of music education in promoting a broad range of competencies in students as perceived by teachers. The findings reinforce the need for educational policies that favor a broader integration of music into school curricula,

recognizing its value not only as an artistic discipline but also as a catalyst for cognitive and social development. It is recommended to continue research in this area to strengthen educational practices and maximize the benefits of music education.

PALABRAS CLAVE

COGNITIVE DEVELOPMENT, MUSIC EDUCATION, SOCIAL COMPETENCIES

CONCEPCIONES DE CIUDADANÍA Y JUSTICIA SOCIAL EN ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL

BRUNO BIVORT

Universidad del Bío-Bío

Introducción: En las últimas décadas, la relación entre ciudadanía y justicia social ha sido objeto de creciente interés en las ciencias sociales. Comprender cómo estos conceptos se interrelacionan es crucial para desarrollar políticas públicas inclusivas y promover una sociedad más equitativa. Este estudio explora estas concepciones a través de un enfoque mixto, analizando las percepciones de estudiantes de trabajo social en las regiones de Biobío y Ñuble, Chile.

Objetivos: El propósito de la investigación es analizar las concepciones de ciudadanía y justicia social en estudiantes de trabajo social. Se busca: Identificar las percepciones sobre ciudadanía y justicia social; Explorar cómo estas percepciones influyen en las prácticas de los estudiantes de trabajo social. Y Proponer recomendaciones para integrar la justicia social en los programas de formación profesional.

Metodología: Se utilizó un enfoque mixto con un diseño secuencial exploratorio bietápico. La primera fase cuantitativa incluyó encuestas en

línea. En la segunda fase cualitativa, se realizaron entrevistas semi-estructuradas para profundizar en los tópicos identificados en la fase cuantitativa. Se utilizó un muestreo por saturación teórica.

Discusión: La integración de enfoques cuantitativos y cualitativos permitió una comprensión más completa de las concepciones de ciudadanía y justicia social. Las encuestas han proporcionado una visión amplia y cuantificable, mientras que las entrevistas han permitido explorar con más profundidad las experiencias y percepciones. Esto ha sido especialmente relevante en el contexto de estudiantes de trabajo social, cuyos procesos de intervención están directamente influenciados por sus concepciones de ciudadanía y justicia social.

Resultados: Se ha podido establecer que los estudiantes de trabajo social ven la ciudadanía como un conjunto de derechos y deberes que deben ser equitativamente distribuidos. Reconocen la necesidad de abordar las desigualdades estructurales para lograr una verdadera justicia social. La justicia social es vista como un componente esencial en la intervención social, orientando sus prácticas hacia la promoción de la equidad y la inclusión.

Los datos cuantitativos han revelado que la mayoría de los estudiantes de trabajo social consideran que la ciudadanía implica derechos y deberes iguales para todos. Sin embargo, también reconocen que la justicia social va más allá de la igualdad formal, abogando por una equidad material que aborde las desigualdades estructurales. Las entrevistas cualitativas destacaron la importancia de la justicia social en los procesos de intervención profesional de los trabajadores sociales, quienes a menudo identifican barreras estructurales que limitan la realización plena de los derechos ciudadanos.

Conclusiones: La investigación confirma la interdependencia entre las concepciones de ciudadanía y justicia social. Para los estudiantes de trabajo social, estos conceptos no solo son teóricos, sino que tienen implicaciones prácticas significativas. La promoción de la justicia social es esencial para una ciudadanía plena y equitativa. Las políticas públicas deben enfocarse en reducir las desigualdades estructurales y promover la participación inclusiva de todos los ciudadanos. Además, es

fundamental incorporar la educación en justicia social en la formación de los trabajadores sociales para empoderarlos en su práctica profesional.

PALABRAS CLAVE

CIUDADANÍA, JUSTICIA SOCIAL, EQUIDAD, DESIGUALDADES ESTRUCTURALES, INCLUSIÓN.

LOS MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LAS GUÍAS DOCENTES UNIVERSITARIAS

AINHOA MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

Dpto. de Psicología, Sociología y Filosofía de la Universidad de León

CAMINO FERREIRA VILLA

Universidad de León

La evaluación es un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, por ello su planificación es esencial para optimizar este proceso. Con la implementación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el sistema universitario español se adaptó a los nuevos principios centrados en el estudiante. Este cambio implicó un cambio en la evaluación, valorando tanto aspectos conceptuales como la adquisición de diversas competencias por parte del alumnado. El objetivo principal de la presente investigación es analizar los métodos de evaluación más utilizados en las guías docentes de las titulaciones de grado, tomando como caso la Universidad de León. En relación con la metodología, se ha utilizado un enfoque cualitativo y descriptivo. Para el análisis, se utilizó el programa de análisis cualitativo MAXQDA 2022, examinando 2.024 guías docentes correspondientes a 39 Grados universitarios de la Universidad de León durante el curso 2023-2024. En cuanto a los resultados, tras el análisis se han identificado los 15 tipos de evaluación más frecuentes: sesión magistral, seminarios,

presentaciones/exposiciones, pruebas mixtas, pruebas objetivas de tipo test, pruebas prácticas, pruebas orales, exámenes, trabajos, prácticas en laboratorios, resolución de problemas, tutorías, estudio de caso, aprendizaje basado en problemas (ABP) y otras metodologías. En general, los tipos de evaluación más frecuentes son trabajos, pruebas mixtas y sesión magistral. Por otro lado, los tipos de evaluación menos frecuentes son: las pruebas objetivas de tipo test, estudios de caso y otras metodologías. En cuanto a los resultados en función de la rama de conocimiento, en Ingeniería y Arquitectura, la evaluación más utilizada son las pruebas mixtas y los trabajos, y la evaluación menos utilizada ha sido el estudio de caso. En Ciencias, la más utilizada ha sido la sesión magistral y la menos utilizada han sido los exámenes, no identificándose las pruebas orales en las guías de esta rama. En Arte y Humanidades, la evaluación más identificada ha sido la sesión magistral y la menos identificada las prácticas en laboratorios. En esta rama no se incluyen para evaluar las pruebas objetivas de tipo test, estudio de caso, ni ABP. En Ciencias de la Salud, la evaluación más frecuente han sido los seminarios y la menos frecuente las pruebas orales. Por último, en Ciencias Sociales y Jurídicas, el tipo de evaluación más frecuente ha sido los trabajos, y los tipos de evaluación menos frecuentes han sido las pruebas objetivas de tipo test y las prácticas en laboratorios. Con respecto a la discusión, tras analizar las guías docentes, se han identificado los diferentes tipos de evaluación que con mayor frecuencia se utilizan en los distintos Grados universitarios y cómo, en función de la rama de conocimiento, se utilizan con mayor frecuencia unos u otros, adaptándose así a las características y peculiaridades de cada una de ellas. En conclusión, los datos obtenidos en esta investigación sirven como base para evaluar los conocimientos en la etapa universitaria, lo cual es útil para la revisión y mejora continua de los planes de estudio en la Educación Superior.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACION, FORMACIÓN INICIAL, GUÍAS DOCENTES, UNIVERSIDAD

ESTUDIO DE LAS METODOLOGÍAS DOCENTES EN LOS ESTUDIOS DE GRADO

AINHOA MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

Dpto. de Psicología, Sociología y Filosofía de la Universidad de León

CAMINO FERREIRA VILLA

Universidad de León

Tradicionalmente, la metodología utilizada en Educación Superior se basaba fundamentalmente en clases teóricas. Esto ha ido cambiando tras la reforma realizada en el sistema universitario español para adaptarse a los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Por ello, se ha priorizado una docencia más activa, con nuevas metodologías que fomenten la autonomía y el uso de las nuevas tecnologías. El objetivo principal del presente estudio es analizar las metodologías más utilizadas que figuran en las guías docentes de las titulaciones de Grado de la Universidad de León. Con relación a la metodología utilizada en la presente investigación, se ha utilizado un enfoque cualitativo y descriptivo. Se examinaron 2.024 guías docentes del curso 2023-2024 pertenecientes a 39 Grados universitarios de la Universidad de León. Para llevar a cabo el análisis de estos documentos, se utilizó el programa de análisis cualitativo MAXQDA 2022. En relación con los resultados, tras analizar las 2.024 guías docentes se identificaron con mayor frecuencia 16 metodologías: sesión magistral, seminarios, tutorías, trabajos, presentaciones/exposiciones, resolución de problemas, ejercicios prácticos, aprendizaje basado en problemas (ABP), prácticas en laboratorios, prácticas de campo /salidas, prácticas a través de tic, prácticas externas, simulación, debate, portafolios y otras metodologías. En cuanto a los resultados en función de las cinco ramas de conocimiento, en todas ellas la metodología más utilizada es la sesión magistral, pero en el caso de la menos utilizada, esta varía en función de las ramas. En el caso de Ingeniería y Arquitectura, la metodología menos utilizada es el uso de portafolios. En el caso de Ciencias, es la resolución de problemas. En Arte y Humanidades, la metodología menos utilizada son los ejercicios prácticos. Hay

que tener en cuenta que en esta rama de conocimiento (Arte y Humanidades) hay cinco metodologías que no se han identificado en ninguna guía docente: resolución de problemas, ABP, prácticas externas, simulación y portafolios. En el caso de Ciencias de la Salud, la metodología menos utilizada es la resolución de problemas, y en este caso no se ha identificado la metodología de prácticas externa en ninguna guía docente de esta rama. Por último, en la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas, la metodología menos utilizada es la resolución de problemas. En cuanto a la discusión, tras llevar a cabo el análisis de las guías docentes, se han podido identificar las metodologías más utilizadas y comparar en función de la rama de conocimiento. Se ha observado cómo la sesión magistral sigue siendo la metodología más utilizada, mientras que la metodología menos indicada en general son los ejercicios prácticos, aunque en cada rama de conocimiento es distinta, lo cual se debe a que las metodologías deben adaptarse a las características y peculiaridades de cada una de las cinco ramas de conocimiento. Como conclusión, la información obtenida en este estudio permite avanzar en el conocimiento de las metodologías utilizadas en la Educación Superior, información que resulta de utilidad a la hora de realizar la revisión y mejora continua de los planes de estudios de Grado.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN INICIAL, GUÍAS DOCENTES, METODOLOGÍA, UNIVERSIDAD

MOTIVACIÓN Y SATISFACCIÓN ACADÉMICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: ESTUDIO DE CASO DE ESTUDIANTES INTERNACIONALES DE JAPONÉS COMO LENGUA EXTRANJERA (JLE)

CATALINA CHENG-LIN

Universidad de Salamanca

En los últimos años, se aprecia un creciente interés en la educación superior por conocer los motivos del estudiantado en su elección de estudios universitarios a cursar. En el contexto educativo específico de la enseñanza de lenguas extranjeras, numerosos estudios realizadas han confirmado que aprender idiomas es igual que hacer una buena inversión para desarrollar habilidades y nuevas oportunidades. De hecho, al percatar los numerosos beneficios que aporta el aprendizaje de lenguas para el desarrollo sostenible y el enriquecimiento cultural de la ciudadanía, a nivel mundial, gobiernos de diferentes países incluyen en su agenda política numerosos programas formativos para animar a los jóvenes de la educación superior a aprender idiomas como el japonés al haberse convertido éste en uno de las lenguas extranjeras más populares en las últimas tres décadas; destacándose por la singularidad de la cultura y la tradición. En consecuencia, se considera pertinente analizar y conocer los factores que influyen de forma preeminente en los estudiantes universitarios de japonés a lo largo del proceso de aprendizaje y, de este modo, garantizar el diseño curricular y la elaboración de materiales didácticos adaptados a sus necesidades individuales, así como el desempeño de labores profesionales posteriormente.

El presente trabajo de investigación parte de una perspectiva sistémica y constructiva de la calidad en educación superior donde la inclusión, la convivencia intercultural y el éxito académico juegan un papel primordial y tratará de, por un lado, identificar y determinar el perfil motivacional de los estudiantes extranjeros a elegir el japonés como carrera universitaria y, por otro lado, averiguar si existe una correlación positiva entre la motivación, la satisfacción con la experiencia universitaria y el

rendimiento académico global. Todo ello con el fin de poder establecer comparaciones y formular conclusiones basadas en fundamentos empíricos capaces de explicar la motivación y predecir el rendimiento académico. Para la realización de la labor de campo, contamos con la participación de 109 estudiantes extranjeros que cursan japonés como lengua extranjera (JLE) en contexto universitario, y averiguar los motivos que influyeron su decisión a iniciar los estudios de este idioma y su satisfacción académica con la experiencia universitaria. Los resultados señalan que los motivos intrínsecos asociados a la afiliación y al logro (gusto por la cultura y tradición japonesa, necesidad de formación y retos por aprender un idioma muy diferente a la lengua materna) son más determinantes para la elección de JLE como carrera universitaria que los extrínsecos, como la necesidad de empleo. Más, ambos tipos de motivación se relacionan de forma diferencial con ciertas variables de satisfacción académica. El coeficiente de correlación lineal confirma que la motivación y la satisfacción se relacionan de forma positiva con el rendimiento académico medido a través de la nota media global.

Por último, el trabajo concluye exponiendo las limitaciones del trabajo y esbozando sugerencias para futuras investigaciones, especialmente en cuanto al uso de materiales didácticos de JLE con elementos socioculturales japoneses en la motivación académica, o el rol de la institución educativa como mediadora para promocionar el diálogo intercultural.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, JAPONÉS, LENGUA EXTRANJERA, MOTIVACIÓN, SATISFACCIÓN ACADÉMICA

ENSEÑANZA DEL EMPRENDIMIENTO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REVISIÓN BIBLIOMÉTRICA

SANDRA CHICAS SIERRA
Politécnico Granacolombiano

La pandemia generó cambios hacia la educación emprendedora obligando a las instituciones de educación superior a incorporar nuevas metodologías de enseñanza. De ahí que, se incorporaran nuevas metodologías como casos de estudio, aulas invertidas, modelos de incubación entre otras para motivar el emprendimiento en las aulas de clase. Este escrito utilizó una metodología mixta, en donde se realizó un análisis bibliométrico de 199 documentos entre 2015-2020; y, compararon los principales enfoques, áreas disciplinares y metodologías utilizadas, con el fin de determinar el estado del arte de la educación emprendedora en educación superior, por medio del software MAXQDA. Los resultados muestran publicaciones en inglés, el estudio del emprendimiento en ciencias sociales y administración, el uso de actividades pedagógicas para fomentar la innovación y la educación emprendedora en educación superior que incluyen redes sociales, casos de estudio, incubadoras y flipped Classroom y el uso de metodologías cualitativas en las publicaciones. Los datos reflejan un debate académico alrededor de la enseñanza del emprendimiento que ha venido en aumento en los últimos años, especialmente en relación con la producción académica asociada a la enseñanza del emprendimiento desde las instituciones de educación superior.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN, METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA, EMPRENDIMIENTO, EDUCACIÓN EMPRENDEDORA, EDUCACIÓN SUPERIOR

LOS TORNEOS DE DEBATE ACADÉMICO COMO ESCENARIO PARA EL CRECIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES EN COMPETENCIAS TRASVERSALES

IGNACIO LASIERRA PINTO

Universidad San Jorge

CRISTINA ZURUTUZA-MUÑOZ

Universidad San Jorge

La tradición del debate académico, estrechamente vinculada al ámbito universitario, ha constituido un contexto idóneo para el aprendizaje y desarrollo de competencias transversales en los estudiantes. Mediante la participación en este tipo de competiciones, los alumnos trabajan la capacidad de hablar en público, la argumentación, la capacidad de escucha, el pensamiento crítico o el trabajo en equipo, entre otros aspectos.

Ese trabajo competencial está favorecido tanto por ejercitar la oratoria, como por tratarse de un contexto competitivo en el que los equipos se miden frente a un rival. La combinación de ambos factores hace del debate académico un escenario idóneo para el crecimiento de los estudiantes en competencias transversales. Asimismo, el debate académico permite alcanzar ese aprendizaje mediante la interacción de los participantes con sus iguales (otros estudiantes universitarios contra los que compiten), lo que dibuja un escenario adecuado para la enseñanza-aprendizaje basado en el peer instruction o aprendizaje entre pares.

Partiendo de esta premisa, el objetivo general de esta investigación es conocer cómo la participación de estudiantes universitarios en torneos nacionales de debate académico contribuye a mejorar sus competencias transversales. Para ello, se centra en el siguiente caso de estudio: la participación del equipo de debate de la Universidad San Jorge (USJ) en el XVII Torneo Nacional de Debate Académico de la Universidad Francisco de Vitoria.

De forma más específica, la investigación busca, primero, identificar en qué competencias concretas consideran los estudiantes de ese equipo

que han mejorado tras su participación en dicho torneo, y qué aspectos del torneo lo han favorecido. Segundo, también pretende conocer qué aprendizaje adquirieron de la observación, escucha e interacción con los equipos rivales.

Para alcanzar estos objetivos, se emplea una metodología cualitativa. Concretamente, se ha desarrollado un grupo de discusión con el equipo de debate de la USJ y entrevistas en profundidad a sus cuatro integrantes. Este equipo está compuesto por los mejores oradores de la Liga de debate USJ, proyecto de innovación docente que se desarrolla en esta universidad desde el curso 2018-2019 y que ha alcanzado su quinta edición. Durante el curso 2023-2024, ante el progresivo crecimiento y madurez tanto de la actividad como de sus participantes, se decidió crear un equipo de competición para representar a la Universidad San Jorge en torneos de debate académico de ámbito nacional dentro de la red de torneos clasificatorios para la LEDU (Liga Española de Debate Universitario).

Los resultados obtenidos a partir del grupo de discusión y de las entrevistas en profundidad realizadas permiten comprobar cómo los estudiantes que han participado en un torneo nacional de debate académico han mejorado en las competencias transversales que se trabajan a través del debate. Por último, también se observa que el contexto competitivo favorece que los estudiantes aprendan de sus iguales.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES, DEBATE ACADÉMICO, INNOVACIÓN DOCENTE, TORNEO DE DEBATE, TRABAJO EN EQUIPO

INNOVACIÓN DOCENTE VS SESIÓN MAGISTRAL: LA OPINIÓN DEL ALUMNADO EN CRIMINOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

JAVIER GARCÍA GARCÍA
Universidad de Valladolid

ÁLVARO ELICES ACERO
Universidad de Valladolid

Introducción: Desde la Antigua Grecia y Roma, la clase magistral ha sido la metodología angular de la enseñanza. Sin embargo, las tendencias educativas contemporáneas animan a los docentes a repensar sus métodos pedagógicos con el objetivo de fomentar un papel más activo del alumnado en el proceso de aprendizaje.

Objetivo: El objetivo de este estudio es presentar las opiniones de los estudiantes de Criminología de la Universidad de Valladolid respecto al debate existente entre la Innovación Docente y la Sesión Magistral. La investigación se ubica en una experiencia innovadora en la que, durante un cuatrimestre, se evitó la sesión magistral tradicional, promoviendo un rol más activo y protagonista del alumnado en el desarrollo de la asignatura.

Metodología: En la asignatura “Política Social y Servicios Sociales” del Grado en Criminología de la Universidad de Valladolid se han optado por realizar toda una serie de actividades innovadoras basadas en el aprendizaje colaborativo. Los estudiantes contaron desde el inicio con los textos básicos, presentaciones y resúmenes de los contenidos, enfocando el trabajo en el aula en la profundización de los contenidos teóricos de forma interactiva, colaborativa y gamificada. Al finalizar el curso, se elaboró un cuestionario ad hoc para recoger las opiniones del alumnado (n=26) sobre el debate entre innovación docente y sesión magistral.

Resultados: Los estudiantes muestran en sus respuestas una clara preferencia por las metodologías innovadoras y disruptivas. El 80.5% del

alumnado se mostró “algo de acuerdo” o “muy de acuerdo” con la siguiente afirmación: “Prefiero que se realicen actividades colaborativas de innovación docente en el aula en lugar de tener sesiones magistrales”. Además, tuvieron la oportunidad de justificar sus respuestas, señalando tanto los puntos fuertes como los débiles de ambas metodologías. Aspectos como la novedad, la interacción y la participación destacaron a favor de la innovación docente, aunque también se mencionaron algunas desventajas, como el mayor esfuerzo requerido por parte del alumnado.

Conclusiones: El alumnado del Grado en Criminología de la Universidad de Valladolid apoya la inclusión progresiva de la innovación docente en el aula, reconociendo sus beneficios, pero sin que tenga lugar un abandono total de la sesión magistral.

PALABRAS CLAVE

CRIMINOLOGÍA, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, INNOVACIÓN DOCENTE, SESIÓN MAGISTRAL

**CREACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA
SOBRE REGISTROS Y "REGULATORY AFFAIRS"
DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE CIENCIAS
EXPERIMENTALES Y DE LA SALUD**

NATACHA CABALLERO GÓMEZ

Universidad de Jaén

JULIA MANETSBERGER

Universidad de Jaén

CARLOS SORIA RODRÍGUEZ

Universidad de Jaén

NABIL BENOMAR EL BAKALI

Universidad de Jaén

Existe un largo proceso desde que se comienza a desarrollar un producto vinculado a la Investigación y el Desarrollo hasta que sale al mercado. Este proceso tiene lugar con los medicamentos, los cosméticos, complementos alimenticios y desinfectantes entre otros. El departamento de Regulatory Affairs incluye funciones de registro para el cual se encarga de que el producto sea comercializado con todas las garantías necesarias y de que este proceso sea lo más breve posible. Por lo tanto, los profesionales involucrados en el proceso deben conocer la legislación sanitaria europea, nacional y autonómica. Es un área con una alta tasa de inserción laboral, que demanda licenciados en ciencias experimentales y ciencias de la salud.

Como consecuencia de esta demanda en el mercado laboral, el principal objetivo de nuestra propuesta es ofrecer al alumnado de ciencias experimentales y ciencias de la salud, los recursos necesarios para conocer esta área, así como sus principales objetivos y desarrollos, antes de pasar a su siguiente etapa formativa. Mejorando el conocimiento de nuestro alumnado en materia regulatoria, y mostrando esta vía de inserción laboral, así como los conocimientos para desempeñarla, se pretende fortalecer el vínculo de orientación en la inserción laboral.

Se propone el desarrollo de material docente multimedia que contribuya al conocimiento del perfil asociado al gestor de “regulatory affairs” en el ámbito de las ciencias experimentales y de la salud. Para ello, la propuesta incluye el desarrollo de una página web que permita un acceso rápido a materiales y recursos que sirvan de introducción a este campo. Se propone el desarrollo de píldoras de conocimiento en formato interactivo y multimedia que hagan más accesibles dichos recursos. El acceso al material se podría vincular como créditos de libre configuración dentro de los cursos propuestos para el alumnado en su última etapa de formación.

El proyecto tiene como cometido que el alumnado adquiera competencias básicas sobre el campo de “regulatory affairs”, registros de productos y su integración en los campos de las ciencias experimentales y de la salud, así como su conexión con el área legislativa. Por otro lado, se aportará un material de utilidad para la inserción laboral del estudiante que permanentemente demanda asesoramiento y apoyo en sus últimas etapas de formación antes de enfrentarse al mercado de trabajo. Por último, con la formación propuesta se reforzará el conocimiento en la legislación sanitaria europea, nacional y autonómica necesaria para el desarrollo de los conocimientos adquiridos en el ámbito de las ciencias experimentales y de la salud y el desarrollo de productos vinculados a la investigación y desarrollo.

PALABRAS CLAVE

EMPLEABILIDAD, FORMACIÓN PROFESIONAL, INNOVACIÓN
DOCENTE, NUEVAS COMPETENCIAS, RECURSOS DIDÁCTICOS

EL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL Y POLÍTICA EN LAS TITULACIONES DE GRADO EN PERIODISMO DE LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS

RICARDO DOMÍNGUEZ-GARCÍA

Universidad de Sevilla

Recientes estudios señalan que el periodismo es una de las profesiones más precarizadas y que los modelos de negocio periodísticos más tradicionales, especialmente la prensa escrita, afrontan un difícil escenario que incluso pone en cuestión su propia supervivencia. Frente a esta realidad, en la actualidad el periodismo político e institucional, ejercido en los gabinetes de comunicación de instituciones públicas o políticas, es uno de los principales nichos de empleo que existen hoy en día dentro de la profesión. En este sentido, hay que tener en cuenta que la planificación de la comunicación estratégica se ha convertido en una actividad esencial en todo tipo de organizaciones, como empresas, instituciones públicas, partidos políticos, equipos deportivos o asociaciones de cualquier ámbito.

El propósito de esta investigación es reflexionar sobre las necesidades formativas que tienen los futuros profesionales del periodismo relacionadas con la comunicación institucional y política. Además, se pretende evaluar el peso que tiene la docencia de materias relacionadas con la comunicación institucional y política dentro de los estudios de Grado en Periodismo de las universidades españolas.

Para ello, se acude al Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Universidades para analizar los planes de estudio de los 46 títulos de Grado en Periodismo, tanto de centros públicos como privados, existentes en España. En este sentido, se profundiza en las guías docentes de cada una de sus asignaturas con el objetivo de determinar si se imparten contenidos relacionados con la comunicación institucional y política. A partir de los datos obtenidos, se estudian cuestiones relacionadas con el temario, la metodología docente o el sistema de evaluación de las distintas materias afines a este campo.

El objetivo último de este trabajo de investigación es determinar si las universidades españolas responden a las necesidades de formación del estudiantado de cara al trabajo que se desarrolla en los departamentos de comunicación de instituciones y partidos políticos.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL, COMUNICACIÓN POLÍTICA, PERIODISMO, PLANES DE ESTUDIO, PROYECTOS DOCENTE

EL LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL DEL PROFESOR EN EL AULA UNIVERSITARIA TRAS LA PANDEMIA Y EN LOS TIEMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

MARÍA JOSÉ VICENTE VICENTE

Universidad Complutense de Madrid

MARÍA JOSÉ GARCÍA SOLANA

*Universidad Complutense de Madrid-Instituto
Complutense de Ciencia de la Administración*

JORGE CRESPO GONZÁLEZ

*Universidad Complutense de Madrid/Instituto
Complutense de Ciencia de la Administración*

Introducción: En este trabajo analizamos las variables del liderazgo transformacional y el liderazgo transaccional, con la percepción de los estudiantes del liderazgo de sus profesores.

Las variables moderadoras consideradas: naturaleza de la materia que imparte el profesor y su género; nivel de estudios, carrera y promedio acumulado de los estudiantes. En la prueba de análisis de varianza (ANOVA),

para determinar si existen diferencias significativas con el liderazgo, se encontró que el tipo de materia y el género del profesor son significativas.

Objetivos: El objetivo general es conocer si existen diferencias significativas en el estilo de liderazgo transformacional y transaccional en los docentes, desde la percepción de los estudiantes en relación con las variables: género y materia que imparte el profesor, nivel de estudios, carrera, promedio de los estudiantes.

Metodología: El diseño de la investigación es experimental y transversal, puesto que hay un procesamiento en la recogida de datos y es descriptivo, con la finalidad de caracterizar a una población específica, con un enfoque cuantitativo, ya que la recolección de información se realiza por medio de un instrumento de técnica cuantitativa de investigación social y su procesamiento mediante análisis estadístico. La muestra estuvo integrada por estudiantes de primero de Grado de Sociología, del Doble Grado de Filosofía y Ciencias Políticas, del cuarto curso de Gestión y Administración Pública y de dos grupos de Sociología de la UCLM. En total, hablamos de 192 estudiantes, como posteriormente detallaremos.

Discusión: Tanto el liderazgo transformacional y transaccional distan cerca del 10% entre ellos, distancia significativa pero no tan amplia, lo que podría indicar que son complementarios y en el equilibrio de ambos estilos que pueden cumplir un rol fundamental en las instituciones de educación superior, cabe destacar que las dimensiones más valoradas por los estudiantes son: la influencia idealizada del transformacional y la recompensa contingente del transaccional.

Resultados: El presente trabajo suma a la línea de investigación planteada sobre los estilos de liderazgo en instituciones de educación superior, aportando conclusiones y dejando abierta la posibilidad para más estudios al respecto. Finalmente, investigaciones futuras que trabajen sobre líneas similares relativas a la identificación de estilos de liderazgo en las instituciones de educación superior podrían enfocarse en analizar a docentes de diferentes departamentos académicos, estudiar diferentes instituciones, así como establecer estudios causales que permitan identificar que variables independientes apoyen a formular otro tipo de conclusiones.

Conclusiones: Ya las tenemos recogidas. Al ser un estudio generalista, vamos a seguir recabando información para indagar en los roles de género, para valorar posibles brechas en cuanto a liderazgo que detectemos en docentes de género femenino y masculino y así tener datos más determinantes en cuanto al mayor liderazgo transformacional y transaccional en sus percepciones por género.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DOCENTES, INNOVACIÓN, LIDERAZGO, PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES, UNIVERSIDAD

PERCEPCIONES DE LOS FUTUROS DOCENTES EN LA PRODUCCIÓN DE UN VIDEOJUEGO EN ORGANIZACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR. DESARROLLO DE COMPETENCIAS COOPERATIVAS

MARÍA DOLORES DÍAZ NOGUERA

Universidad de Sevilla

CARLOS HERVÁS-GÓMEZ

Universidad de Sevilla

JARA JUAN-CHAPARRO

Universidad de Sevilla

El estudio se enmarca en una serie de trabajos que exploran la importancia del juego en la vida y la formación educativa. Se destaca el impacto positivo del juego en la actitud física, psicológica y emocional, especialmente en la formación de futuros docentes, fomentando su potencial emocional y creativo. La gamificación, como estrategia pedagógica, ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como para promover un aprendizaje más activo y significativo.

En esta investigación, se utilizaron elementos clave en la experiencia de innovación, tales como reto, comunidad, progreso, sorpresa y sentido. Estos elementos no solo ayudaron a los estudiantes a enfrentarse a desafíos, sino que también les permitieron sentirse parte de un grupo, percibir su propio progreso, descubrir cosas nuevas y conectar sus acciones con experiencias significativas. Estos aspectos son fundamentales en la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, donde los estudiantes pueden desarrollar competencias esenciales para su futuro profesional.

El enfoque metodológico adoptado fue un diseño cualitativo orientado al desarrollo, siguiendo el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Puesta en marcha y Evaluación). Este modelo proporciona una estructura clara y sistemática para el desarrollo de programas educativos, asegurando que cada fase del proceso se alinee con los objetivos de aprendizaje establecidos. La muestra adicional estuvo conformada por 120 estudiantes de 2º Curso de Organización del Centro Escolar (OCE) de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

Para recopilar datos, se utilizaron diversos instrumentos, incluyendo un cuestionario titulado "Percepciones sobre la producción de un videojuego en OCE", entrevistas en profundidad, artefactos educativos y los propios videojuegos diseñados por los estudiantes. El cuestionario permitió información detallada sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes, mientras que las entrevistas ofrecían una visión más completa y matizada de sus opiniones y sentimientos.

Los resultados del estudio subrayan la importancia de la competencia cooperativa, la mejora del aprendizaje significativo y la creatividad. La competencia cooperativa se refiere a la capacidad de trabajar efectivamente en equipo, una habilidad esencial en el ámbito educativo y profesional. El aprendizaje significativo implica que los estudiantes no solo memoricen información, sino que la comprendan y puedan aplicarla en contextos reales. La creatividad, por su parte, es crucial para la innovación y el desarrollo personal y profesional. Sin embargo, algunos estudiantes señalaron que los videojuegos podrían llevar a dinámicas demasiado simplistas o infantiles. Esta crítica resalta la importancia de diseñar experiencias de juego que sean desafiantes y relevantes para el nivel de los

estudiantes. En general, el estudio concluye que la integración de elementos lúdicos y creativos en la formación de docentes tiene un gran potencial para mejorar tanto las habilidades cooperativas como la motivación intrínseca y la metacognición. Estos son elementos cruciales para el desarrollo profesional de los futuros educadores, ya que los preparan para crear entornos de aprendizaje dinámicos y efectivos en sus futuras aulas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS COOPERATIVAS, CREATIVIDAD ORGANIZACIONAL, EDUCACIÓN EN VALORES, NIVELES DE REALIDAD, ARTE, LITERATURA, MÚSICA, FORMACIÓN INTEGRAL, EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, METODOLOGÍAS ACTIVAS, VIDEOGAMES

USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES PARA LA COEVALUACIÓN TÉCNICA DE REMO ENTRE ESTUDIANTES DEL GRADO EN CIENCIAS DEL DEPORTE

GONZALO REVERTE PAGOLA

Universidad de Sevilla

FRANCISCO JAVIER PECCI BAREA

Universidad de Sevilla

JOSE LUIS GIL DELGADO

Universidad de Sevilla

Introducción: La innovación docente es crucial en la enseñanza de disciplinas deportivas, y el uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) ofrece nuevas oportunidades para mejorar los procesos de aprendizaje. Este capítulo explora la implementación de un

sistema de coevaluación técnica de remo mediante el uso de TIC en la asignatura de remo del Grado en Ciencias del Deporte en la Universidad de Sevilla. La coevaluación se presenta como una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje colaborativo y la autoevaluación crítica entre los estudiantes.

Objetivos: El principal objetivo de este proyecto es integrar las TIC en la metodología de enseñanza de la técnica de remo, permitiendo a los estudiantes realizar coevaluaciones de manera efectiva. Se pretende mejorar la comprensión y ejecución técnica del remo mediante el análisis y la retroalimentación entre pares; fomentar el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades críticas en la evaluación técnica y evaluar la eficacia del uso de TIC en la coevaluación y su impacto en el rendimiento de los estudiantes.

Metodología: Se implementará un sistema de coevaluación utilizando herramientas TIC como aplicaciones de grabación de video, plataformas de análisis de movimiento y software de gestión de evaluaciones. Los estudiantes grabarán sus sesiones de remo, analizarán los videos y proporcionarán retroalimentación a sus compañeros utilizando criterios técnicos establecidos. La metodología incluirá grabación y análisis de sesiones de remo; evaluaciones y retroalimentación entre pares a través de una plataforma en línea y una recopilación de datos sobre el rendimiento y la percepción de los estudiantes.

Discusión: La integración de TIC en la coevaluación técnica de remo facilita un entorno de aprendizaje activo y colaborativo, donde los estudiantes pueden evaluar y ser evaluados por sus pares, promoviendo una mayor comprensión técnica y habilidades críticas. Se espera que esta metodología aumente el compromiso y la motivación de los estudiantes, al permitirles ser parte activa del proceso de evaluación y mejora continua. Sin embargo, también se deben considerar posibles desafíos, como la resistencia al cambio y la necesidad de una formación adecuada en el uso de las herramientas TIC.

Resultados esperados: Los resultados esperados son que la implementación de TIC en la coevaluación técnica de remo mejore significativamente la precisión y comprensión de la técnica entre los estudiantes, que

aumente la calidad de la retroalimentación proporcionada y que haya una mayor implicación en el proceso de aprendizaje.

Conclusiones: La utilización de TIC para la coevaluación técnica de remo entre estudiantes del Grado en Ciencias del Deporte es una innovación docente que parece efectiva y que facilita el aprendizaje colaborativo y la autoevaluación crítica. La integración de estas tecnologías en la enseñanza del remo no solo moderniza la metodología educativa, sino que también prepara a los estudiantes para un entorno profesional cada vez más digitalizado. Este enfoque podría aplicarse a otras disciplinas deportivas para potenciar el aprendizaje y la evaluación técnica de manera colaborativa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, COEVALUACIÓN, REMO, TICS

LA MEJORA DEL TRABAJO EN EQUIPO EN EDUCACIÓN SUPERIOR A TRAVÉS DEL ACOMPAÑAMIENTO EN LA COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO

MARIÁN QUEIRUGA DIOS

Universidad Francisco de Vitoria

BORJA CASTAÑEDA

Universidad Francisco de Vitoria

SORAYA MUNOZ-PEREZ

Universidad Francisco de Vitoria

La competencia en emprendimiento cobra gran relevancia en la actualidad, especialmente en la educación superior para poder acceder al mercado laboral con una mayor ventaja competitiva. Por una parte, el mundo empresarial ya no se conforma con una titulación de graduado estándar,

sino que exige que dicha titulación esté acompañada de otras competencias transversales tales como el trabajo en equipo, la comunicación o el autoconocimiento, igualmente, como en la que se centra este trabajo: la competencia de emprendimiento. Por otra parte, se trata de una competencia que también se hace imprescindible en el caso del autoempleo o la creación de nuevas empresas, hecho que actualmente está muy en auge.

Para trabajar con los estudiantes esta competencia se ha propuesto llevar a cabo un proyecto en equipo evaluable en el que han podido conocer la competencia, utilizar herramientas propias de esta y desarrollar otras competencias asociadas como la toma de decisiones, la resolución de conflictos, etc. Dicho proyecto se ha desarrollado en el contexto de una asignatura transversal, en estudiantes de primero de publicidad de la Universidad Francisco de Vitoria (UFV).

La asignatura, llamada de manera genérica Habilidades y Competencias de la Persona se desarrolla en tres ámbitos: las clases regladas en el aula, un sistema de mentoring individualizado y el desarrollo del citado proyecto. El objetivo principal del proyecto es dar respuesta a una necesidad detectada en el entorno de los estudiantes. Con este objetivo, deben llevar a cabo una investigación sobre el tema que escojan, encontrar una solución y poner en marcha la idea que han desarrollado.

En este sentido, el objetivo de este trabajo es poner de manifiesto la importancia de desarrollar la competencia emprendedora en contextos de educación superior.

Para ello, se han analizado tanto las memorias de los proyectos como las actividades de emprendimiento que han realizado los estudiantes. La conclusión principal a la que han llegado los estudiantes es que la competencia de emprendimiento es fundamental para su futuro profesional. En el caso específico del grado de publicidad les ha ayudado a desarrollar su creatividad y entender mejor a sus clientes potenciales.

Las conclusiones de los investigadores tienen que ver con la necesidad en educación superior de llevar a cabo este tipo de iniciativas que potencien en los estudiantes una serie de competencias transversales que les proporcionen una ventaja competitiva en su futura trayectoria profesional. Además, se ha encontrado que, al desarrollar la competencia de

emprendimiento, también se consiguen desarrollar otras competencias asociadas y necesarias para ser emprendedor.

PALABRAS CLAVE

ACOMPañAMIENTO, COMPETENCIAS, EDUCACIÓN SUPERIOR, EMPRENDIMIENTO

INTERVENIR PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA DE PERSONAS ENFERMAS Y DESFAVORECIDAS: ESTUDIO EN EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN Y LA FORMACIÓN

SÓNIA GALINHA

CIEQV Escola Superior Educação Santarém

Según la definición de la Organización Mundial de la Salud, los cuidados paliativos son un enfoque que tiene como objetivo mejorar la calidad de vida a través de la prevención y el alivio del sufrimiento, mediante la identificación temprana y el tratamiento riguroso no sólo de problemas físicos, como el dolor, sino también psicosociales. Los educadores tienen un papel crucial a la hora de apoyar los ingresos hospitalarios y también ayudar a los usuarios a continuar sus estudios en la medida de lo posible. El objetivo de esta investigación-acción es reafirmar el necesario y deseable confort, energía, fuerza, esperanza, control sobre uno mismo y felicidad de la persona. Corresponde entonces a un fortalecimiento en diferentes dimensiones (física, psicológica, espiritual, socio-cultural y ambiental). El avance del conocimiento en diversos campos en general y en las neurociencias en particular ha contribuido a reducir la tasa de mortalidad y actuar en la vida diaria, con impacto cognitivo, emocional y conductual, valorando diferentes áreas de la vida diaria y la participación social. El proyecto «They Day Life Span Nowadays- Ellos viven hoy» se centra en cuestiones gestalt contemporáneas, de gran

actualidad, asociadas a la protección y promoción de un ciclo de vida lo más armonioso posible, especialmente para los elementos más debilitados por la enfermedad, incluidos los niños. con miras a garantizar la salud de la calidad; educación de calidad, reducir desigualdades; ciudades y comunidades sostenibles; paz, justicia e instituciones eficaces; y asociaciones para implementar los objetivos defendidos por la ONU.

Diseño del proyecto: Instrumentos y Fases/cronograma: Todas estas cuestiones han ocupado varias reflexiones en varios proyectos socioeducativos integrados por este equipo. La complejidad del tema nos lleva a exponer, en este sentido, algunos aportes teóricos concretos que consideramos para resaltar y dar a conocer el proyecto – fase 1 (2023/2024) – utilizando una escala como modelo. instrumento de recogida de datos medidos para la población portuguesa y un cuestionario, con el objetivo de explorar y analizar el objeto de estudio, identificando posibles limitaciones y áreas de resistencia, bajo el formato de cribado – y fase 2 (2024/2026) – asociado a la formación continua, a través del CCPFC Braga (ámbitos de formación docente A47 – Psicología/Psicosociología; B13 – Psicología de la Educación; C03 – Diseño y Organización de Proyectos Educativos; D09 – Prácticas de Educación para la Salud; dirigido a diversos grupos de contratación de docentes) y a través de la DGERT (en particular, formación en el área 762 – Trabajo y Orientación Social).

Participantes y resultados: En la fase 1, la muestra de conveniencia previó un estudio exploratorio y en la fase 2, la constitución de la muestra presupone inscripciones de aprendices de los respectivos centros/entidades acreditadas registradas. Ambas fases incorporan la dimensión de profundización teórica y divulgación y comunicación científica de los resultados empíricos, permitiéndose esta última con las respectivas conclusiones y discusión. Colocamos los siguientes ODS – Objetivos de Desarrollo Sostenible: 3, 4, 10, 11, 16 y 17. Cada vez es más urgente indagar en los desafíos que enfrenta el bienestar en la sociedad contemporánea, las redes de apoyo, los vínculos familiares, los equipos multidisciplinares y las redes sociales. respuestas. Las dos fases de la realización del proyecto están interconectadas en la formación y la investigación y apoyan las asimetrías en la población.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR PROYECTOS, EDUCACIÓN, EMPODERAMIENTO, FORMACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO

INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA PSICOLOGÍA COMUNITARIA

SÓNIA GALINHA

CIEQV Escola Superior Educação Santarém

Nuestro objetivo es resaltar el potencial de la psicología comunitaria en Estados Unidos, América Latina y Europa, así como mostrar algunos proyectos socioeducativos que hacen posible la participación humana. En 1965 se establece formalmente la Psicología Comunitaria, afirmada científicamente en la Conferencia de Swampscott, marcando el inicio del eje de apoyo a los centros comunitarios y el inicio de la desinstitutionalización con programas de tratamiento de base comunitaria. Dio origen a un campo científico notable e imprescindible en el mundo y una unidad curricular fundamental en las carreras de educación superior en ciencias sociales y del comportamiento, combinadas con la Educación. Podemos enmarcar los diferentes modelos de diferentes países. Del lado americano y europeo, un modelo predominantemente clínico-comunitario; y por otro lado latinoamericano, un modelo con raíces en la psicología social comunitaria con una visión sociopolítica de los problemas sociales y humanos que remite a la importancia de los cambios por parte del propio individuo, en contextos comunitarios donde las transformaciones sociales tienen efectos colectivos y democráticos.. En los diferentes proyectos presentados, la psicología comunitaria es una especialidad de la psicología que se centra en el estudio y aplicación de principios psicológicos para comprender y abordar cuestiones de salud y

problemas comunitarios. Los psicólogos comunitarios trabajan para promover la salud mental, el bienestar y la justicia social en las comunidades colaborando con miembros de la comunidad, organizaciones locales, agencias gubernamentales y otros profesionales para lograr estos objetivos. Los psicólogos comunitarios desempeñan un papel crucial en la promoción del bienestar social y la salud mental, trabajando en colaboración con los residentes y otras partes interesadas. Subrayado por el avance de la tecnología y la telepsicología que amplía el alcance de la psicología comunitaria, el acceso a los servicios de salud mental aumenta en comunidades remotas o desatendidas. Además, se pueden desarrollar nuevas herramientas y enfoques en línea para evaluar y mejorar la eficacia de algunas intervenciones comunitarias. La psicología comunitaria ha ido ganando relevancia con el paso de los años, adaptándose a las necesidades y realidades emergentes, tanto en estrecha relación con el ámbito sanitario como social. Algunos de los modelos y enfoques que se han desarrollado y aplicado están asociados con la participación activa de las comunidades en el proceso de identificación de problemas, diseño e implementación de intervenciones. Busca fortalecer recursos y grupos para promover el bienestar psicosocial. Intervención comunitaria: los psicólogos comunitarios colaboran con las comunidades locales para identificar y abordar problemas psicosociales y de salud mental. Incidencia y Concientización: Los psicólogos comunitarios actúan como defensores de los derechos de las personas con problemas de salud mental, promoviendo políticas públicas que garanticen el acceso igualitario a servicios de salud mental de calidad. En Psicología de Emergencias y Desastres: este campo tiene como objetivo brindar apoyo psicológico inmediato de arriba hacia abajo y a largo plazo a personas y comunidades afectadas por emergencias y desastres, ayudándolos a enfrentar el trauma, reconstruir sus vidas y fortalecer la resiliencia de la comunidad. En situaciones de crisis, como desastres naturales, conflictos o emergencias de salud pública, los psicólogos comunitarios brindan apoyo psicológico inmediato a los afectados. Ayudan a mitigar el impacto emocional de estas situaciones y trabajan con la comunidad para promover la recuperación y la resiliencia a largo plazo.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, ABOGACÍA, AULA INVERTIDA, BIENESTAR, CAPACIDAD DE INNOVACIÓN

LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN MATEMÁTICAS. UN ESTUDIO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR

ALMA ALICIA BENÍTEZ PÉREZ

Instituto Politécnico Nacional

La presente investigación identifica las operaciones de segmentación y recontextualización en la comprensión de problemas no rutinarios en matemáticas, así como el cambio de representación para establecer el vínculo entre la comprensión del texto y el discurso explicativo. La experiencia se llevó a cabo en la unidad de aprendizaje de cálculo diferencial por alumnos de Nivel Medio Superior (16-17 años). La investigación consideró pertinentes la segmentación cognitiva y la recontextualización cognitiva (Duval, 1999), debido a que los textos que se exploran están redactados para aplicar tratamientos matemáticos determinados a una situación del entorno económico, social o físico. A partir de esto se desprende la relevancia de la segmentación cognitiva por basarse en representaciones que son independientes a las expresiones lingüísticas y de la explicitación redaccional. La recontextualización cognitiva moviliza esencialmente los conocimientos relativos a la situación. El análisis de la producción de los alumnos se realizó de la metodología de resolución de problemas en el aula, a partir de las ideas previas del estudiante, así como la discusión en equipo y en plenaria, con la finalidad de analizar las unidades discriminadas en el texto (segmentación) y su recontextualización en las diferentes representaciones, para externar las explicaciones relativas a las conjeturas que surgieron de la comprensión del texto. La observación del estudio se llevó a cabo durante un semestre escolar (18 semanas) para detectar las cualidades del fenómeno de estudios. Las

observaciones en el estudio se desarrollaron a nivel local y global registrando los siguientes eventos: Bitácora del curso. Anotaciones por parte del investigador para reorganizar o bien estructurar las siguientes actividades en el aula. La triangulación de la información se fundamentó en los resultados e interpretación del estudio, con base en los hallazgos que se encontraron en la fuente A (reporte escrito por equipo), fuente B (discusión grupal), fuente C (videograbación), y la fuente D (observaciones en clase), permitiendo comparar información proveniente de diferentes escenarios, lo cual permitió identificar los indicadores que contribuyeron para valorar los procedimientos desarrollados. A nivel de resultados, hay un desarrollo manifiesto de capacidades y habilidades, así como la influencia del contenido cognitivo y redaccional en la comprensión de textos. Los registros y las transcripciones de las clases fueron analizados considerando un modelo particular de la investigación cualitativa, empírico / experimental.

PALABRAS CLAVE

APREHENSIÓN SINÓPTICA, RECONTEXTUALIZACIÓN, REPRESENTACIONES, SEGMENTACIÓN

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE BAJO EL CONTEXTO DE LA HIBRIDACIÓN EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

MARICRUZ DÍAZ TORRES
UNAM

ALMA ALICIA BENÍTEZ PÉREZ
Instituto Politécnico Nacional

A través del tiempo, el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A) se ha transformado o adaptado a los cambios experimentados por la sociedad, la cultura, la economía, el gobierno e incluso el avance tecnológico. Bajo

este tenor, la investigación tuvo como principal objetivo analizar cómo los sujetos pedagógicos (estudiantes y profesores) en el ámbito universitario, se vinculan e interactúan entre sí dentro de los ambientes híbridos de aprendizaje a fin de establecer posibles líneas de acción pedagógicas que contribuyan con el desarrollo de planes y programas de estudio. La metodología implementada se fundamenta en una investigación de corte documental derivada de fuentes de información como Web of Science, Scopus, Science Direct, Redalyc, Cielo, y las bibliotecas digitales de la Universidad Nacional Autónoma de México y el Instituto Politécnico Nacional, así como en la aplicación de un instrumento de evaluación aplicado a estudiantes y profesores a nivel universitario. Este estudio proporciona argumentos que coadyuvan a la reflexión en torno a la identificación del proceso E-A, determinado por la interacción, la intersubjetividad, el conflicto sociocognitivo, y la argumentación. Si bien es cierto que los resultados se limitan a una muestra poblacional pequeña, se concluye que el proceso de enseñanza aprendizaje bajo el contexto de la hibridación tiene características particulares que lo diferencian del proceso de E-A desarrollado bajo otros contextos educativos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, HIBRIDACIÓN, PEDAGOGÍA, SUJETOS PEDAGÓGICOS

LA REALIDAD VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVA E INTERCULTURAL: EXPERIENCIA COLABORATIVA DEL ESTUDIANTADO DE TRABAJO SOCIAL Y SOCIOLOGÍA CON ENTIDADES SOCIALES

ALAZNE CIARRA TEJADA

UPNA-Universidad Pública de Navarra

ISABEL MERINO GONZÁLEZ

Universidad Pública de Navarra (UPNA9)

SARA GONZÁLEZ BERRIO

Universidad Pública de Navarra (UPNA)

La presente propuesta pertenece a la candidatura al proyecto de innovación educativa (PINNE 2024) titulado “La realidad virtual como herramienta didáctica para la educación patrimonial y el desarrollo de la competencia comunicativa intercultural: experiencias transdisciplinares” de la Universidad Pública de Navarra (UPNA).

El objetivo general de esta propuesta es desarrollar la competencia comunicativa intercultural mediante la realidad virtual (RV). Respecto a los objetivos específicos, este estudio se centra en, por una parte, favorecer las habilidades profesionalizantes de quienes cursan la asignatura Habilidades Comunicativas y TIC, común a los grados de Trabajo Social y Sociología, para su orientación laboral y la inclusión de las poblaciones migradas en situación de vulnerabilidad; y, por otra parte, impulsar acciones de innovación docente con tecnologías digitales (TIC y RV) para la educación patrimonial y la creación de ecosistemas tecnológicos de aprendizaje intercultural.

Desde el punto de vista metodológico, se utilizarán diferentes metodologías activas (Muntaner et al., 2020; Paños, 2017) como son el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje-servicio (ApS). A través de éstas, y con el fin de fomentar la educación patrimonial, se trabajan contenidos culturales a

través de espacios de encuentro interculturales: la música y literatura morárabes (jarchas) y el arte islámico (ornamentación ataurique).

Para la implementación de estos contenidos del patrimonio cultural material e inmaterial de las culturas hispánica e islámica, se concretan cuatro sesiones didácticas con material tecnológico (aula y gafas de RV) y con la siguiente estructura: a) sesión primera: enseñanza teórica (RV) y sus aplicaciones profesionalizantes; b) sesión segunda: trabajo práctico en el aula de RV y exploración de sus posibilidades; c) sesión tercera: clase teórico-práctica para la programación de una actividad intercultural por parte del alumnado universitario para los usuarios de las asociaciones; y, d) sesión cuarta: puesta en práctica, con las entidades colaboradoras, de la actividad diseñada en la sesión anterior.

Como apuntan investigaciones (Bonner y Reinders, 2018), el profesorado, en ocasiones, se siente reacio a incorporar herramientas tecnológicas debido a una escasa formación a un alto nivel de intimidación, algo que se pretende subsanar formando al equipo docente involucrado en el manejo del aula de RV. Asimismo, desde comienzo de siglo, estudios destacan su potencial como recurso didáctico para la educación patrimonial (Fontal, 2013; Asensio, 2015; y Estepa, 2016).

Los resultados de la propuesta reflejan un impacto innovador del proyecto, ya que influye en los siguientes aspectos y cambios metodológicos: a) uso de recursos digitales virtuales (gafas de RV) para la recreación de espacios culturales; b) desarrollo competencial de carácter profesionalizante para el alumnado universitario de los grados de Trabajo Social y Sociología; c) coordinación interdisciplinar interna (departamental de la universidad) y externa (entidades); d) desarrollo de la competencia intercultural a través del acercamiento al patrimonio cultural (material / inmaterial) y fomento de las habilidades y actitudes interculturales; y, e) promoción de la educación en valores: la igualdad y el respeto para la tolerancia, la convivencia, la inclusión y la sostenibilidad en la sociedad del s. XXI.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS COMUNICATIVA E INTERCULTURAL,
EDUCACIÓN PATRIMONIAL, ENTIDADES SOCIALES,
INNOVACIÓN EDUCATIVA, REALIDAD VIRTUAL

REVISIÓN DOCUMENTAL AMI COMO HERRAMIENTA PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS ESTUDIANTES

KARLA GALVÁN LÓPEZ

Universidad Autonoma de Nuevo Leon Mexico

JUAN ANTONIO GARZA SÁNCHEZ

UANL

Autor: Garza Sánchez, Juan Antonio.

Galván López, Karla.

Título: Alfabetización mediática e informacional para prevenir la violencia en la educación: análisis documental.

Tema principal: Cuáles son las aportaciones de los documentos respecto a alfabetización mediática e informacional que proporcionan información para prevenir la violencia en la educación.

Descripción: La explicación del problema de estudio describe los cambios que se han presentado en las tecnologías de la información y de la comunicación además se describen ciertos casos mencionados por los medios de comunicación de cómo los adolescentes son vulnerables a través de éstas, para finalmente encontrar en la AMI una herramienta para implementar en los centros educativos y que los jóvenes puedan hacerles frente a las vulnerabilidades a las que están expuestos.

Marco teórico: Los fundamentos teóricos que enmarcan la explicación del objeto de estudio consideran ejes temáticos relacionados con la

revisión de documentos respecto a AMI emitidos por los organismos internacionales, se exploran los contenidos relacionados existentes o ausencia de ellos en las políticas educativas vigentes, además de investigaciones relacionadas a nivel nacional e internacional relacionadas con el tema.

Metodología: Para resolver el problema que plantea esta investigación, se implementó una investigación con enfoque cualitativo de tipo descriptivo donde se recopilaban una serie de documentos, se clasificaron, evaluaron, analizaron y finalmente se realizó la elaboración del informe.

Hallazgos y conclusiones: Los hallazgos giran en torno a lo descrito en documentos respecto a los beneficios de implementar la AMI y como puede ser utilizada para convertirse en una herramienta que permita a los estudiantes adquirir competencias para utilizar las tecnologías de la información y comunicación de manera ética, segura y libre de violencia.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL, VIOLENCIA, EDUCACIÓN, PREVENCIÓN.

CIENCIAS SOCIALES. INNOVACIÓN
EN LA FORMACIÓN Y EN EL DESARROLLO DE
LAS COMPETENCIAS – SECCIÓN B

PONENCIAS

- **Ponencia A03-N01-28. INTEGRANDO LA REALIDAD SOCIAL Y LAS TÉCNICAS ESTADÍSTICAS EN LAS CIENCIAS POLÍTICAS**
Macarena Lozano Oyola. Manuel Martínez Blanes. M^a Manuela Segovia González.
- **Ponencia A03-N01-29. LA TRASCENDENCIA DE LA LABOR TUTORIAL (TAMBIÉN) EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO**
Joaquín Galindo-Ramírez. Ricardo Domínguez-García.
- **Ponencia A03-N01-30. INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA DOCENCIA DE LA PRODUCCIÓN TELEVISIVA: EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL PAPER FORMAT COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)**
Julio Moreno Díaz.
- **Ponencia A03-N01-31. METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE BASADA EN PROYECTOS (ABP) APLICADA A LA CREACIÓN DE UN PÓSTER MULTIMEDIA.**
Ana Isabel Melo Montero. María Teresa Manjón Espejo.
- **Ponencia A03-N01-32. INTEGRANDO LA APS CRÍTICA COMO METODOLOGÍA DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE PROYECTOS SOCIALES DEL GRADO EN TRABAJO SOCIAL**
Ana Sales Ten.
- **Ponencia A03-N01-33. LA ARTICULACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA EN LA FORMACIÓN DE PSICÓLOGOS: ANÁLISIS DE INFORMES DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES**
Maria Juliana Laurito.
- **Ponencia A03-N01-34. INNOVACIÓN PARA LA TRANSFERENCIA DE RESULTADOS EN EL AULA: DIVULGACIÓN CIENTÍFICA CON Y PARA EL ALUMNADO DE TRABAJO SOCIAL**
María Dolores Muñoz De Dios. Cristina Belén Sampedro Palacios. Cristina Díaz Román.
- **Ponencia A03-N01-35. EL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN LA MEJORA DE INTERVENCIONES SOCIALES: EXPERIENCIAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL**
Isabel Martínez Carrera. Sara Martínez-Carrera. Cristina Sánchez Martínez. Alexandre Alonso-Carnicero.

- **Ponencia A03-N01-36.** DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA: ESTUDIO CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL
Alexandre Alonso-Carnicero. Isabel Martínez Carrera. Sara Martínez-Carrera. Cristina Sánchez Martínez.
- **Ponencia A03-N01-37.** INNOVACIÓN DOCENTE, LA PREVENCIÓN DEL RADICALISMO EXTREMISTA A TRAVÉS DE NUEVOS MÉTODOS Y TECNOLOGÍAS.
Mohamed Saad Bentaouet.
- **Ponencia A03-N01-38.** EL «CONTENIDO DE MARCA EDUCATIVO» COMO ESTRATEGIA DE MARCA EN REDES SOCIALES: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA (2010-2023)
Beatriz Jericó Labarta. Víctor Manuel Pérez Martínez.
- **Ponencia A03-N01-39.** INNOVACIÓN DOCENTE Y COMPETENCIAS VERDES: LOS RETOS DE LA SOSTENIBILIDAD EN TIEMPOS DE GLOBALIZACIÓN
Luis Miguel Uharte Pozas.
- **Ponencia A03-N01-40.** DOCUMENTALES, PELÍCULAS Y CONCEPTOS. DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE SOBRE SOCIOLOGÍA DE LA DESVIACIÓN.
Federico Pozo Cuevas.
- **Ponencia A03-N01-41.** EN BUSCA DE UN APRENDIZAJE PROFUNDO EN PRIMERO DE PERIODISMO. ACIERTOS, RETOS Y PROBLEMÁTICAS DE UN DOCENTE NOVEL APLICANDO METODOLOGÍAS ACTIVAS
Jofre Riba Morales.
- **Ponencia A03-N01-42.** EL DEBATE ACADÉMICO EN EL AULA DE RELACIONES INTERNACIONALES: ANÁLISIS CRÍTICO DE PROBLEMAS ÉTICOS Y POLÍTICOS
María Ángeles Alaminos Hervás.
- **Ponencia A03-N01-43.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LA PREVENCIÓN DEL RADICALISMO EXTREMISTA A TRAVÉS DE NUEVOS MÉTODOS Y TECNOLOGÍAS.
Mohamed Saad Bentaouet. Rabía Mrabet Tamsamani.
- **Ponencia A03-N01-44.** EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO MEDIANTE CUENTOS INFANTILES SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO Y DISCAPACIDAD: EL ARCOÍRIS DE LA IGUALDAD Y DE LA JUVENTUD.
Cristina Ruiz Camacho.

- **Ponencia A03-N01-45.** LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL BÁSICA: CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES Y DESAFÍOS FUTUROS.
Luis R. Suárez-Canedo.
- **Ponencia A03-N01-46.** HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL PROCESO DE DISEÑO DE ESPACIOS EDUCATIVOS SOSTENIBLES
Jose Luis Caballero Montes. Mónica Soledad Rodríguez Ruvalcaba. Rafael Alavez Ramírez. Margarita Rasilla Cano.
- **Ponencia A03-N01-47.** ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS INTERCULTURALES EN ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL: EVALUACIÓN DE UNA ACTIVIDAD PARA LA MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD
Javier Ferrer-Aracil. Víctor M. Giménez-Bertomeu. Elena M. Cortés-Florín. Vicente Díez Soriano.
- **Ponencia A03-N01-48.** IMMA PROJECT DIDACTIC APPLICATION IN THE EARLY AGED EDUCATION DEGREE
Maria Cristina Díaz Sanz. Michel Perez Tolosa.
- **Ponencia A03-N01-49.** LA MEDIATIZACIÓN DE LA POLÍTICA EN TIKTOK EN LA CAMPAÑA ARGENTINA 2023
Ana Slimovich.
- **Ponencia A03-N01-50.** VINCULACIÓN SOCIAL E INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN PRÁCTICA ESTUDIANTIL: IMPLEMENTACIÓN DE ALARMAS COMUNITARIAS CON MANDO A DISTANCIA POR DOCENTES Y ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.
William Paul Pazuña Naranjo. Johnatan Israel Corrales Bonilla. William Armando Hidalgo Osorio. Paco Jovanni Vasquez Carrera.
- **Ponencia A03-N01-51.** TRANSFERENCIA Y APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES ODS EN ESTUDIANTES DE GRADO
Ana Belén García Jurado. Stephanie Carretero. Sofía Baena Medina. Ana Rodríguez-Meirinhos.
- **Ponencia A03-N01-52.** GÉNERO, PLANIFICACIÓN URBANA Y PROCESOS PARTICIPATIVOS: CONSTRUYENDO CIUDADES SEGURAS PARA LAS MUJERES
Mónica Campos Carrau.

- **Ponencia A03-N01-53. ENSEÑANZA DE LA EMPATÍA A TRAVÉS DE GRUPOS DE DISCUSIÓN**
Gladys Wilma Rivera Flores.
- **Ponencia A03-N01-54. ESTADO DE LA CUESTIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN EN ESTUDIOS DE NIVEL SUPERIOR**
Juan Carlos Ayala Perdomo. Anaid Pérez Monteagudo.
- **Ponencia A03-N01-55. LA NEGOCIACIÓN BASADA EN INTERESES: UNA HERRAMIENTA QUE PROMUEVE LA COOPERACIÓN Y SIRVE PARA IMPULSAR LA SOSTENIBILIDAD**
Geraldine Bethencourt Rodríguez.
- **Ponencia A03-N01-56. ACTITUDES DOCENTES FRENTE A LA PRÁCTICA INCLUSIVA EN EL AULA REGULAR.**
Karla Galván López.
- **Ponencia A03-N01B-30. DESARROLLO PROFESIONAL INICIAL, HABILIDADES, VALORES, ÉTICA Y ACTITUDES PROFESIONALES EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS**
Graciela Enríquez Guadarrama. Jesús H. De Los Santos Peralta. José Salvador David Cruz Ramírez.

INTEGRANDO LA REALIDAD SOCIAL Y LAS TÉCNICAS ESTADÍSTICAS EN LAS CIENCIAS POLÍTICAS

MACARENA LOZANO OYOLA

Universidad Pablo de Olavide

MANUEL MARTÍNEZ BLANES

Universidad Pablo de Olavide

M^a MANUELA SEGOVIA GONZÁLEZ

Universidad Pablo de Olavide

Introducción: En este trabajo presentamos los principales resultados de un proyecto de innovación desarrollado en la asignatura de Métodos Cuantitativos Aplicados a las Ciencias Sociales que se imparte en la Universidad Pablo de Olavide, en el 2º curso del Grado en Ciencias Políticas y de la Administración y en el 3er curso del Doble Grado en Derecho y Ciencias Políticas y de la Administración.

Objetivos: Los objetivos principales que se perseguían al llevar a cabo el proyecto eran: 1) investigar y recopilar datos cualitativos y cuantitativos sobre la situación de sostenibilidad y medio ambiente en diferentes comunidades autónomas, países..., para lo que el alumnado debía utilizar diversas fuentes de información; 2) aplicar técnicas estadísticas aprendidas en la asignatura para el análisis de los datos recolectados, como la estadística descriptiva y los números índices; 3) relacionar los resultados del análisis estadístico con las políticas públicas, marcos legales y factores socioeconómicos que influyen en la sostenibilidad; 4) comunicar los resultados y conclusiones de la investigación de manera efectiva, a través de informes escritos y presentaciones orales.

Con estos objetivos, se busca promover el aprendizaje activo y significativo del alumnado al conectar la realidad social con las técnicas estadísticas estudiadas. Además, se fomenta la interdisciplinariedad y la conciencia sobre la sostenibilidad y el medio ambiente en Ciencias Políticas,

contribuyendo al desarrollo de habilidades relevantes para su formación académica y profesional en un contexto inclusivo y diverso.

Metodología: En la impartición de la asignatura hemos incorporado innovaciones, como el uso de programas informáticos en todas las clases de prácticas y la búsqueda y el tratamiento estadístico de datos reales por parte del alumnado. En las dos titulaciones se utilizó el programa estadístico IBM SPSS, pero solo en la doble titulación se trabajó con la hoja de cálculo Excel frente al uso de calculadora científica.

Resultados: Del cuestionario realizado al alumnado, destaca que el 79% considera que la asignatura es de un gran interés o interés considerable en su formación académica y un 60,6% la consideran bastante o muy importante para su posterior desarrollo profesional. Asimismo, el 70% considera importante el uso de los programas informáticos, tanto para el desarrollo de la asignatura como para su inserción laboral, y el 76% considera que el trabajo en grupo permitió mejorar sus conocimientos estadísticos. De hecho, el 100% del alumnado del doble grado considera que la resolución de los supuestos prácticos mediante el programa Excel es mejor que mediante calculadora, ya que de esta forma además aprenden un programa informático de gran uso en el mundo laboral. En cuanto a las calificaciones obtenidas en ambos grados, no existen diferencias significativas.

Conclusiones: Este estudio refleja que las TICs y el trabajo en equipo, dos habilidades muy apreciadas en el mundo laboral, son también percibidas como tales por el alumnado.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, TICS

LA TRASCENDENCIA DE LA LABOR TUTORIAL (TAMBIÉN) EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

JOAQUÍN GALINDO-RAMÍREZ

Centro Universitario EUSA (Universidad de Sevilla)

RICARDO DOMÍNGUEZ-GARCÍA

Universidad de Sevilla

Si bien la labor tutorial se identifica habitualmente con momentos educativos previos al universitario como la primaria, secundaria o bachillerato, la presente comunicación plantea como principal objetivo reivindicar su relevancia y vigencia también en el ámbito universitario a partir de la propia experiencia de sus autores, docentes que han compartido dicha labor tutorial a lo largo del curso 2023-2024 en el Grado de Periodismo del Centro Universitario EUSA adscrito a la Universidad de Sevilla.

Como sustento teórico-metodológico, se emplea una perspectiva etnográfica para, por un lado, problematizar el entorno universitario como campo en el que se ejerce la labor tutorial, aportando diferentes condicionamientos que pueden posibilitar o dificultar su puesta en práctica, así como características y nuevas necesidades del alumnado universitario que participan de él. Por otro lado, esta perspectiva etnográfica se emplea en tanto que observador participante desde dos ópticas: una, como tutor y docente que, más allá de la enseñanza de contenidos, desarrolla su labor tanto en el aula como en el entorno del centro universitario; y otra, en tanto que innovador docente que observa, participa y se agencia de las diferentes situaciones y acciones que se derivan de la labor tutorial.

Esta perspectiva resulta en una sistematización de diferentes procesos en los que, como tutores y docentes, los autores se han visto inmiscuidos durante el curso: responsabilidades formales derivadas del cargo; demandas o características específicas del alumnado; trato con diferentes agentes que tejen una red interpersonal alrededor del alumnado; situaciones vividas tanto dentro del aula como fuera de ella que han requerido la intervención; o acciones concretas que se han tenido que implementar como

consecuencia de dichos procesos. En este sentido, se destaca la importancia de la reflexividad -concepto recurrente en el estudio de las ciencias sociales y de la etnografía en particular- como elemento esencial para posibilitar relaciones educativas y afectivas en el trato con el alumnado y que estimulen así la retroalimentación entre tutores y estudiantes con el propósito de enriquecer el proceso tanto de aprendizaje como de adaptación.

En suma de lo expuesto, se concluye la relevancia, también en el ámbito universitario, de la tutoría, como figura singular que pueda atender los requerimientos y necesidades de un alumnado que está en constante cambio y que reivindica en ocasiones una atención específica a determinadas problemáticas que influyen en el proceso docente universitario.

PALABRAS CLAVE

ACCIÓN TUTORIAL, ETNOGRAFÍA, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, TUTORIZACIÓN

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA DOCENCIA DE LA PRODUCCIÓN TELEVISIVA: EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL PAPER FORMAT COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

JULIO MORENO DÍAZ

Universidad Rey Juan Carlos

En el ámbito del mercado audiovisual nacional, la enseñanza de la producción televisiva afronta el reto de actualizar sus métodos pedagógicos para optimizar la adquisición de competencias. La evolución de las relaciones contractuales entre empresas productoras, junto con el constante desarrollo narrativo de los formatos televisivos y la diversificación de la distribución internacional, ha impulsado un cambio significativo en la creación de nuevos formatos. En respuesta a estas demandas, la

formación universitaria actual busca aproximar a los estudiantes a las exigencias del sector, proporcionando una comprensión integral de las etapas de gestión y comercialización en el ámbito televisivo.

En este contexto, el paper format, concebido como el documento de venta esencial para el desarrollo de programas de televisión, se presenta como una herramienta crucial. Este estudio explora su implementación dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura “Producción Audiovisual: Televisión” de la Universidad Rey Juan Carlos, con el propósito de evaluar su impacto en el desarrollo de habilidades técnicas y creativas de los estudiantes. Para tal fin, se empleó un enfoque cuantitativo con 90 estudiantes, utilizando un formulario para evaluar su nivel de satisfacción y opiniones sobre diferentes aspectos de la práctica. Esta metodología pretende determinar cómo el paper format influye en la comprensión teórica, las habilidades prácticas y la creatividad en la resolución de los retos planteados, posicionándose como un medio para mejorar la enseñanza de la producción y facilitar una primera aproximación profesional al ámbito laboral.

El alumnado del Grado de Comunicación Audiovisual y del Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual, organizado bajo el organigrama real de una productora, trabajó como productores ejecutivos durante el curso. En condiciones de trabajo profesionalizadas, desarrollaron una propuesta de formato desde su concepción original hasta su emisión como programa, destinada a ser vendida a un cliente potencial. Este proceso se llevó a cabo siguiendo las competencias establecidas en el sistema de evaluación y rúbricas.

Los resultados indican que el uso del paper format mejora significativamente la comprensión teórica y práctica de los conceptos relacionados con la producción televisiva. Los estudiantes desarrollaron una creciente habilidad para planificar y ejecutar proyectos audiovisuales. Además, se reconoce a la televisión como un sector laboral clave, lo que permitió a los estudiantes empatizar con sus dinámicas. En consecuencia, la metodología empleada se revela como una experiencia eficaz para concienciar a los estudiantes frente a los desafíos del entorno profesional. Así, esta investigación busca contribuir a los estudios sobre innovación docente

en el ámbito de la comunicación audiovisual, ofreciendo un modelo práctico para la mejora de la enseñanza.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, INNOVACIÓN DOCENTE, PAPER FORMAT, PRODUCCIÓN, TELEVISIÓN

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE BASADA EN PROYECTOS (ABP) APLICADA A LA CREACIÓN DE UN PÓSTER MULTIMEDIA

ANA ISABEL MELO MONTERO

Universidad Pablo de Olavide

MARÍA TERESA MANJÓN ESPEJO

UCLM

Introducción: El proyecto tiene como objetivo introducir nuevas técnicas docentes en la Universidad Pablo de Olavide y en la Universidad de Málaga durante el curso 2023/2024. Se propone utilizar la metodología ABP para mejorar el aprendizaje en diversas asignaturas: Derecho Internacional público, Política Exterior española y Políticas de Seguridad Pública y Privada. Y con esta metodología docente innovadora, desarrollar competencias transversales, así como optimizar la evaluación y retroalimentación de los estudiantes.

Objetivos:

1. Reforzar la materia objeto de la asignatura: A través de la búsqueda de material, promover la investigación, innovación y creatividad, reforzando su capacidad de análisis, pensamiento crítico, así como su habilidad para transmitir sus conocimientos.

2. Fomentar el aprendizaje activo: Promover la investigación y síntesis de información, y su presentación eficaz en formato de póster.
3. Involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y evaluación: Utilizar sistemas de votación y evaluación mixto para incentivar la participación activa.

Metodología: La metodología principal es el ABP. Los profesores seleccionan temas específicos y dividen a los estudiantes en grupos. Cada grupo crea un póster multimedia sobre su tema asignado, que luego es presentado y evaluado. Los pósteres se suben al campus virtual en formato PDF o JPG, y se realiza una votación telemática para evaluar los trabajos, integrando tanto la calificación del profesor como la evaluación de los compañeros.

La secuenciación de la actividad es la siguiente:

1. Selección de temas y formación de grupos: El profesor asigna temas y organiza a los estudiantes en grupos de trabajo, facilitándoles material e indicaciones.
2. Investigación y creación del póster: Los estudiantes investigan el tema y crean un póster multimedia usando herramientas como PowerPoint, Canvas o Genially.
3. Presentación y votación: Los pósteres se presentan en clase y son evaluados mediante votación telemática durante un plazo determinado, siendo la nota asignada por los compañeros de un 20% y la del profesor de un 80%.

Discusión: La implementación del ABP en la creación de pósteres multimedia permite a los estudiantes ser más activos y autónomos en su aprendizaje. Fomenta la colaboración, la creatividad, la investigación y la comunicación efectiva. La votación telemática para la evaluación introduce una dimensión de autoevaluación y coevaluación, lo que aumenta el compromiso y la competencia sana entre los estudiantes.

Resultados: El proyecto mejora la comprensión de los temas y las habilidades de investigación y exposición de los estudiantes, los cuales

también desarrollan competencias transversales como la comunicación y el trabajo en equipo.

Conclusiones: El ABP aplicado a la creación de pósteres multimedia es una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje y la evaluación en la educación universitaria. Este enfoque promueve el aprendizaje activo y autónomo, desarrolla habilidades críticas y facilita una evaluación más participativa. La metodología tiene un alto potencial de ser transferida a otras disciplinas y niveles educativos, proporcionando una base sólida para futuras innovaciones pedagógicas.

PALABRAS CLAVE

ABP, APRENDIZAJE, PÓSTER MULTIMEDIA, TRABAJO EN EQUIPO Y COMUNICACIÓN.

INTEGRANDO LA APS CRÍTICA COMO METODOLOGÍA DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE PROYECTOS SOCIALES DEL GRADO EN TRABAJO SOCIAL

ANA SALES TEN

Personal Docente e Investigador de la Universitat de València

Introducción: La asignatura de Proyectos sociales es una asignatura de tercer curso del Grado en Trabajo Social de la Universitat de València, con una fuerte vinculación a la práctica profesional, que conforme refiere el Libro Blanco del Título de Grado en Trabajo Social entre las funciones profesionales de las personas tituladas en Trabajo Social se encuentra la función de planificación que en su nivel microsocioal comprende el diseño de tratamientos, intervenciones y proyectos sociales, y entre los puestos profesionales se destaca el de responsable de proyectos sociales. Es por ello que cada curso, con la programación de las actividades prácticas, se realiza la identificación y formulación de un proyecto

social que debe estar basado sobre un supuesto real. La finalidad es complementar la docencia en el aula con el uso de metodologías participativas que favorezcan la implicación del estudiantado en su proceso formativo. Se trata de una propuesta que combinan la consecución de competencias con la responsabilidad social; una estrategia que está adquiriendo mayor relevancia, en la línea del compromiso adquirido en la Conferencia mundial de educación superior de 2009 (UNESCO, 2009).

Objetivo General: Integrar en la formación de la asignatura de proyectos sociales una metodología propuesta desde el Aprendizaje servicio (ApS) que permite que, el conocimiento de una realidad social se traslade al contexto del aula donde será cuidadosamente analizada y reprogramada. El resultado se plasmará en una propuesta de proyecto de intervención que se entregará a la comunidad a quien se le otorga la oportunidad de apropiarse del mismo y llevarlo a la práctica.

Metodología: La metodología de trabajo se basa en el aprendizaje servicio crítico (ApS crítico), centrando la atención en la resolución de problemas sociales reales que tienen las personas y que son objeto de intervención desde el trabajo social. El interés que suscita esta metodología docente es fruto de la combinación de elementos relevantes en el actual sistema de educación superior, como son: El enfoque participativo; La comunicación continua entre los participantes (profesorado, estudiantado y comunidad); La necesidad de integrar la reflexión en la intervención profesional; La revisión de los conceptos teóricos; La asunción de responsabilidades por parte del estudiantado.

Resultados: Los resultados se plasman en dos documentos tipo de los proyectos sociales: (1) la elaboración del perfil de un proyecto que integra un diagnóstico social, (2) la formulación de un proyecto social en el se incluyen las propuestas de seguimiento y evaluación correspondientes.

Conclusiones: La propuesta contribuye a la adquisición de algunas de las competencias que se otorgan con el Título de Grado, pero con la matización de que, en este caso, es el propio estudiantado quien asume el protagonismo formativo de manera activa y responsable, al actuar como vínculo entre la academia y las Instituciones donde realizan las prácticas.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO (APS) CRÍTICO, METODOLOGÍAS PARTICIPATIVAS., PROYECTOS SOCIALES, TRABAJO SOCIAL

LA ARTICULACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA EN LA FORMACIÓN DE PSICÓLOGOS: ANÁLISIS DE INFORMES DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES

MARIA JULIANA LAURITO

Universidad de Palermo

Introducción: Las prácticas pre profesionales son un espacio relevante en la formación de los futuros psicólogos. Estas prácticas tienen como objetivo fundamental conectar la teoría con la práctica, proporcionando a los estudiantes oportunidades sistemáticas, estructuradas y supervisadas para aplicar en el mundo real los conocimientos, habilidades y actitudes desarrolladas durante sus estudios universitarios.

Objetivo: El objetivo de esta investigación es analizar cómo las prácticas pre profesionales facilitan la articulación entre los conocimientos teóricos adquiridos durante la formación académica y su aplicación práctica en contextos profesionales reales.

Metodología: Se realizó un análisis cualitativo de los informes de integración teórico-práctica presentados por los estudiantes al finalizar sus prácticas pre profesionales. Se seleccionaron 50 informes de diferentes cohortes para asegurar una representación diversa de experiencias y contextos. Los informes fueron codificados y analizados utilizando un enfoque de análisis temático para identificar patrones y temas recurrentes relacionados con la articulación teórico-práctica.

Resultados: El análisis de los informes reveló varios temas clave. En primer lugar, los estudiantes destacaron la aplicabilidad de los conceptos

teóricos en sus prácticas, indicando que las teorías aprendidas en clase les ayudaron a abordar situaciones reales. Además, los informes reflejaron un avance significativo en el manejo de métodos y técnicas de evaluación e intervención psicológica, así como en el uso de herramientas diagnósticas. También informaron mejoras en habilidades interpersonales y de comunicación, como la escucha activa y la resolución de conflictos. Otro tema recurrente fue la reflexión crítica, donde muchos estudiantes demostraron capacidad para evaluar sus intervenciones y decisiones. Finalmente, los informes subrayaron la importancia de la ética profesional, con estudiantes enfrentándose a dilemas éticos y aplicando principios éticos en su práctica.

Conclusión: La investigación concluye que las prácticas pre profesionales son esenciales para la articulación teórico-práctica en la formación de psicólogos. Los informes de los estudiantes indican que estas experiencias no solo facilitan la aplicación de conocimientos teóricos en contextos reales, sino que también promueven el desarrollo de competencias, la reflexión crítica y una comprensión de la ética profesional.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN, PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES, PSICOLOGIA, TEÓRICO-PRÁCTICA

INNOVACIÓN PARA LA TRANSFERENCIA DE RESULTADOS EN EL AULA: DIVULGACIÓN CIENTÍFICA CON Y PARA EL ALUMNADO DE TRABAJO SOCIAL

MARÍA DOLORES MUÑOZ DE DIOS

Área de Trabajo Social y Servicios Sociales Universidad de Jaén

CRISTINA BELÉN SAMPEDRO PALACIOS

Universidad de Jaén

CRISTINA DIAZ ROMÁN

Universidad de Jaén

La investigación se asume como un elemento clave para el desarrollo y para la generación de nuevos conocimientos, lo cual se corresponde con un compromiso social desde las universidades. En este sentido y como institución de referencia, las actividades que en ella se realizan se destinan al enriquecimiento intelectual, material o moral a través de la formación, pero no hay que olvidar que también incluye la realización de trabajos de investigación y sobre todo de aplicación y transferencia de resultados. Destacamos en este punto tanto la importancia como la repercusión y mejora de competencias en relación a la incorporación en el aula de propuestas innovadoras con base investigadora con una visión doble: por un lado, la de favorecer tanto la transferencia de resultados como la divulgación científica, y por otro, la de generar sentido de pertenencia de actividades investigadoras del propio alumnado. Con ello, y para fomentar esta cuestión, es clave la realización de propuestas diseñadas con y para el alumnado, ya que se constituye como una estrategia de innovación para avanzar en las competencias docentes, pero también en el conocimiento, con el fin de construir e innovar en la formación y de hacerlo para capacitarse sobre la realidad de la profesión.

Por este motivo, no podemos olvidar que el Código de Derecho Deontológico de Trabajo Social en su artículo 17, señala que:

Los profesionales del Trabajo Social se comprometen en la intervención social a buscar y garantizar a toda persona, grupo o comunidad la igualdad de oportunidades, el acceso a recursos y el apoyo para cubrir sus necesidades; especialmente de aquellos que se encuentran en situación de mayor vulnerabilidad o en alguna situación específica de desventaja social.

Apoyando esta idea, es fundamental recordar cómo sin investigación social no es posible realizar Trabajo Social incidiendo en los beneficios que aporta la acción de investigar, tales como la mejora del manejo de la realidad social o la posibilidad de innovar sobre recursos, llegando a la conclusión de que sin investigación y por ende, sin la realización de transferencia de resultados, se empobrecería la profesionalidad del Trabajo Social.

A modo de ejemplo y como evidencia real del fomento de la innovación para la transferencia de resultados en el aula con y para el alumnado de Trabajo Social, se exponen diferentes buenas prácticas llevados a cabo en la Facultad de Trabajo Social de la Universidad de Jaén sobre la investigación enfocada a la autonomía en Trabajo Social, así como experiencias investigadoras en relación al proyecto de investigación sobre detección y análisis de situaciones de violencia de las mujeres mayores de 65 años en Úbeda y sus pedanías.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN, TRABAJO SOCIAL, TRANSFERENCIA CONOCIMIENTO, UNIVERSIDAD

EL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN LA MEJORA DE INTERVENCIONES SOCIALES: EXPERIENCIAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL

ISABEL MARTÍNEZ CARRERA

Universidad de Vigo

SARA MARTÍNEZ-CARRERA

Universidad de Vigo

CRISTINA SÁNCHEZ MARTÍNEZ

Universidad de Vigo

ALEXANDRE ALONSO-CARNICERO

Ayuntamiento de A Coruña

La tecnología forma parte del día a día de la ciudadanía. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han filtrado de una forma casi omnipresente en la vida cotidiana. Diariamente, cualquier persona, de cualquier edad y condición utiliza un ordenador, un smartpho-
ne, una tableta, un smartwatch, etc., especialmente en las sociedades occidentales. Es una imposición el uso de la tecnología en el contexto sanitario, laboral, de ocio, y el ámbito educativo no podía quedarse atrás. Desde las primeras etapas educativas, la tecnología está presente en las aulas, desde las escuelas infantiles, hasta la Educación Superior, los y las discentes aprenden con el apoyo de diversos recursos digitales. Al llegar a la universidad, tras un gran recorrido realizado y un gran bagaje tecnológico adquirido, los chicos y chicas deberían de disponer de la competencia digital necesaria para desenvolverse en su ámbito personal, académico presente y laboral futuro. En esta línea el objetivo general de este estudio es conocer la percepción de futuros/as educadores/as y trabajadores/as sociales de primer curso sobre el papel de la tecnología en la mejora de las intervenciones sociales. En el ámbito profesional de la Educación Social y el Trabajo Social, las intervenciones con los diferentes colectivos, pueden verse muy enriquecidas con el apoyo de la

tecnología. A través de una metodología cualitativa, concretamente un estudio de caso, se pone de manifiesto la existencia o no de experiencias en intervención social del alumnado del grado de Ed. Social y Trabajo Social con el apoyo de la tecnología, así como los recursos tecnológicos utilizados. Asimismo de este estudio se desprende el impacto de la tecnología en la eficacia de las intervenciones sociales. Por otra parte se identifica la percepción de los y las futuros/as educadores/as sociales y trabajadores/as sociales acerca de la preparación recibida en el uso de tecnologías aplicadas a las intervenciones sociales en la titulación que están cursando actualmente. Del mismo modo, los y las estudiantes reconocen los principales desafíos o limitaciones que se ocasionan al utilizar la tecnología en intervenciones sociales, asimismo indican, a su modo de ver, cómo se podrían superar. A través de esta investigación se pone de manifiesto la existencia o no por parte de los y las estudiantes del grado de Educación Social y Trabajo Social de dilemas éticos relacionados con el uso de la tecnología en intervenciones sociales. Finalmente, las personas participantes en esta investigación identifican las tecnologías emergentes que podrían suponer un impacto significativo en las intervenciones sociales futuras.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SOCIAL, EXPERIENCIAS, INTERVENCIÓN SOCIAL, TECNOLOGÍA, TRABAJO SOCIAL

DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA: ESTUDIO CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL

ALEXANDRE ALONSO-CARNICERO

Ayuntamiento de A Coruña

ISABEL MARTÍNEZ CARRERA

Universidade de Vigo

SARA MARTÍNEZ-CARRERA

Universidade de Vigo

CRISTINA SÁNCHEZ MARTÍNEZ

Universidad de Vigo

La tecnología digital ha revolucionado la forma en la que las personas trabajan, buscan y comparten información, resuelven trámites administrativos, interactúan, se relacionan, se comunican, se divierten... Forma parte de prácticamente todos los aspectos de la vida, y lo esperable es que esta tendencia continúe a lo largo de los años, aumentando y adaptando su presencia en los distintos ámbitos. Desde el campo de trabajo de la Educación y Trabajo Social son múltiples las posibilidades que ofrecen las tecnologías. Por ese motivo es fundamental que a los futuros y futuras educadores/as y trabajadores/as sociales se les capacite adecuadamente durante su formación. Un ámbito en el que las tecnologías pueden contribuir especialmente se trata de las intervenciones socioeducativas. Una intervención socioeducativa es una acción profesional llevada a cabo por educadores/as sociales, en el que se planifican e implementan programas de impacto social, apoyados en actividades educativas destinadas a grupos o colectivos específicos. La intervención se lleva a cabo en el marco de una situación o problemática sociocultural o socioeducativa. Su principal finalidad es generar escenarios que ayuden a las personas, grupos o comunidades participantes a empoderarse; esto es, a dotarse de los aprendizajes y recursos necesarios para mejorar su situación en el mundo.

Desde el ámbito de trabajo de la Educación y Trabajo Social, el uso de la tecnología digital es fundamental. Sin embargo, este presenta una serie de desafíos y oportunidades que es necesario tener en cuenta a la hora de intervenir. Por este motivo, el objetivo general de este estudio, es conocer la percepción de futuros/as educadores/as y trabajadores sociales de último curso sobre los desafíos y oportunidades que presenta la tecnología digital en la intervención socioeducativa. Este estudio es de índole cualitativa, tratándose concretamente de un estudio de casos. A través de esta investigación se descubre las principales oportunidades que se desprende del uso de la tecnología digital en la intervención socioeducativa según los y las futuros/as educadores/as y trabajadores/as sociales. Asimismo, se recogen las tecnologías más utilizadas por los y las estudiantes. Por otra parte, se identifican los principales desafíos específicos percibidos al utilizar la tecnología digital en la intervención socioeducativa por los y las discentes del grado de Educación y Trabajo Social. A través de este estudio se descubre si los y las futuros/as educadores/as y trabajadores/as sociales sienten que han sido preparados/as adecuadamente para utilizar la tecnología digital en intervenciones socioeducativas así como cuáles serían las posibles mejoras desde sus perspectivas. Además, de esta investigación se extrae el impacto y contribución de la tecnología digital a la mejora de la inclusión social en las intervenciones socioeducativas según el estudiantado. Finalmente, en este estudio se pone de manifiesto las tecnologías emergentes que según los/as futuros/as educadores/as y trabajadores/as sociales podrían transformar las intervenciones socioeducativas en los próximos años.

PALABRAS CLAVE

DESAFÍOS, INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA, OPORTUNIDADES, TECNOLOGÍA DIGITAL

INNOVACIÓN DOCENTE, LA PREVENCIÓN DEL RADICALISMO EXTREMISTA A TRAVÉS DE NUEVOS MÉTODOS Y TECNOLOGÍAS

MOHAMED SAAD BENTAOUET

Universidad de Sevilla

El extremismo es un síntoma, y no una causa de las inestabilidades, las inseguridades y los patrones de anomia experimentados por diversos grupos. Los individuos radicalizadores se centran en la desigualdad, la división social y el colapso del multiculturalismo o respeto hacia las diferencias sociales para movilizar a jóvenes que son atraídos por conceptos unificadores, presentados como grupos empoderadores, a través de una noción de identidad colectiva conceptualizada holísticamente que trasciende las fronteras nacionales. Los jóvenes, usuarios mayoritarios de las redes sociales, con habilidad para moverse por internet se han convertido así en el público objetivo de muchos de esos mensajes radicales. Lejos de reducirse, los movimientos extremistas y los que transmiten mensajes radicales parecen remontar ayudados por la capacidad de difusión y la facilidad tecnológica que supone hoy estar vinculado a esas redes sociales. Internet es la gran autopista para la difusión de este tipo de mensajes en todo el mundo. Se le ha responsabilizado en numerosas ocasiones de ser tolerantes con la difusión de este tipo de discurso. La radicalización es un proceso y no se podrá prevenir eficazmente si no se cuenta con la imprescindible ayuda de los docentes.

A raíz de ello, la universidad de nuestros días y las aulas globalizadas se enfrentan a retos nuevos, desde conflictos de identidad personal hasta cuestiones sociales, culturales y religiosas como no había ocurrido nunca y los profesores, y miembros de la comunidad educativa tienen que estar en primera línea para ayudar a salvaguardar a los estudiantes de los riesgos de rendirse ante los supuestos atractivos de los mensajes radicales. Los docentes deben ir más allá de la transmisión de conocimientos sobre un tema, deben ser facilitadores del desarrollo de habilidades para la vida, a través de la incorporación al currículo de nuevos contenidos

cognitivos, pero también de valores como son los socioemocionales, la educación informacional o la educación para la paz.

Objetivos: Los principales objetivos de la presente propuesta se pueden expresar de forma sucinta del siguiente modo:

- Dar a conocer la evolución a través de la historia de muchos discursos radicales
- Especificar los métodos internacionales para combatir la radicalización y el extremismo, y el orden jurídico internacional aplicable.
- Delimitar la evolución de la radicalización y los principales acontecimientos históricos.

Metodología: La realización de la propuesta se llevará a cabo mediante una combinación adecuada de distintos métodos de investigación. En síntesis, se emplearán el método descriptivo-analítico, de comparación y las herramientas inductivas y deductivas.

PALABRAS CLAVE

DOCENTE, EDUCACIÓN, EXTREMISMO, PAZ, RADICALISMO

EL «CONTENIDO DE MARCA EDUCATIVO» COMO ESTRATEGIA DE MARCA EN REDES SOCIALES: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA (2010-2023)

BEATRIZ JERICÓ LABARTA

Universidad San Jorge

VÍCTOR MANUEL PÉREZ MARTÍNEZ

Universidad San Jorge

Introducción. En la última década, el uso de las redes sociales ha cambiado significativamente la forma en que las marcas se comunican con su audiencia. Una de las estrategias emergentes es el «contenido de

marca» (branded content) educativo, que busca no solo promocionar productos o servicios, sino también ofrecer contenido de valor que eduque e informe a los usuarios. Esta estrategia ha cobrado relevancia en diversas plataformas sociales debido a su capacidad para captar y mantener la atención del público de manera más efectiva que la publicidad tradicional.

Objetivo: Analizar las publicaciones científicas que aborden el uso del branded content educativo como estrategia de marca en redes sociales. La finalidad es entender cómo esta estrategia se implementa, evaluar su efectividad y explorar las percepciones del público objetivo.

Metodología: se propone realizar una revisión sistemática de la literatura (systematic literature review) sobre investigaciones relacionadas con el branded content educativo en redes sociales, abarcando el periodo de 2019 a 2023. La revisión se basará en fuentes documentales extraídas de bases de datos científicas reconocidas, permitiendo una aproximación exhaustiva al tema. **Resultados.** Identificar y categorizar las principales tendencias en el uso del branded content educativo, así como las plataformas sociales más utilizadas para su implementación. **Conclusiones.** Delinear las ventajas y desafíos de esta práctica, ofreciendo insights valiosos para profesionales del marketing y educadores interesados en integrar contenido educativo en sus estrategias de comunicación en redes sociales.

PALABRAS CLAVE

BRANDED CONTENT, CONTENIDO DE VALOR, MARCAS, RECURSOS EDUCATIVOS, SOCIAL MEDIA

INNOVACIÓN DOCENTE Y COMPETENCIAS VERDES: LOS RETOS DE LA SOSTENIBILIDAD EN TIEMPOS DE GLOBALIZACIÓN

LUIS MIGUEL UHARTE POZAS

Universidad del País Vasco

La adquisición de competencias se ha convertido en un eje central de nuestro modelo docente y las metodologías activas de enseñanza-aprendizaje han ido adquiriendo cada vez más relevancia como herramientas para la consecución de dichas competencias y como instrumentos pertinentes para la innovación docente. En esta ponencia nos planteamos como objetivo dar a conocer una propuesta de innovación docente basada en metodologías activas de enseñanza-aprendizaje. Una experiencia que tiene como propósito que el estudiantado trabaje las denominadas “competencias verdes” y más específicamente aquellas que están relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), prioridad absoluta en este momento histórico.

En el marco de la asignatura ‘Antropología Económica’, del grado de Antropología Social de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), planteamos una experiencia práctica, una tarea de aprendizaje que tiene como fin identificar los retos de la sostenibilidad en tiempos de globalización. Dicha tarea es parte de nuestra propuesta de innovación docente presentada en la última convocatoria del programa DOCENTIA.

La tarea pretende activar un proceso de aprendizaje a través de la realización de una pequeña investigación que cada grupo de estudiantes tendrá que llevar adelante de manera cooperativa. Dicha investigación, no solo será la vía para la adquisición de un grupo de competencias, sino que deberá también ser un instrumento efectivo para la concienciación del alumnado en relación a la sostenibilidad y a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

La tarea de aprendizaje tiene como objetivo principal identificar los principales efectos positivos y negativos que la globalización ha generado en

las últimas décadas en nuestro entorno más cercano, relacionándolos con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Para llevarla a cabo, se propone una metodología activa y cooperativa, una pequeña investigación grupal que las/os estudiantes realizarán utilizando diferentes técnicas de investigación (revisión de bibliografía teórica y entrevistas).

La tarea se estructura en torno a diferentes componentes. Por un lado, se les plantea un “escenario”, es decir, se establece un contexto para el problema que tienen que resolver. Esto significa que se les asigna un rol concreto, en este caso, el perfil profesional de investigadoras/es que tienen que llevar a cabo un estudio, lo cual pretende ser un elemento motivador. Por otro lado, la tarea se desarrolla en pequeños “grupos”, intentando replicar los grupos de investigación de la vida real. A su vez, se propone la “solución de un problema”, para lo cual tendrán que trabajar en equipo y enfrentarse a los problemas a los que diariamente se enfrentan las/os profesionales. Un último componente especialmente motivador, es que la tarea está “basada en el mundo real”, en problemas reales de su entorno y en retos ineludibles de la actualidad en términos de sostenibilidad del planeta.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS VERDES, GLOBALIZACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGIAS ACTIVAS, ODS

DOCUMENTALES, PELÍCULAS Y CONCEPTOS. DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE SOBRE SOCIOLOGÍA DE LA DESVIACIÓN

FEDERICO POZO CUEVAS

Universidad de Sevilla

Este trabajo se inscribe en una iniciativa docente más amplia ligada al diseño de recursos de aprendizaje sobre sociología de la desviación en los estudios de grado en criminología. Estos recursos tienen su base en el visionado y posterior análisis e interpretación de películas o documentales.

El aprendizaje de conceptos básicos de sociología de la desviación se fundamenta, junto con el citado visionado, en la revisión y análisis de un amplio conjunto de recursos bibliográficos y webgráficos. En estos se ofrecen interpretaciones, desde el campo de las ciencias sociales, de los fenómenos o acontecimientos narrados en las películas y documentales. Esta comunicación se hace eco del diseño y desarrollo de cuatro procesos de aprendizaje ligados al visionado de dos películas y dos documentales y al análisis de las interpretaciones que de la historia narrada o el fenómeno abordado ofrece la literatura científico-social.

La película *El Señor de las Moscas* (*The Lord of the flies*), dirigida por Harry Hook en 1990, está inspirada en la novela (1954) del británico William Golding, premio Nobel de Literatura. Cuenta como un grupo de escolares, todos chicos y únicos supervivientes de un accidente aéreo, afrontan el hecho de encontrarse sin ningún adulto en una isla desierta. Narra la forma en la que los niños se desenvuelven en esa situación, tratando de organizarse para alimentarse y ser rescatados, pero acaban enfrentados y provocando muertes violentas. El proceso de aprendizaje diseñado permite al alumnado manejar claves interpretativas de esta historia con base en los conceptos sociológicos de sociedad, y en particular su formación o establecimiento, socialización, normas, conflicto o violencia

El pequeño salvaje (*L'Enfant sauvage*), película dirigida por Francois Truffaut en 1969 e inspirada en la historia Victor de Aveyron, un niño encontrado en 1790 en los bosques de Tolousse donde al parecer había pasado toda su niñez. La obra de Truffaut se basa en la biografía de Víctor tal y como fue recogida por el médico Jean Itard. En la película se observa la importancia de los otros seres humanos en/para el proceso de socialización y el aprendizaje de la cultura. La historia permite reflexionar sobre la importancia que tiene dicho proceso de socialización en el ser humano y sobre las implicaciones que tiene su ausencia.

Narco Cultura, largometraje documental dirigido por Shaul Shwarz en 2012 ayuda a evidenciar alguno de los elementos con los que se alude a la influencia del narcotráfico en ámbitos netamente culturales como son la música o la religiosidad. El documental permite comprender la narcocultura como una construcción social que crea expectativas de vida y legitima el tráfico de drogas a través de formas como la música e implica contenidos simbólicos como la ostentación o la violencia. Se trata de un fenómeno que borra los límites entre el uso de la violencia y el entretenimiento y ayuda a observar con perspectiva sociológica el fenómeno del narcotráfico en determinadas zonas del mundo.

El documental *La Ley Seca: bebedores, contrabandistas y sufragistas*, (*Rumrunners, Moonshiners, & Bootleggers*), dirigido por David Padrusch en 2002, permite reflexionar sobre los antecedentes y consecuencias de algunas prohibiciones a partir de lo sucedido en EE.UU. con la denominada Ley Seca. Preguntas como por qué se mantuvo la prohibición pese a que sus efectos contraproducentes se evidenciaron enseguida, permiten ilustrar el concepto de función simbólica de las prohibiciones o las leyes penales. En ocasiones o frente a determinados problemas, dichas leyes, más que resultar eficaces o basarse en diagnósticos contrastados de la realidad, lo que hacen es reforzar, respaldar o imponer las convicciones (ideas o valores) de determinados sectores sociales que pueden incluso ser minoritarios, pero, eso sí, influyentes o directamente poderosos. Se dice que las políticas (las prohibiciones lo son) cumplen una función simbólica al reforzar o reafirmar determinadas opciones ideológicas o determinados valores cuya presencia se considera lo

suficientemente extendida como para que la decisión adoptada por el poder político cuente con aceptación ciudadana.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, CRIMINOLOGÍA, RECURSOS AUDIOVISUALES, SOCIOLOGÍA

EN BUSCA DE UN APRENDIZAJE PROFUNDO EN PRIMERO DE PERIODISMO. ACIERTOS, RETOS Y PROBLEMÁTICAS DE UN DOCENTE NOVEL APLICANDO METODOLOGÍAS ACTIVAS

JOFRE RIBA MORALES

Universitat Jaume I

La presente comunicación pretende mostrar una serie de dinámicas y herramientas metodológicas desarrolladas en mi segundo año como docente universitario. Por tanto, el objetivo es presentar las principales dificultades vividas en el aula, el feedback recibido por parte del alumnado y los retos que enfrento para futuros cursos académicos. La falta de interés por los contenidos, los bajos niveles de motivación y la baja participación en el aula de gran parte del alumnado de la asignatura de Teoría del Periodismo, que he podido observar en mi primer año como docente de la parte práctica de la asignatura, resulta alarmante en alumnos que recién acceden al sistema universitario. Con tal de solucionar esta situación crítica, en el presente curso he aplicado dos medidas con resultados diversos. Para aumentar el interés y motivación del alumnado he pasado un cuestionario al inicio de curso con preguntas abiertas donde pregunto por cuestiones vinculadas al periodismo y al consumo de medios de comunicación. Con ello, he obtenido información sobre sus hábitos de consumo informativo, áreas de interés y principales déficits en relación a un campo de conocimiento donde acaban de aterrizar. De este

modo, he podido ir incorporando cuestiones de su interés a lo largo del curso de forma natural y vinculándolo con el temario de la asignatura. Es decir, gracias a esta información inicial he podido aumentar, que no despertar, su motivación por la asignatura y por la profesión periodística. Respecto a la falta de participación, he optado por utilizar la herramienta interactiva de presentaciones Mentimeter que permite al alumnado participar de forma anónima en los debates con sus dispositivos móviles u ordenadores. La comunicación pretende reflexionar sobre la dificultad de lidiar con la falta de interés y motivación del alumnado por parte de un profesorado novel, presentando la potencialidad de cada una de las herramientas utilizadas con ejemplos anónimos reales así como las principales dificultades que he constatado en su aplicación. Además, se presentan las principales sugerencias de los estudiantes vinculadas a cada una de las herramientas. La tendencia observada es que aunque valoran positivamente todas ellas, especialmente las interactivas, en su mayoría echan en falta mayores niveles de competitividad personal y algún tipo de recompensa en relación a la nota final.

PALABRAS CLAVE

MENTIMETER, METODOLOGIAS ACTIVAS, PERIODISMO

EL DEBATE ACADÉMICO EN EL AULA DE RELACIONES INTERNACIONALES: ANÁLISIS CRÍTICO DE PROBLEMAS ÉTICOS Y POLÍTICOS

MARÍA ÁNGELES ALAMINOS HERVÁS

Universidad Loyola Andalucía

Introducción: El proyecto de innovación docente desarrollado ha consistido en acompañar los temas teóricos desarrollados en la asignatura de Ética social y profesional y de Estudios regionales II (África) con una actividad práctica en la línea del debate académico, para profundizar en

el proceso de aprendizaje del alumnado mediante el fortalecimiento de las capacidades argumentativas y dialécticas.

Objetivos: Con el objetivo de ampliar los puntos de vista de los estudiantes, así como desarrollar su espíritu crítico, hemos realizado en el aula (tanto la directora del proyecto, como los colaboradores del mismo, pertenecientes a diferentes ámbitos de especialización) diversos debates orientados a que la apertura de horizontes sea amplia y el ejercicio académico riguroso.

Metodología: En un marco formal de instituciones de educación superior, nos ha resultado fundamental impulsar una metodología educativa consciente y consecuente con la promoción de los principios de la justicia social y las pedagogías activas, de manera particular mediante la introducción de los debates como herramienta pedagógica esencial, en el currículo académico del Grado en Relaciones Internacionales de la institución de la que formamos parte, la Universidad Loyola Andalucía.

Discusión: La propuesta de los debates académicos ha incluido un debate sobre el colonialismo en el continente africano, un debate sobre los feminismos africanos y sus particularidades, un debate sobre “el problema de las manos sucias” en el ámbito de la acción política, un debate sobre la igualdad de género, un debate sobre la aplicación de principios morales a la guerra, un debate sobre la intervención humanitaria y la responsabilidad de proteger, un debate sobre la Corte Penal Internacional y los dilemas de la reconciliación y un debate sobre la justificación del uso de la fuerza ante las nuevas amenazas. Las actividades se han diseñado para aproximar a los estudiantes a algunos dilemas éticos y conceptuales fundamentales.

Resultados: los resultados preliminares apuntan a una mayor sensibilización de los estudiantes del Grado en Relaciones Internacionales sobre los dilemas morales que afectan a la ética social y profesional, así como a la práctica política internacional, ampliando su conocimiento sobre los distintos temas trabajados y desarrollando su capacidad de análisis crítico.

Conclusiones: El proyecto partió de la consideración inicial de que es necesario promover e implementar determinados principios de la justicia social y pedagogías activas como forma de coadyuvar a la

transformación social y a la generación de sociedades más justas y libres. Desde nuestra posición como personal docente e investigador, lo hemos intentado articular de manera concreta mediante la transferencia de conocimiento y la inclusión de competencias relacionadas con la orientación al aprendizaje, el trabajo en equipo, la orientación a la calidad, en pos de la excelencia en la actividad académica.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, DEBATE ACADÉMICO, INNOVACIÓN, RELACIONES INTERNACIONALES

INNOVACIÓN DOCENTE EN LA PREVENCIÓN DEL RADICALISMO EXTREMISTA A TRAVÉS DE NUEVOS MÉTODOS Y TECNOLOGÍAS.

MOHAMED SAAD BENTAOUET

Universidad de Sevilla

RABÍA MRABET TEMSAMANI

Universidad de Jaen

Introducción: El extremismo es un síntoma, y no una causa de las inestabilidades, las inseguridades y los patrones de anomia experimentados por diversos grupos. Los individuos radicalizadores se centran en la desigualdad, la división social y el colapso del multiculturalismo o respeto hacia las diferencias sociales para movilizar a jóvenes que son atraídos por conceptos unificadores, presentados como grupos empoderadores, a través de una noción de identidad colectiva conceptualizada holísticamente que trasciende las fronteras nacionales. Los jóvenes, usuarios mayoritarios de las redes sociales, con habilidad para moverse por internet se han convertido así en el público objetivo de muchos de esos mensajes radicales. Lejos de reducirse, los movimientos extremistas y los que

transmiten mensajes radicales parecen remontar ayudados por la capacidad de difusión y la facilidad tecnológica que supone hoy estar vinculado a esas redes sociales. Internet es la gran autopista para la difusión de este tipo de mensajes en todo el mundo. Se le ha responsabilizado en numerosas ocasiones de ser tolerantes con la difusión de este tipo de discurso. La radicalización es un proceso y no se podrá prevenir eficazmente si no se cuenta con la imprescindible ayuda de los docentes.

A raíz de ello, la universidad de nuestros días y las aulas globalizadas se enfrentan a retos nuevos, desde conflictos de identidad personal hasta cuestiones sociales, culturales y religiosas como no había ocurrido nunca y los profesores, y miembros de la comunidad educativa tienen que estar en primera línea para ayudar a salvaguardar a los estudiantes de los riesgos de rendirse ante los supuestos atractivos de los mensajes radicales. Los docentes deben ir más allá de la transmisión de conocimientos sobre un tema, deben ser facilitadores del desarrollo de habilidades para la vida, a través la incorporación al currículo de nuevos contenidos cognitivos, pero también de valores como son los socioemocionales, la educación informacional o la educación para la paz.

Objetivos:

Los principales objetivos de la presente propuesta se pueden expresar de forma sucinta del siguiente modo:

- Dar a conocer la evolución a través de la historia de muchos discursos radicales
- Especificar los métodos internacionales para combatir la radicalización y el extremismo, y el orden jurídico internacional aplicable.
- Delimitar la evolución de la radicalización y los principales acontecimientos históricos.

Metodología: La realización de la propuesta se llevará a cabo mediante una combinación adecuada de distintos métodos de investigación. En síntesis, se emplearán el método descriptivo-analítico, de comparación y las herramientas inductivas y deductivas.

Conclusiones: Las políticas de prevención del radicalismo se han agregado tarde al escenario internacional y, en especial, al europeo. Este tipo de respuesta aspira sobre todo a conseguir un cambio duradero y a largo plazo.

La educación no puede resolver los considerables factores que incitan a la radicalización, como las quejas suscitadas por los conflictos sociales y políticos, las injusticias reales o supuestas, y las generadas por conflictos internacionales. Todos ellos exigen una respuesta política resuelta a luchar contra la marginación y la exclusión social y contra todas las formas de odio, deshumanización e incitación a la violencia. Eso sí, la educación ofrece la oportunidad de prevenir la radicalización de los jóvenes mediante el desarrollo del pensamiento crítico y los valores de una ciudadanía ética y comprometida. La lucha contra el extremismo debe ser un esfuerzo coordinado de las aulas, las comunidades, las autoridades religiosas y los organismos gubernamentales.

PALABRAS CLAVE

EXTREMISMO, INDIVIDUOS RADICALIZADORES, INESTABILIDADES, INSEGURIDADES, JÓVENES

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO MEDIANTE CUENTOS INFANTILES SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO Y DISCAPACIDAD: EL ARCOÍRIS DE LA IGUALDAD Y DE LA JUVENTUD

CRISTINA RUIZ CAMACHO
Universidad de Extremadura

La educación inclusiva busca garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado en el proceso educativo, independientemente de sus características individuales. En este contexto, la experiencia de Aprendizaje-Servicio (APS), denominada “El arcoíris de la igualdad y de la

juventud”, se presenta como una valiosa herramienta para promover la inclusión y el aprendizaje significativo en niños y niñas con necesidades educativas especiales (NEE). Esta APS se centra en la creación de cuentos infantiles, dirigidos a sujetos de entre 6 y 12 años con NEE, como medio para sensibilizar sobre un tema crucial como es la violencia de género en mujeres con discapacidad. Los estudiantes universitarios de 3º de Psicología de la Universidad de Extremadura, convertidos en agentes de cambio, asumen un rol protagonista en la elaboración de sus historias e ilustraciones, adaptando el lenguaje y las actividades a las necesidades específicas de los destinatarios: alumnado con TEA, alumnado con inteligencia límite, alumnado con Síndrome de Down, etc. De manera, que para su confección se han usado pictogramas, historias sociales, lectura fácil... incluso el sistema en Braille. Tomando como referente el ODS 5 de la Agenda 2030, los objetivos principales de esta APS son: (a) fomentar la inclusión y el aprendizaje significativo en niños con NEE; (b) sensibilizar sobre la violencia de género y la discapacidad de manera accesible y adecuada para niños y niñas; (c) promover valores como la igualdad, el respeto a la diversidad y la empatía; (d) fortalecer la colaboración entre la universidad y las asociaciones educativas extremeñas. Respecto a la metodología de nuestra APS, ésta se caracteriza por la integración de cuatro componentes clave como son la necesidad social, el servicio a la comunidad, los aprendizajes conseguidos y el trabajo en red. La implementación de esta APS ha generado resultados positivos ya que se ha logrado, por un lado, fomentar la inclusión de niños y niñas con NEE en el proceso educativo, brindándoles oportunidades de aprendizaje enriquecedoras. Por otro lado, el alumnado universitario ha adquirido conocimientos sólidos sobre los temas abordados, desarrollando habilidades de comunicación, creatividad, trabajo en equipo y empatía. Por último, destacamos el impacto social de este proyecto, puesto que los cuentos infantiles han sido donados a distintas asociaciones educativas extremeñas, donde se utilizarán como herramienta pedagógica para promover la prevención y la sensibilización sobre violencia de género. También, subrayamos el compromiso social del estudiantado universitario, puesto que ha desarrollado un mayor sentido de responsabilidad social y compromiso con la acción solidaria.

PALABRAS CLAVE

APS, CAMBIO CLIMÁTICO, DESPLAZAMIENTO, DIVERSIDAD, INCLUSIÓN, ODS, PEDAGOGÍA, VIOLENCIA DE GENERO

LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL BÁSICA: CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES Y DESAFÍOS FUTUROS

LUIS R. SUÁREZ-CANEDO

Universidade da Coruña

Introducción y objetivos: La Formación Profesional Básica es una opción académica que nace y sustituyó a los anteriores Programas de Cualificación Profesional Inicial (PCPI) a partir del curso escolar 2014-2015. Esta vía se estableció en el marco de la LOMCE (2013) con una duración de 2 cursos académicos y alrededor de 2000 horas de formación teórico-práctica, de las cuales unas 240 debían desarrollarse en centros de trabajo. Estas enseñanzas se configuraron como de oferta obligatoria, si bien su acceso estaba condicionado al previo cumplimiento de ciertos requisitos como son que el alumnado contase con una edad de entre 15-17 años, el tener una recomendación del equipo docente de la Educación Secundaria Obligatoria y haber cursado el primer ciclo de la ESO (es decir, hasta tercero incluido) o, excepcionalmente desde el segundo curso.

La importancia de la atención a la diversidad en esta modalidad académica, por lo tanto, viene derivada del alumnado habitual de este tipo de formaciones: estudiantes que no logran progresar académicamente y/o integrarse en la Educación Secundaria Obligatoria, y que son parte de lo que habitualmente se categoriza como “fracaso escolar” a nivel político y mediático.

El presente análisis investigativo observa la estructura y contenido de la atención a la diversidad dentro de la Formación Profesional Básica, y de

qué manera ésta responde a las necesidades y derechos de un alumnado que, muchas veces, se encuentra aún en edad de permanencia en la Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se analizan las disposiciones legales tanto de las leyes que dieron lugar a la FPB, así como los cambios que supone la aprobación de la LOMLOE (2020) y la Ley Orgánica 3/2022 de integración y ordenación de la Formación Profesional.

Metodología: Se lleva a cabo una revisión del marco legislativo para realizar un análisis descriptivo que permita comparar las medidas de atención a la diversidad con las que se dan para el alumnado de la misma edad, especialmente en la Educación Secundaria Obligatoria. También se realiza un análisis de la evolución del encuadre de la Formación Profesional Básica dentro de los itinerarios formativos del alumnado y su evolución e integración en el sistema a través de las diferentes disposiciones legales. Por último, se analiza la situación contextual y las medidas de atención a la diversidad en relación con el derecho a la educación recogido en el marco jurídico español.

Conclusiones: La presente investigación permite extraer una serie de hallazgos o conclusiones:

- La concepción de la Formación Profesional Básica en su génesis no ha seguido los mismos estándares que se aplicaban en la Educación Secundaria Obligatoria en relación a la atención a la diversidad. Por ello este alumnado no ha disfrutado durante de años de una igualdad de oportunidades educativas efectiva.
- La Formación Profesional Básica ha servido para filtrar a la Educación Secundaria Obligatoria de perfiles académicos indeseados en relación al currículo educativo y a la praxis docente.
- Las medidas legislativas posteriores, desde su puesta en marcha, han tendido a limitar el trato diferenciado a este alumnado, aunque aún no han alcanzado en la actualidad un trato equitativo frente al alumnado que continúa por la vía de Educación Secundaria Obligatoria.

PALABRAS CLAVE

CURRÍCULO, FORMACIÓN PROFESIONAL, TEORÍA DE LA EDUCACIÓN

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL PROCESO DE DISEÑO DE ESPACIOS EDUCATIVOS SOSTENIBLES

JOSE LUIS CABALLERO MONTES

Instituto Politécnico Nacional (CIIDIR Oaxaca)

MÓNICA SOLEDAD RODRÍGUEZ RUVALCABA

Instituto Politécnico Nacional

RAFAEL ALAVEZ RAMÍREZ

Instituto Politécnico Nacional CIIDIR Oaxaca

MARGARITA RASILLA CANO

Instituto Politécnico Nacional

Las herramientas tecnológicas han revolucionado el proceso de diseño de espacios educativos sostenibles, facilitando la creación de ambientes que no solo cumplen con los requerimientos pedagógicos, sino que también minimizan el impacto ambiental. Estas herramientas abarcan desde software avanzado de diseño hasta sistemas inteligentes de gestión de edificios.

El objetivo de la investigación fue el diseño de un espacio educativo mediante el uso de herramientas tecnológicas que permitiera además formar competencias en estudiantes en proyectos sociales aplicados. Para ello, en el curso de arquitectura bioclimática de la Maestría en gestión de proyectos para el desarrollo solidario del Instituto Politécnico Nacional de México se trabajó una propuesta de diseño de una escuela de nivel secundaria que actualmente cuenta con infraestructura en condiciones precarias en un municipio de los valles centrales de Oaxaca. Esta actividad se planeó bajo el método de aprendizaje basado en proyectos (ABP) y se les asignó a tres estudiantes; una de maestría y dos pasantes de arquitectura.

Para formar competencias en estos estudiantes se les solicitó que el diseño de la escuela debería de conceptualizarse bajo criterios de diseño bioclimático y hacer uso de software de diseño y modelado virtual.

En el aula se les dieron los conceptos básicos del diseño sostenible y los softwares disponibles para dar solución a edificaciones escolares bajo el enfoque planteado. Se aprovecharon los conocimientos previos que tenían los estudiantes en el uso de las herramientas tecnológicas.

Además, se les fomento el trabajo colaborativo, el respeto al medio ambiente y el desarrollo de proyectos que atienden demandas sociales. Como resultado se obtuvo el proyecto arquitectónico de la escuela telesecundaria Galea, el cual se diseñó con los softwares AutoCad 2021, Sketchup y Revit. Para la determinación de estrategias de diseño bioclimático de la escuela se empleó el programa BAT (Bioclimatic Analysis Tool). Se realizó un estudio de soleamiento en el conjunto de la escuela a manera de maqueta virtual mediante el software Revit de Autodesk, y un estudio de ventilación con el software Vasari también de Autodesk. Con la combinación del programa Revit y Enscape se obtuvieron maquetas renderizadas que permitió que la comunidad estudiantil de la escuela pudiera visualizar y experimentar los espacios de su futura institución antes de que sea construida.

De la evaluación que se tuvo con la presentación del proyecto en el aula y en la socialización de este a la escuela Galea se pudo identificar que las competencias adquiridas por los estudiantes fueron: diseño sostenible, manejo de datos e interpretación de diagramas climáticos, determinación y evaluación de estrategias bioclimáticas, uso de herramientas digitales de diseño, trabajo colaborativo y sensibilización ante comunidades vulnerables que carecen de apoyo para mejorar su infraestructura educativa. Se puede concluir que se deben fortalecer las competencias de los estudiantes en el uso de las últimas tecnologías de diseño. Estos recursos educativos son cruciales para fomentar una cultura de sostenibilidad en el diseño y la gestión de espacios educativos en estudiantes de nivel superior.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL, DISEÑO SOSTENIBLE, ESCUELA SECUNDARIA, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS INTERCULTURALES EN ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL: EVALUACIÓN DE UNA ACTIVIDAD PARA LA MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD

JAVIER FERRER-ARACIL

Universidad de Alicante

VÍCTOR M. GIMÉNEZ-BERTOMEU

Universidad de Alicante

ELENA M. CORTÉS-FLORÍN

Universidad de Alicante

VICENTE DÍEZ SORIANO

Universidad de Alicante

Introducción: La globalización de los problemas y las políticas sociales exige una comprensión amplia tanto de los desafíos como de las oportunidades existentes. En este contexto, se observa cierta tendencia histórica hacia el localismo entre el alumnado de Trabajo Social de la Universidad de Alicante (España), pese a que el mercado laboral cada vez premia más la capacidad de trabajar en contextos diversos y con poblaciones culturalmente diversas, tal y como recogen diferentes estudios recientes.

Objetivos: El objetivo principal de este trabajo es conocer la opinión del alumnado sobre la adquisición de competencias interculturales a través de una actividad educativa de seminario en-línea desarrollada durante el curso académico 2023-2024. Asimismo, se pretende conocer la opinión del alumnado respecto a la organización de dicha actividad.

Metodología: Participaron 20 estudiantes con una edad media de 21,6 años (DT=1,04). El 90% era de género femenino y el 10% masculino; la totalidad de nacionalidad española. El 70% solo estudiaba y el 30% compatibilizaba sus estudios con un trabajo remunerado. El 70% participaba en actividades de voluntariado y el 30% no lo hacía. Respecto al colectivo de intervención principal en sus centros de prácticas externas,

el 50% trabajaba con personas migrantes, el 30% con población general, el 10% con personas mayores, el 5% con infancia y adolescencia, y el 5% restante con personas con diversidad funcional.

Para evaluar la actividad, se diseñó un cuestionario ex profeso compuesto por 8 preguntas y 16 variables, con diferentes niveles de medición (nominal, ordinal y escala). El cuestionario se dividió en las siguientes secciones: (a) características demográficas y académicas, (b) opinión sobre la organización de la actividad y (c) opinión sobre las competencias adquiridas.

El análisis de los datos fue de tipo descriptivo, determinando tendencias centrales y niveles de dispersión, junto a frecuencias absolutas y relativas.

Resultados: En términos generales, la opinión del alumnado sobre la actividad fue muy favorable. Los cinco aspectos analizados obtuvieron una puntuación entre alta y muy alta. Ordenados de mayor a menor quedaron como sigue: participación del alumnado (MD=4,55/5; DT=0,51), desempeño del profesorado (MD=4,50/5; DT=0,61), materiales utilizados (MD=4,35/5; DT=0,81), utilidad de la formación para la empleabilidad (MD=4,25/5; DT=0,44) y claridad de los contenidos (MD=3,90; DT=0,97).

En cuanto a la adquisición de competencias interculturales, la opinión del alumnado fue muy favorable. Las cinco competencias analizadas obtuvieron una puntuación muy alta. Ordenadas de mayor a menor quedaron como sigue: adaptabilidad y flexibilidad (MD=4,75; DT=0,55), conocimiento sobre gestión de la diversidad cultural (MD=4,50; DT=0,61), autoconocimiento y sensibilidad cultural (MD=4,45; DT=0,83), trabajo en equipo (MD=4,35; DT=0,93) e información y comunicación (MD=3,95; DT=0,89).

Conclusiones: Los resultados obtenidos pueden tener implicaciones para el diseño e implementación de futuras acciones orientadas a mejorar la empleabilidad del alumnado de Trabajo Social.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS INTERCULTURALES, DIVERSIDAD CULTURAL,
EDUCACIÓN SUPERIOR, TIC, TRABAJO SOCIAL

IMMA PROJECT DIDACTIC APPLICATION IN THE EARLY AGED EDUCATION DEGREE

MARIA CRISTINA DÍAZ SANZ

Universidad Autonoma de Madrid

MICHEL PEREZ TOLOSA

UPV/EHU

New methodologies and technologies are transforming nowadays' education. Project-based learning, for example, encourages creativity and problem solving, while gamification makes learning more interactive and fun. Additionally, artificial intelligence and mechanized learning are used to personalize teaching and adapt it to the individual needs of each student. In other words, these innovations are transforming the way we teach and learn, providing unique opportunities to improve education. Success in teaching this type of subjects depends on the teacher's ability to create and structure a new learning environment. This work wants to show the results of combining classic methodologies with more innovative ones such as IMMA active classrooms (Integration of movement in classroom materials). The main objective is to generate significant changes in the development of transversal competencies of the students of the early childhood education degree and, subsequently, show through the development of various projects how to work within active classrooms. The learning results showed positive effects of the intervention lessons, giving rise to better results in terms of qualitative and quantitative evaluations compared to those recorded in the same subject in previous years and with other types of study and teaching methodologies.

PALABRAS CLAVE

DIDACTIC, IMMA CLASSROOM, INFANT EDUCATION DEGREE,
SOCIAL SCIENCES

LA MEDIATIZACIÓN DE LA POLÍTICA EN TIKTOK EN LA CAMPAÑA ARGENTINA 2023

ANA SLIMOVICH
CONICET/UBA-IIGG

Introducción: la mediatización de la política es tiene distintos momentos de agudización, tanto desde las conceptualizaciones de la mediatización de la política de los países europeos como latinoamericanos. Con la profundización de la política en las redes sociales, han surgido nuevos tipos de argumentaciones y mediatizaciones políticas, así como distintos tipos de actores en plataformas mediáticas, como los “influencers políticos”, que se han ido sumando al espacio público ensanchado, como TikTok. Estos nuevos actores desarrollan nuevas competencias políticas y capacidad crítica.

La plataforma de TikTok posee una especial imbricación con la política desde sus inicios. La campaña presidencial argentina de 2023 fue la primera en ese país en la cual los discursos políticos se asentaron también en esta red social.

Objetivos: el objetivo de esta ponencia es la investigación de las operaciones de producción de sentido que los candidatos/as han generado en los espacios digitales. **Discusión:** Tanto desde las teorías de la política de los países europeos como desde las conceptualizaciones de la teoría veroniana, se considera que la mediatización se acelera con el tiempo y va generando nuevos modos en los cuales lo mediático posee un rol cada vez más importante. **Resultados:** se tuvieron en cuenta tanto la historia de la mediatización de la política argentina en redes sociales y medios

masivos, como los rasgos específicos de esta elección y se concluyó que en TikTok existe una profundización de la mediatización de lo político que cruza también las reglas y géneros de lo digital. Conclusiones: la investigación de los modos de mediatización de lo político de los candidatos presidenciales permitió hallar nuevos modos de interpelación a la ciudadanía propios de TikTok, como la convocatoria al internauta político-lúdico.

Metodología: la metodología de la investigación estará basada en el análisis sociosemiótico de las piezas publicadas en TikTok por los/as candidatos presidenciales en sus cuentas oficiales, en el período previo a las tres elecciones nacionales presidenciales argentinas – la de agosto, la de octubre y el ballottage de noviembre-.

PALABRAS CLAVE

CAPITAL LÚDICO, COMUNICACIÓN POLÍTICA, DISCURSOS, MEDIATIZACIÓN, TIKTOK

VINCULACIÓN SOCIAL E INNOVACIÓN
EN LA FORMACIÓN PRÁCTICA ESTUDIANTIL:
IMPLEMENTACIÓN DE ALARMAS COMUNITARIAS
CON MANDO A DISTANCIA POR DOCENTES
Y ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA
DE COTOPAXI.

WILLIAM PAUL PAZUÑA NARANJO
Universidad Técnica de COTOPAXI

JOHNATAN ISRAEL CORRALES BONILLA
Universidad Técnica de COTOPAXI

WILLIAM ARMANDO HIDALGO OSORIO
Universidad Técnica de COTOPAXI

PACO JOVANNI VASQUEZ CARRERA
Universidad Técnica de COTOPAXI

Introducción: En un contexto donde la innovación y la vinculación social son pilares fundamentales para el desarrollo comunitario, la implementación de proyectos prácticos estudiantiles cobra una relevancia significativa. Este estudio se centra en la iniciativa llevada a cabo por docentes y estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, que busca mejorar la seguridad comunitaria a través de la instalación y operación de alarmas comunitarias con mando a distancia. Esta iniciativa no solo busca fortalecer la formación práctica de los estudiantes, sino también contribuir activamente al bienestar y la seguridad de la comunidad local.

Objetivos: El objetivo principal de este proyecto es evaluar el impacto de la implementación de alarmas comunitarias con mando a distancia, diseñadas y operadas por estudiantes bajo la guía de docentes universitarios. Específicamente, se busca:

- Implementar un sistema de alarmas comunitarias efectivo y accesible para mejorar la seguridad local.
- Evaluar la experiencia de los estudiantes en términos de aprendizaje práctico y desarrollo de habilidades técnicas.
- Medir la percepción de la comunidad sobre la efectividad y utilidad del sistema implementado.

Metodología: El proyecto se llevará a cabo mediante un enfoque colaborativo entre estudiantes, docentes y la comunidad local. Inicialmente, se realizará un análisis de las necesidades de seguridad en las áreas seleccionadas para la instalación de las alarmas. Posteriormente, los estudiantes recibirán formación técnica sobre la instalación y operación de sistemas de alarmas con mando a distancia.

La implementación se realizará en fases, comenzando con la instalación piloto en una zona específica. Se recopilarán datos sobre la efectividad del sistema en la respuesta a emergencias y la reducción de incidentes delictivos. Además, se realizarán encuestas y entrevistas a los estudiantes participantes para evaluar su experiencia de aprendizaje y desarrollo de competencias.

Discusión: La integración de proyectos prácticos como las alarmas comunitarias no solo enriquece la formación académica de los estudiantes, sino que también fortalece los lazos entre la universidad y la comunidad. Este tipo de iniciativas fomenta el aprendizaje activo y la aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo laboral.

Resultados: Se espera que la implementación de las alarmas comunitarias con mando a distancia demuestre ser efectiva en la mejora de la seguridad local. Los resultados del proyecto proporcionarán datos concretos sobre la reducción de incidentes delictivos y la percepción de seguridad por parte de los residentes. Además, se espera que los estudiantes involucrados adquieran habilidades técnicas valiosas y una comprensión más profunda del impacto positivo que pueden tener en su entorno mediante la aplicación de soluciones innovadoras.

Conclusiones: El proyecto de implementación de alarmas comunitarias con mando a distancia no solo representa una oportunidad única para

la formación práctica de los estudiantes, sino que también promueve la innovación social y fortalece el compromiso de la universidad con la comunidad. Los resultados esperados contribuirán a la mejora continua del sistema y servirán como base para futuras iniciativas de vinculación social y desarrollo comunitario

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, ESTRATEGIA, INNOVACIÓN, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, SOCIAL, VINCULACIÓN

TRANSFERENCIA Y APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES ODS EN ESTUDIANTES DE GRADO

ANA BELÉN GARCÍA JURADO

Universidad Loyola Andalucía

STEPHANIE CARRETERO

Universidad Loyola Andalucía

SOFÍA BAENA MEDINA

Universidad Loyola Andalucía

ANA RODRÍGUEZ-MEIRINHOS

Universidad Loyola Andalucía

Introducción: Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) defienden la necesidad de desarrollar competencias transversales como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, para asegurar el compromiso de la ciudadanía con los valores de sostenibilidad. Además, el desarrollo y penetración acelerada de la Inteligencia Artificial en

todas las esferas profesionales hace necesario el desarrollo de competencias humanas.

Objetivos: El objetivo principal de esta iniciativa es promover el desarrollo de competencias transversales en los estudiantes de Grado en Psicología y Psicología y Criminología, utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Asimismo, se busca transferir esta metodología a profesores de otras asignaturas para ampliar su implementación.

Metodología: Desde el curso 2022-23, hemos implementado ABP en dos asignaturas del grado simple de Psicología y el doble de Psicología y Criminología. Los estudiantes reportaron que han aprendido a colaborar, ser creativos y liderar grupos. Este año, se ha transferido este conocimiento a profesores de dos asignaturas adicionales de los mismos grados, mediante protocolos y dos sesiones formativas, permitiendo su aplicación en sus aulas.

Resultados: Los resultados indican que la aplicación del ABP por parte del profesorado requiere un acompañamiento continuo para una implementación adecuada. Además, el ABP debe realizarse de manera gradual, ya que es una metodología compleja que exige competencias que muchos estudiantes aún no poseen. Es fundamental adaptar el desarrollo de competencias al nivel madurativo del estudiante y al curso en el que se encuentra, trabajando en grupos reducidos de 4 a 6 alumnos.

Discusión: Se ha observado que la metodología ABP no solo mejora la colaboración y creatividad de los estudiantes, sino que también requiere una adaptación cuidadosa y progresiva. La creación de espacios de formación modulares y flexibles es crucial para facilitar el aprendizaje cooperativo. Además, es importante formar a tutores alumnos que ya conocen la metodología para acompañar a los nuevos usuarios.

Conclusiones: Para el próximo curso, se planea la formación e implicación de tutores alumnos familiarizados con la metodología ABP, así como la formación en capacidades relacionadas como la escucha activa y la empatía, el debate, la negociación y el pensamiento crítico. También es importante seguir trabajando en la concienciación de la importancia de la autonomía y la responsabilidad como motores clave en el

aprendizaje. Este enfoque permitirá una implementación más efectiva de las competencias transversales ODS en la formación de los estudiantes, preparándolos mejor para los desafíos futuros y promoviendo un compromiso sostenible.

PALABRAS CLAVE

ABP, COMPETENCIAS, COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES, ODS

GÉNERO, PLANIFICACIÓN URBANA Y PROCESOS PARTICIPATIVOS: CONSTRUYENDO CIUDADES SEGURAS PARA LAS MUJERES

MÓNICA CAMPOS CARRAU

Universidad de Cádiz

Introducción: La presentación se centra en explorar los procesos de enseñanza y aprendizaje orientados a la construcción de políticas públicas que aborden la violencia contra las mujeres en espacios urbanos. Se plantea a través de un estudio de caso: el diseño del Plan de Ordenamiento Territorial (POT) de Bogotá. Este esfuerzo buscó incorporar el enfoque de género en su construcción colectiva a través de talleres, mesas de diálogo y grupos de trabajo, promoviendo la participación de diversas actoras sociales del distrito. El POT es una herramienta central que guía, orienta y prioriza las decisiones de la Administración Distrital, siendo fundamental que estos planes consideren las necesidades de la ciudadanía.

Objetivo general: Analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje orientados a la construcción de políticas públicas que aborden la violencia contra las mujeres en espacios urbanos en el marco del Plan de Ordenamiento Territorial (POT) de Bogotá.

Metodología: La metodología adoptada ha sido el estudio de caso del POT Bogotá, enfocándose especialmente en las secciones relacionadas con la prevención de la violencia contra las mujeres en espacios públicos urbanos. Para llevar a cabo este trabajo, se ha seguido un enfoque cualitativo que incluye entrevistas con el personal técnico involucrado en el proceso, así como la revisión exhaustiva de informes pertinentes, revisión de las publicaciones en web y redes sociales, y se ha consultado el archivo fotográfico digital de la Secretaría Distrital de la Mujer como parte del proceso investigativo.

Resultados: Los resultados preliminares de esta investigación muestran avances significativos en la implementación del enfoque de género en el POT Bogotá. Utilizando herramientas del urbanismo con enfoque de género, se crearon espacios de diálogo donde se elaboraron colectivamente mapas que influyeron en la formulación del POT. Un desafío fue la traducción de términos técnicos a un lenguaje accesible para la ciudadanía y viceversa, facilitando así el diálogo entre el equipo técnico de la Administración Pública y las organizaciones de mujeres. Se destacan estrategias pedagógicas como talleres y mesas de diálogo que promovieron la participación y representación de mujeres en la planificación urbana. La investigación continúa en fase de recopilación y análisis de datos, con la expectativa de proporcionar un análisis más detallado sobre cómo estas estrategias han contribuido específicamente a la construcción de políticas públicas que respondan a la prevención de la violencia contra las mujeres en espacios públicos urbanos.

Conclusiones: La investigación preliminar revela cómo los procesos implementados en la construcción del POT de Bogotá facilitaron la participación de las mujeres, procurando que sus necesidades fueran consideradas. Entre estas necesidades, la seguridad de las mujeres en entornos urbanos ocupó un lugar destacado. El POT se posiciona como un mecanismo estratégico para integrar el enfoque de género y promover el derecho de las mujeres a ciudades seguras.

PALABRAS CLAVE

CIUDADES SEGURAS, PARTICIPACIÓN, PLANIFICACIÓN URBANA, POLÍTICAS PÚBLICAS, VIOLENCIA

ENSEÑANZA DE LA EMPATÍA A TRAVÉS DE GRUPOS DE DISCUSIÓN

GLADYS WILMA RIVERA FLORES

Universidad Católica de Santa María

Introducción: La empatía es una cualidad fundamental para todo buen profesional porque en el ejercicio de su profesión, los usuarios presentan sus propios problemas, idiosincrasias y creencias. Los buenos profesionales deben transmitir confianza al usuario, lo cual se logra mediante la comprensión de su mundo interno. En este sentido, una docente universitaria entrenó a los estudiantes en la empatía a través de grupos de discusión, con el objetivo de enseñarles a ponerse en el lugar de otra persona.

Metodología: La empatía fue uno de los temas tratados en el curso de Inteligencia Emocional, impartido a estudiantes universitarios de diversas escuelas profesionales de ciencias de la salud, ingenierías y ciencias sociales. La docente a cargo del curso planificó grupos de discusión de 4 a 8 estudiantes para analizar tres casos de la vida real que los miembros de cada grupo comentaban al iniciar la discusión. La tarea consistía en responder cómo se sentirían y qué harían si estuviesen en la situación de los tres casos planteados. Posteriormente, los estudiantes respondieron un cuestionario para medir el impacto de su participación en los grupos de discusión sobre sus conocimientos acerca de la empatía.

Resultados: Los estudiantes, al intercambiar con sus compañeros sus percepciones acerca de la situación planteada, sus sentimientos y acciones de solución en caso de encontrarse en esa situación, construyeron colectivamente un entendimiento acerca de la situación del otro e

incrementaron sus habilidades para ponerse en el lugar del otro. Esto se evidencia en las respuestas de los siguientes estudiantes: “Antes de juzgar a alguien, hay que conocer e informarnos sobre esa persona”, “Siempre es bueno ponerse en el lugar de los otros para así ver sus problemas y ayudarlos”, “No hay un solo camino para solucionar un problema sino que necesitamos conocer cómo se siente la otra persona, ponernos en los problemas de los otros y ayudar”, “Siempre hay que comprender y aprender a escuchar”. Estas respuestas reflejan que el ejercicio de ponerse en el lugar del otro ha incrementado sus conocimientos acerca de la aproximación empática hacia otras personas y ha cambiado su actitud hacia los demás. Es decir, cuando uno escucha a los otros, conoce sus problemas, luego modifica su propia conducta hacia ellos.

Conclusiones: La participación en discusiones grupales es efectiva para la enseñanza de la empatía y destaca que el entrenamiento de ponernos en las situaciones de los otros no solo amplía el conocimiento teórico acerca de la empatía, sino que también transforma actitudes y comportamientos, promoviendo un enfoque más comprensivo y solidario en sus interacciones cotidianas.

PALABRAS CLAVE

EMPATÍA, GRUPOS DE DISCUSIÓN, PONERSE EN EL LUGAR DEL OTRO

ESTADO DE LA CUESTIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN EN ESTUDIOS DE NIVEL SUPERIOR

JUAN CARLOS AYALA PERDOMO

Universidad Autónoma del Estado de México

ANAIID PÉREZ MONTEAGUDO

Universidad Autónoma del Estado de México

Introducción: La investigación sobre educación superior destaca actualmente avances tecnológicos como la inmersión de las inteligencias artificiales y las fronteras que expande el acceso a internet. El cómo los centros escolares las abordan como innovación, calibra procedimientos y estándares de la evaluación institucional y los programas educativos.

En este contexto, el trabajo de agencias que evalúan la calidad de universidades y los planes de estudio que ofertan, facilita analizar, comparar y discutir dimensiones fundamentales del universo educativo anteriores a las revoluciones tecnológicas: el diseño, implementación y evaluación de los currículums. Partiendo de la evaluación publicada por “QS World University Rankings”, cuyos listados influyen en la percepción de las organizaciones escolares respecto de los agentes dominantes en cada campo de conocimiento, proponemos una exploración del actual desarrollo curricular de los estudios de Licenciatura en Comunicación.

Objetivos:

1. Identificar los contenidos, objetivos o propósitos que estructuran los programas educativos de nivel superior en Comunicación en las instituciones educativas referentes en el mundo, América Latina y México. Específicamente:
 - Explorar los planes de estudio de los programas educativos de nivel superior en Comunicación o denominaciones afines
 - Compendiar objetivos o propósitos generales de los programas educativos para reconocer sus matrices epistemológicas, teóricas y metodológicas

- Comparar afinidades y discrepancias en los programas educativos en Comunicación respecto de sus enfoques educativos y disciplinarios.
- 2. Analizar las representaciones del objeto de estudio “Comunicación” en los currículums, para reconocer sus métodos de abordaje metodológico y los fundamentos teóricos en la formación. Específicamente:
 - Argumentar la existencia de uno o varios objetos de estudio específicos de la Comunicación, a partir de sus modos de enunciación y abordaje didáctico
 - Identificar contenidos, estrategias de enseñanza y aprendizaje para la formación educativa en el ámbito disciplinar de la Comunicación
 - Discutir el significado de las representaciones en el plano educativo de la Comunicación y sus derivaciones en contenidos particulares para la enseñanza.

Metodología: El estudio se enfoca en los planes de estudio de licenciatura de las enlistadas por el ranking QS World Universities Ranking como las diez mejores universidades del mundo en Comunicación, y universidades iberoamericanas enlistadas entre las 200 que considera el ranking global. Se analizan aspectos comunes en las versiones públicas online de sus currículums: objetivos generales, competencias o propósitos, perfiles de ingreso y egreso, contenidos principales, para identificar convergencias y divergencias.

Discusión: El estudio en curso demuestra una consistencia respecto de la definición del objeto de estudio de la Comunicación y las competencias que en términos generales delinear como un campo para la formación profesional. Demuestra de modo preliminar que, en el discurso, el campo de la Comunicación tiene líneas formativas convergentes, interés por la producción audiovisual y la inmersión en temas políticos y culturales. Seguimos en el análisis de los asuntos divergentes, como la relevancia de la producción científica y su relación con el contenido curricular, y muy importante, la percepción y experiencia de alumnado y profesorado en relación con objetivos, competencias, perfiles y estrategias didácticas en el día a día de la vida escolar.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, CURRÍCULUM, EDUCACIÓN SUPERIOR,
RANKING

LA NEGOCIACIÓN BASADA EN INTERESES: UNA HERRAMIENTA QUE PROMUEVE LA COOPERACIÓN Y SIRVE PARA IMPULSAR LA SOSTENIBILIDAD

GERALDINE BETHENCOURT RODRÍGUEZ

Universidad San Pablo CEU

La negociación es parte de la realidad práctica de la actividad empresarial. Sin embargo, negociar es un arte y si bien todos hemos negociado en algún momento, lo cierto es que dominar todos los elementos de la negociación marca la diferencia. El desarrollo de la competencia de negociación sirve a su vez para desarrollar otras competencias como, por ejemplo, la comunicación, la colaboración y la movilización.

La negociación basada en intereses promueve la cooperación entre las partes implicadas en los diferentes negocios que pueden celebrarse en el ámbito empresarial, y la cooperación es una estrategia con diversos efectos positivos. Es por ello que aprender a negociar es de gran utilidad en el ejercicio profesional. Ahora bien, la realidad es que los alumnos cuando finalizan sus estudios no han tenido la oportunidad de aprender a negociar y adquirir otras competencias vinculadas a la misma que son de gran valor. En este contexto, se plantea el reto, por un lado, de entender la negociación basada en intereses, y, por otro lado, de saber cómo ayudar a los alumnos a desarrollar dicha competencia. Así las cosas, en la presente ponencia se expondrán:

1. Los diferentes elementos de la negociación basada en intereses y las razones de su utilidad y aportación de valor.
2. Las herramientas que pueden utilizarse en el aula y que son útiles en el momento de tener que negociar.
3. Los ámbitos en los que la negociación puede ser muy útil y las razones por las que hablar de negociación es apostar por impulsar la sostenibilidad.
4. La forma en que cómo la negociación sirve como herramienta para desarrollar otras competencias como la comunicación y la colaboración.

El desarrollo de los puntos que se han expuesto se realizará, por un lado, a partir de la experiencia práctica en el aula, así como también la experiencia profesional, y, por otro lado, a través del análisis de la doctrina, especialmente sobre cuestiones como la negociación y la cooperación en el ámbito empresarial.

En definitiva, el objetivo de la presente ponencia es poner de manifiesto que saber negociar es una competencia que aporta un gran valor en el ejercicio profesional y que trabajar en el aula en pro de su desarrollo puede ser de gran utilidad tanto para desarrollar contenidos propios de algunas asignaturas de los planes de estudio, así como para desarrollar otras competencias profesionales que también son importantes y necesarias.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS PROFESIONALES, COOPERACIÓN, NEGOCIACIÓN

ACTITUDES DOCENTES FRENTE A LA PRÁCTICA INCLUSIVA EN EL AULA REGULAR

KARLA GALVÁN LÓPEZ

Universidad Autonoma de Nuevo Leon Mexico

Autor: Galván López, Karla

Título: Qué actitudes muestran los docentes de una escuela secundaria pública federal ante la implementación de la práctica inclusiva en el aula

Tema principal: Actitudes docentes en la práctica inclusiva con alumnos que enfrentan barreras de aprendizaje y participación.

Descripción: La explicación del problema de estudio describe el proceso de inclusión social en la cultura y la definición de sus características, a través del análisis del discurso que circula en los entornos escolares, centrado en las actitudes que asumen los docentes de educación básica, frente a la implementación de la inclusión en el aula regular.

Marco teórico: Los fundamentos teóricos que enmarcan la explicación del objeto de estudio consideran ejes temáticos relacionados con las recomendaciones emitidas por los organismos internacionales, la descripción de las políticas educativas y marco legal vigente, los fundamentos filosóficos de la práctica educativa en México, los factores que influyen en las actitudes de los docentes respecto a la inclusión, y las actitudes docentes y su práctica.

Metodología: Para resolver el problema que plantea esta investigación, se implementó el diseño de un estudio de caso de enfoque interpretativo, que tiene como propósito analizar la realidad de los sujetos de estudio a través del lenguaje y de sus acciones. Como instrumento de indagación se utilizó una entrevista semi estructurada con el fin de recoger cómo el docente piensa, siente, actúa cuando hay alumnos que enfrentan barreras de aprendizaje y participación.

Hallazgos y conclusiones: Los hallazgos giran en torno al discurso docente respecto a su dinámica en el desarrollo de la práctica en la escuela

pública y los obstáculos de índole cultural, político y pedagógico que enfrenta desde su perspectiva, para resolver las problemáticas relacionadas con la implementación de la inclusión en los procesos de enseñanza-aprendizaje para beneficio de todos los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES, BARRERAS DE APRENDIZAJE Y PARTICIPACIÓN, DOCENTES, ESCUELA PÚBLICA, INCLUSIÓN, SISTEMA EDUCATIVO MEXICANO

DESARROLLO PROFESIONAL INICIAL, HABILIDADES, VALORES, ÉTICA Y ACTITUDES PROFESIONALES EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS

GRACIELA ENRÍQUEZ GUADARRAMA

Facultad de Contaduría y Administración, UNAM

JESÚS H. DE LOS SANTOS PERALTA

Facultad de Contaduría y Administración, UNAM

JOSÉ SALVADOR DAVID CRUZ RAMÍREZ

Facultad de Contaduría y Administración, UNAM

Introducción: Los Pronunciamentos Internacionales de Formación PIF (IES por sus siglas en inglés) especifican las áreas de competencia y los resultados del aprendizaje que describen las habilidades profesionales que se requieren de los aspirantes a profesionales de la Contaduría al final del Desarrollo Profesional Inicial (DPI), publicados por el IFAC.

Las habilidades sociales son consideradas parte de las estrategias de afrontamiento, y son conceptuadas como componentes conductuales normativos, acciones (elementos) simples (miradas, emisiones verbales) o secuencia de elementos o representaciones que la gente usa de

ordinario en la interacción social (Vega, González, Anguiano, Nava & Soria 2009).

En la ética hay un énfasis en la calidad ética/moral de los procedimientos. Se enfoca si la manera en que se realiza esta o tal operación o actividad es ‘buena’, es decir, si se la lleva a cabo con rectitud, buenas intenciones, honestidad, transparencia (Stálsett 2004)

Objetivo: Identificar el Desarrollo Profesional Inicial que los alumnos universitarios tienen en el área de competencia de las habilidades profesionales, valores, ética y actitudes profesionales comprendidos en los Pronunciamientos Internacionales de Formación (PIF) 3 y 4 y por desarrollar para la inserción en el mercado laboral.

Metodología: Se realizó un estudio muestral a través de una encuesta directa a 244 alumnos de 7º semestre de las carreras de Contaduría y Administración (FCA-UNAM) con el fin de obtener datos descriptivos relativos al Desarrollo Profesional Inicial.

Se aplicó un cuestionario de 17 preguntas de batería, de las cuales, la primera aproximación al objetivo del estudio fue a través de la pregunta No. 4. Posteriormente se realizaron 14 reactivos directamente enfocados a los resultados de aprendizaje contemplados en el PIF 3 y PIF 4 requeridos en el DPI a través de las asignaturas impartidas en el plan de estudios 2012 actualizado a 2016, midiendo la apreciación de los alumnos de las carencias que tienen para enfrentarse al mundo laboral.

Conclusiones: Los grupos de estudio (hombres y mujeres) considera en su mayoría que no cuentan con el suficiente desarrollo de habilidades profesionales para el mundo laboral.

En relación con los PIF 3, la principal habilidad profesional que ambos grupos consideran que no cuentan es la relacionada con las Habilidades interpersonales y de Comunicación.

Considerando el PIF 4, la mayoría de los encuestados considera que si cuenta con el suficiente aprendizaje de valores, ética y actitudes profesionales para el mundo laboral.

Una constante en la formación de los alumnos a nivel Licenciatura es incluir en los planes y programas de estudio las asignaturas obligatorias y optativas que desarrollen perfiles de egreso con el desarrollo de las habilidades, actitudes con visión estratégica, ética y de compromiso social.

Los estudiantes de las Licenciaturas en Administración y Contaduría muestran diferencias importantes de género en los resultados de aprendizaje establecidos como requerimientos en los PIF 3 y 4 en el DPI, que requieren seguimiento en otros semestres subsecuentes con los cambios implementados en el plan curricular 2023.

PALABRAS CLAVE

ALUMNOS UNIVERSITARIOS, DESARROLLO PROFESIONAL, ÉTICA, HABILIDADES, VALORES

CIENCIAS SOCIALES.
EXPERIENCIAS EXITOSAS
DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y
RENOVACIÓN PEDAGÓGICA – SECCIÓN A

PONENCIAS

- **Ponencia A03-S02-01.** FOMENTO DEL DESARROLLO INTEGRAL DEL ALUMNADO A TRAVÉS DE LA INNOVACIÓN DOCENTE: EL CASO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
Livia García Faroldi. Rafael Grande.
- **Ponencia A03-S02-02.** *KNOWING OUR LOCAL ARTISTIC HERITAGE*: UN PROYECTO PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL GRADO DE TURISMO.
Mercedes Burgos-Martínez.
- **Ponencia A03-S02-03.** CUESTIONAR DESDE LA CRÍTICA: ANTROPOLOGÍA DEL DESARROLLO Y LA COOPERACIÓN COMO ASIGNATURA Y PRETEXTO PARA REFLEXIONAR TRANSVERSALMENTE SOBRE UN MUNDO GLOBAL
Víctor Del Arco Fernández.
- **Ponencia A03-S02-04.** AULAS VIVAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS: ENCUENTRO ENTRE LOS SABERES Y LA CURIOSIDAD
Andrea Rodríguez Vega.
- **Ponencia A03-S02-05.** LOS NIVELES DE REALIDAD Y EL DESARROLLO INTEGRAL. UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA DE EDUCACIÓN EN VALORES EN INFANTIL Y PRIMARIA
Juan Pedro Rivero González.
- **Ponencia A03-S02-06.** EL ANÁLISIS DE CASO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR ONLINE
Ricardo Reier Forradellas.
- **Ponencia A03-S02-07.** INNOVACIÓN DOCENTE EN EL AULA: FORMAS DE ESTUDIO DE LA ARQUITECTURA CIVIL DOMÉSTICA.
Marta Criado Enguix.
- **Ponencia A03-S02-08.** LA CULTURA MATERIAL COMO TESTIGO DE LA HISTORIA
Marta Criado Enguix.
- **Ponencia A03-S02-09.** ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN: CÓMO INCORPORAR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA GESTIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO
Camila Alejandra Buzzo Meneses. Amparo Fuentes Araya.

- **Ponencia A03-S02-11.** EL USO DE LAS INFOGRAFÍAS COMO HERRAMIENTA PARA SINTETIZAR LOS CONTENIDOS DE UNA MATERIA UNIVERSITARIA
Celia Gallardo Herrerías. José Jesús Sánchez Amate. Alejandro Vargas Serrano. Pablo Berbel Oller.
- **Ponencia A03-S02-13.** IMPARTICIÓN DE ASESORÍAS CON RELACIÓN A LAS ECNT DIRIGIDA AL COMITÉ DE BEGOÑA CONFORMADO POR PERSONAS ADULTAS MAYORES PARA CONTRIBUIR CON SU AUTOCUIDADO.
Beatriz Adriana Chávez Pichardo.
- **Ponencia A03-S02-14.** NUEVA APROXIMACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN EN LA EMPRESA: UN MODELO BASADO EN PROYECTOS E INTERDISCIPLINARIEDAD
Ana Maria Fernández-Vallejo.
- **Ponencia A03-S02-15.** IMPACTO DE LA INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE LA AUTOEVALUACIÓN DE COMPETENCIAS: UN ESTUDIO EN EL GRADO DE CRIMINOLOGÍA
Javier García García. Álvaro Elices Acero.
- **Ponencia A03-S02-16.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LA CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES
Mónica Torres Carrasco. David Arquillo Avilés.
- **Ponencia A03-S02-18.** DE LA UNIVERSIDAD AL SERVICIO PÚBLICO. JORNADAS SOBRE ATRACCIÓN DEL TALENTO EN LAS AAPP PARA EL ALUMNADO DE GAP Y GAP ECONOMÍA
María José García Solana. María E. Cortés-Cediel. Pilar Mairal. María José Vicente Vicente.
- **Ponencia A03-S02-19.** IMAGEN, CRÍTICA Y ARTE. LA MEMORIA GRÁFICA Y AUDITIVA COMO ESPACIO DE LIBERTAD, IGUALDAD Y CONSTRUCCIÓN DE VALORES EN LA UNIVERSIDAD.
Miguel Ángel Espinosa Villegas.
- **Ponencia A03-S02-20.** TRANSFERENCIA EN INNOVACIÓN EN UN AULA DE CIENCIAS SOCIALES MEDIANTE EL USO DE LABORATORIOS DE INVESTIGACIÓN APLICADA
Mateo Javier Hernández Tristán. Francisco Ábalos Aguilera. Virginia Santofimia Calero.
- **Ponencia A03-S02-21.** FEMINISMOS EN LAS RELACIONES INTERNACIONALES: DE LA TEORÍA A LA REALIDAD A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO.
Alfredo Sánchez Retana. Mario Aler Gay. María Ángeles Alaminos Hervás.

- **Ponencia A03-S02-22.** EL USO DE OPERADORES LÓGICOS Y SIMBÓLICOS PARA EL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN DE LOS OBJETOS Y EL REDISEÑO DE OBJETOS TRADICIONALES. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN AULA
Josué Deniss Rojas Aragón. Omar Eduardo Sánchez Estrada.
- **Ponencia A03-S02-23.** HAS THE INTERNET SERVED THE PURPOSES FOR WHICH THIS NEW MEDIUM WAS INVENTED? PERSPECTIVES FROM THE STUDY OF INTERNATIONAL POLITICS
Rafael Alvariza Allende.
- **Ponencia A03-S02-24.** LAS COMPETENCIAS ÉTICO-SOCIALES Y SU PERCEPCIÓN ENTRE EL ALUMNADO: UN ESTUDIO DE CASO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN.
Elena Palacio Alonso.
- **Ponencia A03-S02-25.** THE PARTICIPATORY BUDGET AS AN INNOVATIVE EDUCATIONAL EXPERIENCE THROUGH INCLUSION AND EMPOWERMENT
Miriam Ureta García.
- **Ponencia A03-S02-26.** EVALUACIÓN DE LA AUTOPERCEPCIÓN DEL ALUMNADO EN TURISMO RESPECTO A SU NIVEL DE COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN ESCRITA. DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE PERCIBIDO CON RESPECTO A LA COMUNICACIÓN ESCRITA EN TURISMO.
Ana Goytia Prat. Asunción Fernández-Villarán Ara. Mónica Erice González De Durana.
- **Ponencia A03-S02-27.** EL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE COMO ESTRATEGIA PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS ODS EN LA FORMACIÓN DE SEGUNDO CICLO EN COOPERACIÓN AL DESARROLLO
Ana Sales Ten. J. Javier Serrano Lara.
- **Ponencia A03-S02-28.** DOCENCIA TEÓRICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA UNA APLICACIÓN PRÁCTICA
Joaquín Galindo-Ramírez.

FOMENTO DEL DESARROLLO INTEGRAL DEL ALUMNADO A TRAVÉS DE LA INNOVACIÓN DOCENTE: EL CASO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

LIVIA GARCÍA FAROLDI

Universidad de Málaga

RAFAEL GRANDE

Universidad de Málaga

Introducción: Este trabajo presenta un proyecto de innovación docente desarrollado en la Universidad de Málaga por un equipo de profesores de Sociología. El mismo se ha desarrollado en ocho titulaciones de grado del área de Ciencias sociales, en asignaturas de primer y segundo curso.

Objetivos: El proyecto perseguía dos objetivos principales: en primer lugar, conseguir el desarrollo integral del estudiantado, promoviendo aspectos relacionados con la justicia social, la cooperación, la diversidad, la sostenibilidad, etc., así como el pensamiento crítico y reflexivo; en segundo lugar, promover aprendizajes significativos y relevantes. Para lograr ambos objetivos, se toma como marco de referencia el desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), aprobados en 2015 por todos los Estados Miembros de la ONU. El desarrollo sostenible es definido por la ONU como el desarrollo capaz de satisfacer las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades y la propia institución reclama que se implique a la ciudadanía, y especialmente a la juventud, para su consecución.

Metodología: El proyecto pretendía que el alumnado conociera con mayor profundidad los ODS y los vinculara a su experiencia cotidiana. Para ello, se utilizó el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una estrategia didáctica en la que el alumnado, organizado en grupos, desarrollan proyectos basados en situaciones reales (Boss y Krauss, 2007, Bender, 2012, Patton, 2012, Garrigós y Valero-García, 2012). Se trabajan así habilidades que serán útiles para su desarrollo profesional: trabajo en

grupo, búsqueda de información relevante, pensamiento creativo para formular preguntas, capacidad de comunicación oral y escrita, organización adecuada del tiempo para cumplir plazos, toma de decisiones, etc. El rol del profesorado será aquí el de facilitador, mientras que el aprendizaje es auto-dirigido, dándose importancia tanto al producto final como al proceso de aprendizaje.

Resultados y discusión: Se presenta en esta comunicación algunos resultados obtenidos de más de 200 encuestas realizadas al final de la asignatura de forma anónima al alumnado (cursos 22/23 y 23/24). En primer lugar, se muestra el nivel previo de conocimiento de los ODS que tenía el estudiantado antes de empezar el proyecto y cuáles fueron los ODS que despertaron un mayor interés y fueron más escogidos por el alumnado para realizar sus proyectos. En segundo lugar, se compara si existen diferencias relevantes en estas variables en función del grado en que se está matriculado y de la composición del grupo (mayoritariamente o totalmente masculino, mixto o mayoritaria o totalmente femenino).

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, INNOVACIÓN DO-
CENTE, ODS, PENSAMIENTO CRÍTICO, TRABAJO EN
EQUIPO

KNOWING OUR LOCAL ARTISTIC HERITAGE: UN PROYECTO PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL GRADO DE TURISMO

MERCEDES BURGOS-MARTÍNEZ

Universitat Jaume I

Introducción: La presente ponencia pretende mostrar el proceso y resultado de la impartición del proyecto de innovación educativa *Knowing our local artistic heritage*. Se trata de la aplicación del aprendizaje

por proyecto llevado a cabo por alumnos y alumnas de cuarto curso del Grado de Turismo en la asignatura Valencian Art and Tourist Resources. El proyecto se enmarca en una carrera universitaria multidisciplinar cuya tasa de abandono y desmotivación ha alarmado a los docentes estos últimos años. Ante este contexto se propone un cambio propulsado por la búsqueda de la motivación en el alumnado. Se propone como solución el aprendizaje por un proyecto que hibridase tanto la labor científica de la Historia del Arte, como la experiencia personal del alumnado y la puesta en práctica de una posible salida laboral (guía turística).

La primera idea del cambio se centra en un proyecto sostenible y local. Por esta razón el estudio de la colección del Museo de Bellas Artes de Castellón era oportuno por su proximidad para/con el alumnado y por su variedad de piezas museográficas. La segunda idea se centra en la motivación y la práctica laboral. Para el proyecto nos centramos en dos puestos laborales dentro del organigrama del Museo: conservador/a y mediador/a artístico. Ambos roles elaboran discursos con diferentes niveles de dificultad y comprensión que se adaptan al público para transmitir y democratizar el hecho artístico. Por tanto, los dos pilares fundamentales del proyecto son el estudio de la obra de arte y su mediación. Al seguir la naturaleza del proyecto, se plantean dos fases: juego de rol y trabajo académico.

Objetivos y fases del proyecto: Ante la creciente preocupación por el uso de las inteligencias artificiales en el ámbito universitario el planteamiento de un trabajo basado en lo local obligará al alumnado a utilizar tanto las herramientas digitales como las más “vernáculos”. Los objetivos fundamentales sitúan al estudiante en primer plano y para el correcto cumplimiento de las fases del proyecto se establecen diferentes actividades en las que el docente será el guía:

- Actividad 1. Selección de la obra a partir de una lista elaborada.
- Actividad 2. Hermenéutica.
- Actividad 3. Investigación a través de las fuentes primarias.
- Actividad 4. Juego de Rol (mediador/a). exposición ante los compañeros y explicación de la obra de arte en el Museo de Bellas Artes de Castellón.
- Actividad 5. Entrega del trabajo académico escrito (conservador/a).

Resultados: Una vez finalizado el proyecto los resultados son alentadores y satisfactorios. A pesar de que una mínima parte del alumnado no llegó a superar el proyecto por falta de asistencia a clase y, por tanto, la no correcta consecución de las diferentes actividades, el resto de alumnado cumplimentó una encuesta en la que destacó la motivación del proyecto y la valoración del tipo de evaluación basada en rúbricas previamente trasladadas al alumnado. Del mismo modo, tras la puesta en común de los detalles del proyecto en un congreso, se pretende dar pie al debate entre los y las profesionales para concretar algunas cuestiones y mejorar otras.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, CASOS DE ESTUDIO, HISTORIA DEL ARTE, INNOVACIÓN DOCENTE, UNIVERSIDAD

CUESTIONAR DESDE LA CRÍTICA: ANTROPOLOGÍA DEL DESARROLLO Y LA COOPERACIÓN COMO ASIGNATURA Y PRETEXTO PARA REFLEXIONAR TRANSVERSALMENTE SOBRE UN MUNDO GLOBAL

VÍCTOR DEL ARCO FERNÁNDEZ

Universidad de Salamanca

Objetivos: En esta comunicación me propongo compartir una experiencia docente de aprendizaje cooperativo llevada a cabo en el marco de la asignatura Antropología del Desarrollo y la Cooperación que he impartido en el grado de Antropología de la Universidad de Salamanca durante el curso 23/24. Describiré así la forma en que, de manera dialogada entre profesorado y estudiantes, construimos una propuesta programática y evaluativa relativamente novedosa. El objetivo fue el de buscar mejorar motivación de los y las estudiantes del curso mediante la combinación de actividades prácticas formativas, la participación de

profesionales de la cooperación y el cuestionamiento crítico de las tradicionales agendas sobre el Desarrollo. A pesar de que partimos de un marco conceptual introductorio y estable, esta dinámica pedagógica cooperativa permitió que la asignatura llevara su propio desarrollo particular, otorgando validez y legitimidad a los contenidos propuestos.

Metodología: Describiré la experiencia docente y formativa, las dinámicas de selección programática y los procesos de “negociación” sobre las actividades y contenidos teóricos revisados en el aula. Asimismo, detallaré las dinámicas cooperativas y de trabajo grupal establecidas en el marco de la clase y que favorecieron la participación activa, así como la asistencia a las sesiones presenciales.

Conclusiones: Considero que establecer una serie de procesos de negociación temáticos, problemáticos y evaluativos, atendiendo a los diferentes intereses y circunstancias que cada curso se presenta en el aula, permite construir unas dinámicas formativas fructíferas. La especialización de los contenidos desde una adecuación cambiante en función del curso favorece tanto la motivación como la participación en el aula, generando un aprendizaje cooperativo y colaborativo para todas las personas – estudiantes y profesorado– presente en las aulas.

PALABRAS CLAVE

ANTROPOLOGÍA SOCIAL, APRENDIZAJE COLABORATIVO, APRENDIZAJE COOPERATIVO, COOPERACIÓN, DESARROLLO

AULAS VIVAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS: ENCUENTRO ENTRE LOS SABERES Y LA CURIOSIDAD

ANDREA RODRÍGUEZ VEGA

Universidad Pedagógica Nacional

Se llevó a cabo una investigación cuyo objetivo central fue el reconocimiento de los saberes ancestrales del campesinado apropiados por las niñas y los niños en un entorno rural, con el propósito de promover el aprendizaje significativo en el área de las ciencias naturales. A nivel metodológico, el estudio adoptó la perspectiva de la investigación narrativa, en la cual se recogieron los relatos y fotografías de veinte (20) niños entre los 8 y 10 años, inscritos en segundo grado de una escuela rural del municipio de Chía – Cundinamarca (Colombia). A partir de la información recogida se evidenciaron las formas de aprender y concebir de los sujetos respecto a las ciencias naturales, lo cual visibilizó el universo infantil de acuerdo con sus representaciones sobre los saberes ancestrales del campesinado en torno a la naturaleza y el territorio.

Las narrativas permitieron dilucidar como en la infancia se aprende desde la experiencia y la transferencia de conocimientos intergeneracionales; este hallazgo posibilitó la configuración de una propuesta pedagógica a partir del modelo constructivista (Vygotsky, 1989a; 1995) que concibe el conocimiento y el aprendizaje como resultados de una construcción personal y colectiva que tiene en cuenta las emociones, habilidades y ritmos diferenciales de los sujetos, de manera que estos puedan atribuir un sentido y significado propio a los nuevos aprendizajes.

Como parte de esta propuesta pedagógica los docentes llevaron a cabo una experiencia de enseñanza y aprendizaje exitosa, consistente en la creación de aulas vivas, entendidas como un ambiente educativo de encuentro entre la teoría y las posibilidades prácticas que se evidencian en las vivencias de los sujetos. Con base en ello se trabajaron contenidos específicos de las ciencias naturales que permitieron a las niñas y niños la identificación sistemática de la fauna y flora nativas, a partir del reconocimiento y las prácticas culturales del campesinado respecto al territorio.

Es así como los docentes pudieron establecer conexiones entre la teoría y la práctica, al estructurar propuestas educativas acordes con el contexto habitado por los estudiantes, promoviendo encuentros agradables con lo humano y lo no humano, así como establecer relaciones de cuidado y descubrimiento que motivaron nuevos aprendizajes y otras formas de comprender la ciencia, a través de la observación atenta, curiosa y sin preconceptos.

Finalmente, esta propuesta le permitió a los maestros reconocer a la población infantil como seres integrales que se encuentran circunscritos en el mundo, de modo que en las prácticas docentes se implementaron estrategias pedagógicas y didácticas para comprender el ecosistema en armonía con las formas en que lo habitan las niñas y los niños, teniendo en cuenta los saberes intergeneracionales; esto posibilitó aproximar a los estudiantes al cuidado de la vida y reconocer su papel protagónico en el territorio, para comprenderse como sujetos de derecho autónomos y partícipes de su proceso educativo y del cuidado del planeta.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EDUCACIÓN RURAL, INNOVACIÓN, PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS, SABERES ANCESTRALES

LOS NIVELES DE REALIDAD Y EL DESARROLLO INTEGRAL. UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA DE EDUCACIÓN EN VALORES EN INFANTIL Y PRIMARIA

JUAN PEDRO RIVERO GONZÁLEZ

Departamento de Didácticas Específicas

Seguimos la propuesta de Alfonso López Quintás, maestro de educadores y Catedrático emérito de Estética de la Universidad Complutense de Madrid y fundador de la Escuela de Pensamiento y Creatividad. Los cuatro niveles de realidad son una propuesta conceptual sobre los

distintos aspectos de la realidad y su relación con la formación integral de la persona. Estos niveles no se corresponden directamente con los niveles educativos tradicionales (Infantil, Primaria, Secundaria, etc.), sino que representan aspectos diferentes de la experiencia humana. Las propuestas educativas deben ayudar a las personas a pasar de nivel para alcanzar una existencia creativa a la altura de su condición humana y en cualquier edad. Nosotros nos centramos, como innovación docente en los niveles de Infantil y Primaria.

Dividiremos la comunicación en dos partes: Presentaremos los cuatro niveles de realidad en un primer momento: 1.- Nivel de la Realidad Física: Es el nivel de los Objetos. / 2.- Nivel de la Realidad Psíquica. Este nivel es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, empatía y cooperación. / 3.- Nivel de la Realidad Social. La educación en este nivel busca promover el desarrollo de la conciencia moral y la responsabilidad ética en las personas. / 4.- Nivel de la Realidad Cultural o Espiritual. Este nivel se refiere a la dimensión trascendental o espiritual de la existencia humana. Incluye la búsqueda de significado, propósito. Las cosas las usamos. Las manipulamos, porque son cosas y nuestra relación con ellas se juega en el ámbito de lo tangible. Aprendemos a usarlas para nuestro bien. Este primer salto de nivel es fundamental. No basta solo con explicarlo, enseñarlo. Se enseña lo que son los objetos y sus peculiaridades; pero el valor exige el descubrimiento por el encuentro con un ámbito de experiencia significativa. Cada nivel es importante en sí mismo y ha de ser descubierto, asumido y desarrollado en el nivel superior. No se deja ese nivel al asumir el siguiente, sino que queda asumido en el siguiente nivel.

En segundo lugar, presentaremos algunas propuestas didácticas para las etapas educativas de Infantil y Primaria según el currículo de la Lomloe. Para el descubrimiento de los valores una metodología importante es el trabajo didáctico con el arte, la literatura y la música. Un pale, por ejemplo, es un objeto que se descubre en el primer nivel; una partitura, una fotografía, es un papel, pero escala hacia un ámbito de encuentro significativo. Cambia de nivel y posibilita el descubrimiento del valor de la belleza, descubrimiento de tercer nivel. Y así, todos los valores, procurando el descubrimiento y no la mera explicación informativa.

Esta comunicación es deudora de la experiencia tenida en la asignatura de Didáctica de las Ciencias Sociales y el trabajo del alumnado elaborando situaciones de aprendizaje para estas etapas educativas utilizando el arte para el descubrimiento de los valores.

Algunas conclusiones a las que hemos podido llegar son:

1. En este itinerario hacia la verdadera libertad, el descubrimiento de los valores ocupa un espacio especial y significativo. Y la educación en valores puede y debe iniciarse desde las primeras etapas educativas.
2. La verdadera educación ética debe estar presente en todas las etapas educativas, con las adecuadas adaptaciones al momento evolutivo, debemos considerar el desarrollo personal e integral como tarea de toda la vida.
3. El arte, la literatura y la música son elementos estratégicos extraordinarios para la educación en valores, sabiendo que estos no se enseñan, sino que se descubren.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EN VALORES, NIVELES DE REALIDAD, ARTE, LITERATURA, MÚSICA, FORMACIÓN INTEGRAL, EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

EL ANÁLISIS DE CASO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR ONLINE

RICARDO REIER FORRADELLAS
Universidad Católica de Ávila

Los nuevos modelos educativos, unido al desarrollo de los recursos tecnológicos, han permitido implantar nuevos modelos de aprendizaje en el entorno universitario impensables hace apenas unos años. El modelo

de enseñanza online para títulos de postgrado oficiales (en el presente trabajo vamos a referirnos en concreto al Máster MBA Oficial) no solo se ha convertido en una realidad, sino que han conseguido unos estándares de calidad y adquisición de competencias similares a los Másteres Oficiales presenciales. Por otro lado, la enseñanza universitaria online se ha convertido en esencial por varias razones. En primer lugar, brinda acceso a la educación a personas que de otra manera no podrían acceder a ella debido a limitaciones geográficas, financieras -en su caso- o de tiempo. Además, permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y adaptar sus estudios a sus necesidades individuales fomentando la adquisición de habilidades digitales y la capacidad de colaborar en entornos virtuales, competencias cada vez más importantes en el mundo laboral actual. En el caso concreto de los Másteres Universitarios, esta importancia es aún mayor ya que permite compaginar al alumno la vida profesional (el perfil de alumnado de Máster MBA suele ser un profesional ya incorporado al mercado laboral que busca aumentar sus posibilidades de crecimiento profesional) con la académica.

El objetivo del presente trabajo es presentar herramientas y metodologías que permitan, en estos entornos virtuales, garantizar la adquisición de las competencias y habilidades requeridas en este tipo de programas, teniendo en cuenta el carácter online.

La metodología a utilizar será el denominado análisis del caso. En un programa de MBA es fundamental esta metodología ya que permite a los estudiantes aplicar los conceptos teóricos aprendidos a situaciones reales en el ámbito empresarial. Este método implica el estudio detallado de casos empresariales, donde los estudiantes identifican problemas, analizan datos, desarrollan alternativas de solución y toman decisiones estratégicas. A través de este proceso, los estudiantes mejoran sus habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo empresarial de manera efectiva.

Los resultados, que se presentarán detallados en el trabajo desarrollado, confirman que la aplicación de esta metodología es el complemento ideal para los contenidos teóricos de cada materia (ya sea a través de

manuales, documentos o sesiones grabadas) y van a permitir al alumno mejorar sus resultados académicos y, por tanto, la mejor adquisición de competencias y habilidades.

Lógicamente, para que los resultados sean los esperados, se hace necesaria la participación directa y la formación previa del propio profesorado. Es fundamental que los "Casos de Empresa" sobre los que tendrá que trabajar el estén alineados con el material teórico, se explique al alumno la forma, el objetivo y la metodología para resolverlo, y que se resuelvan de forma clara por parte del profesor (en sesiones vía streaming a ser posible) detallando la aplicación práctica de forma reflexiva de cada aspecto teórico estudiado previamente.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DEL CASO, COMPETENCIAS, FORMACIÓN ONLINE

INNOVACIÓN DOCENTE EN EL AULA: FORMAS DE ESTUDIO DE LA ARQUITECTURA CIVIL DOMÉSTICA

MARTA CRIADO ENGUIX

Universidad de Granada

Mi interés por el estudio del interior doméstico surgió hace unos años con el inicio de la carrera, donde tuve la gran suerte de adentrarme en el prolífico mundo que rodeaba estos espacios, la cultura material y la diversa y multitudinaria bibliografía disponible me empujaron al conocimiento de esta arquitectura privada.

La historiografía convencional se comprende como el estudio bibliográfico y crítico de los escritos sobre historia y sus fuentes. Los autores que han tratado estas materias.

La comprensión de la evolución histórica es fundamental para poder planificar una intervención de rehabilitación o restauración sobre un aspecto arquitectónico o una edificación.

Por otro lado, la digitalización de los fondos y la posibilidad de acceder a ellos desde cualquier lugar, facilitó el trabajo del investigador. Existen mejores técnicas desarrolladas y precisas para el reconocimiento del edificio como fuente directa. La posibilidad de contar con instrumentos para la cuantificación y cualificación de la propia arquitectura como elemento material es también mayor, independientemente de la escala del edificio y de la envergadura de la investigación. Los procesos aplicados al conocimiento de un edificio son cada vez más complejos. Su consideración como documento construido, como fuente principal del estudio histórico, artístico y constructivo, está cada vez más extendida. La participación pues, de equipos multidisciplinares en la realización de este tipo de investigaciones se convierte, por tanto, en algo fundamental. Existen numerosos frentes desde los que abordar la materialidad de la Arquitectura, desde los propios análisis formales a los análisis de materiales, pero para ello hay que contar con la ayuda de especialistas geólogos, químicos, topógrafos, arqueólogos o restauradores. La labor de entrelazar toda la información obtenida es un proceso complejo, pero clarificador del recorrido del edificio a lo largo de su historia. El objetivo final del proceso de análisis de la información es establecer una secuencia cronológica precisa, en términos absolutos donde se determina claramente la correspondencia entre los datos obtenidos a través de las fuentes documentales y a la información inherente al propio edificio.

PALABRAS CLAVE

CASA, VIVIENDA, ARQUITECTURA CIVIL, FUENTES, ESTUDIO

LA CULTURA MATERIAL COMO TESTIGO DE LA HISTORIA

MARTA CRIADO ENGUIX

Universidad de Granada

Los numerosos elementos que forman la cultura material de una civilización constituyen uno de los testimonios más importantes del ser humano. Su estudio nos abre las puertas de un amplio universo que nos permite comprender las costumbres o modos de vivir de una sociedad en un periodo histórico determinado. Con esta tarea se pretende reconstruir el interior doméstico, sus estancias y los enseres domésticos que la “habitaban”. Este conjunto cohabitaba con los residentes de ahí su importancia como aspecto esencial en el ámbito doméstico. Lejos de concentrar su atención en la casa, se contempla como un conjunto de signos que obedecen a una lógica concreta.

En los últimos años, los investigadores del espacio doméstico apoyan sus hipótesis -mayoritariamente-, en el manejo sistemático documental de inventarios y testamentos para la formulación de sus presupuestos teóricos. Personalmente, el contacto con estos soportes no sólo ha constituido la base para afrontar esta materia, sino que ha sido indispensable para una formación consolidada. A pesar de los múltiples interrogantes metodológicos e históricos que desde la innovación histórica vienen haciendo los historiadores del arte, se impone el manejo documental como recurso esencial de consulta para esta temática.

Con esta propuesta metodológica concluimos que, los objetos percibidos en los propios documentos -sobre todo inventarios post mortem-, presentan una relación entre los objetos del ajuar y la organización del espacio doméstico, lo que ha permitido recrear escenografías cotidianas más allá de su estructura formal.

PALABRAS CLAVE

ESPACIO DOMÉSTICO, CASA, VIVIENDA, HISTORIA, ARCHIVOS

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN: CÓMO INCORPORAR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA GESTIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

CAMILA ALEJANDRA BUZZO MENESES

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

AMPARO FUENTES ARAYA

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

El presente proyecto nace como una iniciativa de innovación docente en la asignatura Arquitectura de la Información, dictada a estudiantes de segundo año de la carrera de Periodismo. Tiene como objetivo "optimizar la aplicación de las metodologías de diseño centrado en el usuario, mediante la incorporación de herramientas con IA en la planificación, desarrollo y gestión de proyectos digitales".

Para lograr este objetivo, se desarrolló un programa de estudio que contempla 8 diferentes actividades que incluyen tecnologías con Inteligencia Artificial. De esta manera, los estudiantes pueden incorporarlas en la planificación, desarrollo y gestión de sus proyectos digitales, optimizando los procesos de creación y otorgándoles instrumentos que puedan aplicar de manera estratégica, ética y responsable.

Como contexto, la asignatura de Arquitectura de la Información, basada en la metodología de Diseño Centrado en el Usuario, busca que los estudiantes aborden problemáticas complejas desde múltiples aristas, realizando un levantamiento, diagnóstico y sistematización de la información para el desarrollo de proyectos digitales.

Este proceso extenso requiere múltiples recursos que no todas las entidades pueden solventar. Es necesario, entonces, que los futuros profesionales gestionen adecuadamente tiempos, roles y presupuestos, optimizando pasos como la sistematización de información y la gestión del conocimiento, logrando un equilibrio entre la teoría y la práctica.

En este sentido, es adecuado pensar que la Inteligencia Artificial puede entregar soluciones a esta problemática, otorgando competencias destacadas a los egresados en el mercado laboral.

El plan de estudios propuesto se basó en 7 áreas fundamentales donde se podía incorporar la IA: investigación en profundidad, preparación de instrumentos, eficiencia en la recopilación de datos, aplicación práctica de la creatividad e innovación, optimización de la gestión de recursos, mejora de los prototipos y gestión del conocimiento.

Las herramientas utilizadas fueron CHAT GPT, Claude.ia, Speech-to-text de Google, Dall-E, Copilot, Turbologos, Khroma, UxPressia y Wizard. Se presentaron a los estudiantes en el contexto de tareas específicas correspondientes a las diversas etapas de la Metodología de Diseño Centrado en el Usuario, tales como: contextualización del problema, creación de guiones de entrevistas en profundidad, transcripción de entrevistas, creación de Arquetipos, Customer Journey Map y definición de elementos de identificación visual, entre otras.

Al finalizar cada actividad, se les solicitó responder una encuesta para evaluar la facilidad de uso y pertinencia de la respectiva herramienta. También para identificar su mirada crítica y reflexiones sobre la incorporación de Inteligencia Artificial en cada etapa de la metodología.

Los resultados son interesantes e invitan a comenzar mayores investigaciones. Existe un alto interés por parte de los estudiantes en las herramientas de inteligencia artificial. Su uso informal en las actividades académicas es un hecho. Es necesario incorporarlas de manera formal y guiada para formar profesionales que las usen de manera estratégica y ética. De las herramientas analizadas, algunas obtuvieron mejor evaluación, pero claramente los estudiantes ven valor en innovaciones de este tipo.

A modo de reflexión final, los periodistas deben aprender a usar la inteligencia artificial, añadiendo valor agregado como el pensamiento estratégico, la creatividad y miradas críticas. Al involucrar activamente a los estudiantes en el uso de estas tecnologías, se les capacita para enfrentar desafíos complejos y se promueve una mayor autonomía y responsabilidad, reflejando la esencia de una educación de calidad y centrada en el aprendizaje en el siglo XXI.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, NUEVAS COMPETENCIAS, PERIODISMO

EL USO DE LAS INFOGRAFÍAS COMO HERRAMIENTA PARA SINTETIZAR LOS CONTENIDOS DE UNA MATERIA UNIVERSITARIA

CELIA GALLARDO HERRERÍAS

Universidad de Almería

JOSÉ JESÚS SÁNCHEZ AMATE

Universidad de Almería

ALEJANDRO VARGAS SERRANO

Universidad de Almería

PABLO BERBEL OLLER

Universidad de Almería

Introducción: el aprendizaje en línea, también conocido como educación en línea o e-learning, es un método de enseñanza que utiliza Internet y tecnologías digitales para ofrecer acceso a materiales educativos de manera remota. Este método de aprendizaje proporciona flexibilidad en

términos de horarios y ubicación, lo que permite a los estudiantes adaptar su aprendizaje a sus necesidades individuales. En la actualidad existe una amplia variedad de aplicaciones en línea diseñadas específicamente para la enseñanza y el aprendizaje, siendo su multidisciplinariedad y versatilidad dos condiciones clave a la hora de facilitar el ajuste de los contenidos y herramientas a las necesidades y particularidades de cada alumno y etapa educativa en concreto. Concretamente el presente estudio se centra en el uso de Canvas, como una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) ampliamente utilizada en entornos educativos para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en línea. Centrándonos en esta como una herramienta para sintetizar los contenidos de una materia mediante la visualización de estos en infografías esquematizadas. Objetivos: teniendo en cuenta las potencialidades educativas que el uso de las infografías digitales diseñadas con la plataforma Canvas puede tener sobre el alumnado, nos planteamos los siguientes objetivos: -Conocer cómo afecta la implicación de la tecnología a las condiciones de enseñanza- aprendizaje; -Analizar si la integración de infografías provoca un beneficio real en el rendimiento académico del alumnado. Metodología: en la presente investigación se empleó un enfoque de carácter mixto donde realizamos una encuesta a 20 estudiantes universitarios, seleccionados aleatoriamente para conocer sus percepciones acerca del uso de las infografías digitales como herramienta de síntesis de los contenidos de tres materias. Además, realizamos entrevistas a 3 profesores para conocer sus perspectivas acerca del uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Resultados: Un 70% de los participantes coincidió en señalar que el uso de las infografías facilitaba la memorización de los contenidos gracias a la posibilidad de incorporación de iconos o símbolos que sintetizaban y ayudaban a relacionar unos conceptos con otros de manera visual. Por otro lado, un 30% de los encuestados valoró positivamente la posibilidad de personalización de los esquemas y mapas conceptuales reflejados en las infografías, que permitía la herramienta Canvas, despertando de este modo una mayor motivación e interés por los contenidos de las materias. Asimismo, las infografías digitales según un 70% de los encuestados abrían un amplio campo de posibilidades interactivas inexistentes en el tradicional soporte en papel, permitiendo asimismo vincular los contenidos con

otros archivos multimedia como vídeos y audios que por un lado permitirían complementar la información haciéndola más comprensible para el alumnado, y por otro lado resultar más motivadoras a la hora de facilitar la predisposición hacia su estudio. Conclusiones: las infografías digitales son una herramienta valiosa en la enseñanza que puede mejorar la comprensión, fomentar la creatividad y promover la alfabetización visual de los estudiantes. Su versatilidad y efectividad las convierten en una adición poderosa a cualquier entorno educativo.

PALABRAS CLAVE

CANVAS, EDUCACIÓN, ESTILO DE APRENDIZAJE, INFOGRAFÍA, NUEVAS TECNOLOGÍAS

IMPARTICIÓN DE ASESORÍAS CON RELACIÓN A LAS ECNT DIRIGIDA AL COMITÉ DE BEGOÑA CONFORMADO POR PERSONAS ADULTAS MAYORES PARA CONTRIBUIR CON SU AUTOCUIDADO

BEATRIZ ADRIANA CHÁVEZ PICHARDO
Universidad Politécnica de Santa Rosa Járegui

Introducción: La presente investigación se centra en el abordaje de las Enfermedades Crónicas No Transmisibles (ECNT) hipertensión arterial y diabetes mellitus en el contexto mexicano, con un enfoque en la promoción del autocuidado en Personas Adultas Mayores (PAM). El objetivo principal es identificar cómo debe ser una estrategia efectiva que promueva el aprendizaje sobre ECNT en las PAM de la comunidad de Begoña, perteneciente al Centro Gerontológico en el municipio de Doctor Mora, Guanajuato.

El estudio se enfoca en comprender la percepción de autocuidado de las PAM y la importancia del aprendizaje sobre ECNT en este grupo. Para

ello, se recurre a teorías educativas y de autocuidado, destacando la relevancia de la educación no formal como vehículo de enseñanza.

Objetivos general: Identificar cómo debe ser la estrategia para el aprendizaje de las ECNT al Comité conformado por las PAM de la comunidad de Begoña y con ello contribuir con su autocuidado.

Objetivos específicos: Analizar la percepción de las PAM sobre su autocuidado mediante un enfoque basado en conocimiento científico.

Comprender la importancia del acompañamiento con relación al aprendizaje de conceptos de las ECNT en las PAM del Centro Gerontológico, que conforman el Comité de la comunidad de Begoña.

Metodología: La presente tiene un enfoque cualitativo, pues se centra en lo subjetivo; obtiene información de lo que las personas piensan o sienten, es interpretativa, (SEMAR, s. f.), se puede replicar estableciendo criterios flexibles con relación a la población y busca la comprensión de los fenómenos en cuanto a la realidad. Se aplicó una entrevista semiestructurada a las 11 PAM que conforman el comité de la comunidad de Begoña, a fin de recabar información acerca del uso de la estrategia por indagación de las ECNT, por medio de asesorías de salud, las cuales se plantean con base en una secuencia didáctica además de fomentar la importancia que tiene la prevención de las enfermedades y la promoción de acciones que propicien el bienestar y el estado físico de dicha población.

Discusión: Es importante considerar la educación, historias y estilo de vida de estas personas para comprender las atenuantes que pudieron propiciar el riesgo de desarrollar ECNT.

La entrevista destacó que, de las 11 PAM, 3 de ellas alcanzaron el nivel secundaria como máximo grado de estudios. 7 personas mencionaron haber asistido a la primaria, las 2 restantes no recibieron educación académica. Las 11 participantes compartieron una vida de arduo trabajo, carencias y falta de oportunidades desde la infancia. Estos datos son útiles para comprender la situación actual de las PAM y las enfermedades que padecen.

De las 11 personas, 9 de ellas determinaron cambios para mejora en su autocuidado después de las asesorías de salud, 1 mantenía un estilo de

vida saludable por su rol de cuidadora y la persona restante menciona continuar con sus hábitos sin importar que sea perjudicial para su bienestar, sin embargo dicha decisión parte ahora desde el conocimiento. Así mismo la presente arrojó la importancia del trabajo colaborativo, el uso de imágenes, material adaptado a sus diversas situaciones de vida y compartir sus experiencias como parte medular para su aprendizaje, logrando un cambio significativo mediante la educación.

PALABRAS CLAVE

ENFERMEDADES CRÓNICAS NO TRANSMISIBLES, PERSONAS ADULTAS MAYORES, SECUENCIA DIDÁCTICA

NUEVA APROXIMACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN EN LA EMPRESA: UN MODELO BASADO EN PROYECTOS E INTERDISCIPLINARIEDAD

ANA MARIA FERNÁNDEZ-VALLEJO

Gestión Aplicada e ICS - Universidad de Navarra

Que la comunicación constituye una parte esencial del funcionamiento de la empresa es un hecho consabido. Pocas acciones de las organizaciones acertamos a imaginar sin la ayuda de la comunicación. En todas las relaciones que esta establece con los distintos grupos de interés (accionariado, empleados, clientes, por citar solo algunos) interviene de un modo o de otro. Su importancia es tan singular que se han creado disciplinas tan importantes como son el marketing o la comunicación corporativa. Sin embargo, esta sesión no se centrará, en esencia, en estas áreas de conocimiento, sino en presentar la asignatura que hemos denominado Comunicación Empresarial, y que surgen en el contexto y con la metodología que, a continuación, se explicará.

Comunicación Empresarial se ha implementado en el Grado de Gestión Aplicada de la Universidad de Navarra. Este grado, relativamente nuevo, pretende formar a los alumnos en la gestión de las empresas con una metodología basada en proyectos y con cuatro áreas de conocimientos fundamentales (gestión de las organizaciones, comunicación, herramientas digitales y capital humano). La comunicación, por tanto, está en la esencia de este grado, porque, como se ha dicho, forma parte del *modus operandi* de la gestión empresarial. El reto de esta asignatura reside en abordar la escritura desde una perspectiva lingüística, en convertir a los futuros gestores en auténticos profesionales de la escritura, en eficaces comunicadores. La realidad interactiva que hoy vivimos y que aún más intensamente viven nuestros alumnos les invita continuamente a la escritura; sin embargo, ¿cuán lejos queda, muchas veces, esta escritura de ser correcta, de ser profesional?, ¿qué descuidada resulta en ocasiones?, ¿cómo sensibilizarlos para hacerles ver que vale la pena escribir correctamente? Este es el gran desafío al que nos enfrentamos.

La asignatura responde a dos objetivos fundamentales: en primer lugar, que el estudiante adquiera hábitos de autocorrección y cuidado por la lengua; y, en segundo lugar, que sea capaz de elaborar los escritos propios de las organizaciones de un modo eficaz y en el canal adecuado. Para ello, se decide que toda la carga teórica sobre dominio de ortografía, ortotipografía, gramática, puntuación, además de las distintas técnicas para la elaboración de los textos y los conocimientos sobre géneros ha de quedar reflejados no solo en esta asignatura sino que debe formar parte y trabajar en conjunto con otra asignatura denominada Gestión Empresarial. Se trata de recrear la realidad de la empresa, donde la comunicación es una herramienta al servicio de otras áreas. De esta manera, el alumno, organizado por equipos, redacta un proyecto para la asignatura de Gestión Empresarial y Comunicación Empresarial, y este proyecto, siendo uno, sirve como punto de partida para profundizar y analizar los mecanismos lingüísticos y discursivos que han de ponerse en marcha para elaborar textos claros y comprensibles al lector. En resumen, Comunicación Empresarial se centra en dar a conocer las estrategias discursivas necesarias para crear un texto eficaz, pero con un enfoque comunicativo interdisciplinar y apoyado en la enseñanza por proyectos.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN EMPRESARIAL, EMPRESA, ENSEÑANZA BASADA EN PROYECTOS, INNOVACIÓN DOCENTE, INTERDISCIPLINARIEDAD

IMPACTO DE LA INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE LA AUTOEVALUACIÓN DE COMPETENCIAS: UN ESTUDIO EN EL GRADO DE CRIMINOLOGÍA

JAVIER GARCÍA GARCÍA
Universidad de Valladolid

ÁLVARO ELICES ACERO
Universidad de Valladolid

Introducción: En la sociedad del conocimiento actual, la innovación docente se presente como una exigencia ineludible para el profesorado universitario. A pesar de la diversidad y el alcance de las prácticas innovadoras implementadas en las universidades españolas, su evaluación continúa siendo un desafío caracterizado por su gran complejidad. Aunque la evaluación se basa en técnicas comunes a la investigación social, tales como los cuestionarios, las entrevistas o los grupos focales, puede estar sujeta a múltiples sesgos que afectan a la recolección de los datos. Además, existen numerosos factores a considerar. No obstante, evaluar el impacto en las competencias especificadas en las guías de estudio de las asignaturas puede ofrecer una perspectiva valiosa sobre la efectividad de las innovaciones docentes.

Objetivo: El objetivo principal de este estudio es examinar el impacto de una experiencia de innovación docente mediante la autoevaluación de la mejora competencial percibida por los estudiantes. Específicamente, se busca analizar cómo las actividades innovadoras implementadas en la asignatura "Política Social y Servicios Sociales" del Grado en Criminología

de la Universidad de Valladolid influyen en el desarrollo de las competencias generales y específicas recogidas en su Guía de Estudio.

Metodología: En la asignatura "Política Social y Servicios Sociales" del Grado en Criminología de la Universidad de Valladolid, se han implementado diversas actividades innovadoras durante el curso 2023/24. Para evaluar esta experiencia, se diseñó un cuestionario ad hoc que ha permitido medir el impacto competencial percibido por el alumnado, tanto en habilidades y competencias generales (comunicación, análisis de datos, creatividad, coordinación...) como en competencias específicas del Grado en Criminología (identificación de modelos de prevención del delito, principios básicos de investigación social...).

Resultados: Los resultados obtenidos a partir del cuestionario ad hoc revelan una apreciación positiva por parte del alumnado hacia las actividades innovadoras implementadas en la asignatura. Los estudiantes reportaron mejoras significativas en una variedad de competencias generales, tales como habilidades comunicativas, capacidad de análisis de datos, creatividad y capacidad de coordinación. Estas competencias son fundamentales no solo para su formación académica, sino también para su desarrollo personal y profesional.

En cuanto a las competencias específicas del Grado en Criminología, los estudiantes destacaron un mejor entendimiento y capacidad para identificar modelos de prevención del delito y principios básicos de investigación social. La autoevaluación permitió identificar que los estudiantes no solo adquirieron conocimientos teóricos, sino que también desarrollaron habilidades prácticas y analíticas cruciales para su futura carrera profesional.

Conclusiones: Evaluar la innovación docente a través del impacto competencial percibido por el alumnado es una estrategia eficaz para identificar las áreas donde la innovación ha sido más exitosa y verificar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos en las guías docentes. Además, permite a los docentes ajustar y mejorar continuamente las actividades innovadoras para obtener mejores resultados en las competencias peor valoradas, contribuyendo así a un enfoque educativo realmente centrado en el estudiante.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, INNOVACIÓN DOCENTE, SISTEMAS DE EVALUACIÓN

INNOVACIÓN DOCENTE EN LA CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES

MÓNICA TORRES CARRASCO

Universidad de Sevilla

DAVID ARQUILLO AVILÉS

Universidad de Sevilla

Introducción: La educación superior de calidad, es crucial en disciplinas como las Bellas Artes y la Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Esta ponencia describe una actividad innovadora realizada con estudiantes de segundo curso en el Convento Santa Isabel de Sevilla, la cual se centró en la catalogación, inventario y estudio del estado de conservación de pinturas en el convento.

Objetivos: El objetivo principal fue proporcionar una experiencia práctica fuera del aula, involucrando a los estudiantes en trabajos reales de conservación para futuras restauraciones. También se buscó fomentar el uso de nuevas tecnologías en el ámbito de la conservación, promoviendo la colaboración y la rotación de las funciones asignadas a cada uno de ellos para una formación integral.

Metodología: La actividad se realizó durante cuatro días intensivos. Los estudiantes llevaron a cabo:

- Catalogación e Inventario: Documentación detallada de todas las pinturas.
- Evaluación del Estado de Conservación: Identificación de daños y necesidades de intervención.

- Uso de Nuevas Tecnologías: Escaneo 3D de las obras para digitalizarlas.
- Trabajo en Equipo: Organización en equipos con roles rotativos para asegurar una experiencia completa.

Resultados

Los resultados obtenidos fueron:

- Competencias Técnicas

Catalogación e Inventario:

- Precisa documentación de las pinturas.
- Evaluación del Estado de Conservación: Diagnóstico exhaustivo de los daños.

Uso de Nuevas Tecnologías:

- Escaneo 3D: Creación de modelos digitales de las pinturas.
- Documentación Digital: Base de datos digital para análisis eficiente.

Desarrollo de Habilidades:

- Trabajo en Equipo: Mejora de la colaboración y gestión de proyectos.
- Resolución de Problemas: Habilidades para resolver problemas reales.
- Impacto Personal y Profesional:
- Experiencia en un Convento de Clausura: Entendimiento profundo del contexto histórico y cultural.
- Motivación y Vocación: Mayor compromiso con su carrera.
- Evaluación y Retroalimentación:
- Evaluación Continua: Retroalimentación constante para mejorar técnicas.
- Satisfacción del Estudiante: Alta valoración de la experiencia práctica y uso de tecnologías.

Discusión: La actividad proporcionó una experiencia única y tangible de la profesión futura. Trabajar in situ en un convento de clausura ofreció desafíos y circunstancias que no se pueden replicar en el aula. La interacción con las obras en su entorno original enriqueció la perspectiva

sobre la conservación de bienes culturales, y por supuesto, el uso de tecnologías avanzadas como la fotogrametría o el escaneo 3D mejoró el aprendizaje y dotó a los estudiantes de habilidades técnicas relevantes. Finalmente, la rotación de funciones fomentó el desarrollo de habilidades como la comunicación y la capacidad de adaptación, promoviendo un aprendizaje en equipo.

Conclusión: La experiencia en el Convento de Santa Isabel de Sevilla fue una herramienta educativa excepcional. La actividad mejoró las competencias técnicas y personales de los estudiantes, promoviendo la innovación docente al trasladar el aprendizaje fuera del aula e incorporar nuevas tecnologías. Esta experiencia subraya la importancia de las prácticas y el uso de tecnologías avanzadas en la formación de profesionales competentes y preparados. Integrar este tipo de experiencias en los programas educativos es clave para formar profesionales completos y preparados para enfrentar los retos del mundo laboral actual.

PALABRAS CLAVE

BELLAS ARTES, CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN,
INNOVACIÓN DOCENTE, INNOVACIÓN DOCENTE
UNIVERSITARIA, NUEVAS TECNOLOGÍAS

DE LA UNIVERSIDAD AL SERVICIO PÚBLICO.
JORNADAS SOBRE ATRACCIÓN DEL TALENTO EN
LAS AAPP PARA EL ALUMNADO DE GAP Y GAP ECONOMÍA

MARÍA JOSÉ GARCÍA SOLANA

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

MARÍA E. CORTÉS-CEDIEL

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

PILAR MAIRAL

UCM

MARÍA JOSÉ VICENTE VICENTE

Universidad Complutense de Madrid

Introducción: Los nuevos estudios sobre enseñanzas universitarias priorizan las competencias que el estudiante desarrollará en su carrera profesional (Larrinaga, 2017). De este modo se busca reforzar los conocimientos que permitan un equilibrio entre la formación y lo profesional (Álvarez-Flores, Núñez- Gómez y Olivares-Santamaría, 2018). Así, los Grados en Gestión y Administración Pública y en Gestión y Administración Pública y Economía se orientan, entre otras cuestiones, hacia la formación de futuros gestores de políticas, servicios y recursos públicos.

Esta ponencia tiene como objeto presentar las Jornadas sobre perfiles y salidas profesionales, celebradas en abril de 2024 en la UCM, en las que se invitó a 16 profesionales, de diferentes ámbitos relacionados con la Administración Pública, a compartir su experiencia laboral.

Objetivos: Mostrar la diversidad de perfiles profesionales en el ámbito público, privado y social.

- Dar a conocer a los estudiantes las tareas y las competencias que los gestores implementan en el desempeño de su carrera.
- Generar redes profesionales y valores de servicios público.

Metodología: Dirigidas al alumnado que estaba cursando su especialidad (4º curso) o que debían elegirla (3º curso), estas Jornadas tenían como objetivo orientar a los estudiantes en la elección de su especialidad y salida profesional.

Inicialmente, se les envió un cuestionario junto con la inscripción (que respondieron 86 estudiantes) para conocer los cursos y menciones de procedencia. Al finalizar la Jornada se remitió un cuestionario para evaluar el grado de satisfacción, interés y utilidad de la Jornada (15 cuestionarios recibidos).

Discusión: La Jornada se desarrolló durante 2 días. Las ponencias se organizaron en función de las especialidades o menciones, en concreto: Administración General del Estado, Administraciones Territoriales, Trabajo y Seguridad Social, Economía y Hacienda y la mención transversal.

Las ponencias se estructuraron a través de estas dimensiones:

1. Tareas y competencias. Se tuvo en cuenta el perfil de los/las ponentes para que explicaran y compartieran el contenido de sus tareas y competencias.
2. Acceso y promoción. Se detallaron los procesos de acceso y trayectoria profesional de los ponentes.

Público: preparación de la oposición, superación de la oposición y curso selectivo o empleado público con una mayor trayectoria.

Privado y social: prácticas, entrevistas e incorporación en plantilla.

3. Identitaria. La elección de los ponentes dependió de la formación previa (Licenciatura, Diplomatura o Grado en Gestión y Administración Pública). A ello se unió la presentación de los programas de atracción de talento.
4. Género. La elección de los ponentes también contempló la cuestión de género en la organización.

Resultados: Los resultados muestran un elevado grado de participación y satisfacción por parte del alumnado, el cual ha valorado de forma muy positiva la interacción y discusión con los perfiles técnicos.

Conclusiones: Esta Jornada muestra la importancia del acompañamiento durante el proceso de aprendizaje y la interacción con la realidad profesional.

PALABRAS CLAVE

EMPLEABILIDAD, GESTIÓN PÚBLICA, SERVICIO PÚBLICO, TALENTO

IMAGEN, CRÍTICA Y ARTE. LA MEMORIA GRÁFICA Y AUDITIVA COMO ESPACIO DE LIBERTAD, IGUALDAD Y CONSTRUCCIÓN DE VALORES EN LA UNIVERSIDAD

MIGUEL ÁNGEL ESPINOSA VILLEGAS

Universidad de Granada

La imagen es el fiel reflejo de las estructuras, valores e ideas sociales de cada momento. El acervo visual y auditivo pasa con bastante celeridad a integrar la tradición de los pueblos y culturas que lo crean. Cuando estos se transforman, generalmente porque cambia la dirección del eje que los sostiene, la imagen continúa siendo un referente histórico, que puede ser positivo o negativo según la consideración del momento siguiente. Dotado siempre de total inteligibilidad, se entenderá como necesario para cimentar procesos de superación y avance. El análisis crítico de esa imagen constituye un instrumento sólido en ese proceso de cimentación, pues desde las líneas escritas y habladas de sus críticos se confecciona el modo definitivo en que la memoria visual se incardina en la evolución del grupo social. La revisión de este conjunto de imágenes y sonidos asociados nos permite ofrecer una serie de pautas acerca de la construcción de un sistema de libertades basado en aspectos de inclusión, igualdad, vida saludable, sostenibilidad, emprendimiento..., valores todos ellos deseables para la nueva estructura proyecto de futuro que

constituye nuestra sociedad contemporánea. Partimos de la definición de la estructura visual española y su evolución desde la Segunda República hasta nuestros días y a través de distintas secciones: cartelería, publicidad, revistas, ilustración de textos literarios y otros medios de comunicación, como radio, televisión o cinematografía. Definiremos los espacios ideológicos y pedagógicos creados para la transmisión de determinados valores con los que siempre.

La experiencia pretendía proporcionar una respuesta precisa a necesidades didácticas de primer orden:

- Analizar cómo se construye un corpus ideológico representativo de una época y un estilo
- Estudiar la relación entre idea y forma a través del proceso artístico
- Comprender el modo en que dicho proceso, básicamente comunicativo, es recibido por el público
- Estudiar la forma en que este es capaz de extraer un conjunto de enseñanzas, directrices o normas de comportamiento social, ético, moral que remarquen los límites del grupo social que libremente los acepta como válidos.
- Dotar al estudiante de unos recursos metodológicos de análisis objetivo de la obra que contemplen su doble naturaleza de significante formal dotado de significado social.

La principal característica metodológica de este proyecto ha sido la autonomía de sus grupos de trabajo y el seguimiento y control escrupuloso de cada uno de ellos en las líneas propuestas:

- Análisis de la imagen estática. Publicidad. Otras discapacidades.
- El contexto histórico y político. Dictadura y transición.
- Sensibilización NEAE. Técnicas para una nueva pedagogía e investigación inclusiva.
- Colectivos, minorías y diferentes sensibilidades de género. Imagen en movimiento.
- La memoria auditiva como receptáculo de valores.
- Discriminación y minorías. Antisemitismo.

Los recursos empleados en el desarrollo del programa permitieron poner en práctica nuevas maneras de enfrentarse al bloqueo del alumnado en su intervención en clase. Uno de los resultados más óptimos, consiste en el análisis y reflexión de las prácticas docentes habituales, con la intención de identificar prácticas viciadas, para proponer soluciones ante la falta de participación, las dificultades expresivas, los modos de argumentación y juicio...

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EN VALORES, EXPRESION DEL SENTIMIENTO, IMAGEN, MEMORIA, PENSAMIENTO CRITICO

TRANSFERENCIA EN INNOVACIÓN EN UN AULA DE CIENCIAS SOCIALES MEDIANTE EL USO DE LABORATORIOS DE INVESTIGACIÓN APLICADA

MATEO JAVIER HERNÁNDEZ TRISTÁN

Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Granada

FRANCISCO ÁBALOS AGUILERA

Universidad Rey Juan Carlos

VIRGINIA SANTOFIMIA CALERO

Universidad de Granada

Una de las cuestiones que en los últimos años más preocupa a la comunidad docente es la creación de procesos de transferencia de conocimiento entre las instituciones educativas y la sociedad en su conjunto, especialmente en los ámbitos universitarios, pero no exclusivos de los mismos, en tanto que conocimiento y aplicabilidad del mismo deben ser cuestiones a tener en cuenta a lo largo de todo el proceso educativo. Si bien es cierto que en el campo de las denominadas “ciencias puras”

existe una clara tradición de uso de herramientas y laboratorios de investigación aplicada no lo es tanto en el ámbito de las ciencias sociales, siendo necesario un mayor esfuerzo en el área de estas últimas para desarrollar estrategias de aprendizaje e innovación que incorporen herramientas y metodologías más experimentales, enfocadas al ámbito de la transferencia de conocimiento.

En el presente trabajo proponemos una metodología de innovación docente centrada en el uso de laboratorios de investigación social aplicada, en la cual se desarrolle un itinerario formativo mediante el cual vincular el contenido curricular de una serie de asignaturas de los Grados en Sociología y Ciencia Política con el diseño y puesta en marcha de un Laboratorio de Investigación Sociopolítica Aplicada. Para ello, tomaremos como referencia la experiencia en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la Universidad de Granada, un modelo de aplicabilidad enfocado al aprendizaje mediante el uso de un laboratorio sociopolítico, en el cual se han incorporado procesos formativos participativos, uso de herramientas y software avanzado, experiencias de transferencia real de conocimiento mediante el diseño, implementación y posterior uso por agentes sociales de resultados de proyectos de investigación y, por último, creación de perfiles profesionales específicos en el área de las ciencias sociales.

Los resultados muestran como este tipo de innovación, basada en el acercamiento de los laboratorios y la investigación aplicada al aula, deriva en la creación de una determinada cultura investigadora, más centrada en la transferencia del conocimiento que en el mero desempeño académico. De igual modo, esta estrategia mitiga algunas de las deficiencias de los modelos clásicos de docencia, en general poco orientados a la aplicabilidad, con escasos resultados en lo que concierne a la creación de perfiles profesionales específicos y, por ende, a la empleabilidad futura de nuestro estudiantado.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS SOCIALES, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, LABORATORIO, TRANSFERENCIA CONOCIMIENTO

FEMINISMOS EN LAS RELACIONES INTERNACIONALES: DE LA TEORÍA A LA REALIDAD A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO

ALFREDO SÁNCHEZ RETANA

Universidad Loyola Andalucía

MARIO ALER GAY

Universidad Loyola Andalucía

MARÍA ÁNGELES ALAMINOS HERVÁS

Universidad Loyola Andalucía

Introducción: Ante las sociedades contemporáneas cambiantes, en la disciplina de las Relaciones Internacionales surgen nuevos paradigmas teóricos para interpretar el funcionamiento de esta realidad; entre estas teorías se pueden mencionar los enfoques teóricos feministas de las Relaciones Internacionales. El presente proyecto de innovación docente, desde una propuesta de aprendizaje colaborativo, se desarrolla con el fin de que el alumnado implemente sus conocimientos teóricos sobre este tema y competencias desarrolladas al acercarse a la realidad social.

Objetivos: El objetivo es invitar a los alumnos a explorar, de forma creativa y liderada por ellos mismos, la relación entre los distintos paradigmas de las Relaciones Internacionales (tanto aquellos tradicionales como la teoría realista de las Relaciones Internacionales, como aquellos que hasta hace poco estuvieron en los márgenes de la disciplina, como los enfoques teóricos feministas de las Relaciones Internacionales), asuntos internacionales y la ética.

Metodología: El contenido metodológico del proyecto es cualitativo, con un enfoque de ciencias sociales. En las sesiones docentes se comienza con ejercicios colaborativos como las lluvias de ideas para comprender el punto de partida de los estudiantes: conocimientos teóricos previos, así como prejuicios que puedan existir, para luego completarse con el contenido teórico sobre las principales propuestas de interpretación y éticas en los enfoques teóricos feministas de las Relaciones

Internacionales. Luego, se presentan estudios de caso con diálogos simultáneos, para invitar a los alumnos a abordar de forma conjunta la aplicación de los conocimientos teóricos a los casos y las preguntas que suscitan. De esta forma, el contenido teórico que se presenta a los estudiantes y el desarrollo de las sesiones refleja una metodología feminista de la Relaciones Internacionales.

Resultados: Los estudiantes ofrecieron respuestas predominantemente positivas a una breve encuesta de preguntas abiertas, realizada de forma individual, tras el desarrollo de las sesiones. Son de especial relevancia aquellas respuestas en las que los alumnos afirmaron que las sesiones les permitieron abordar situaciones del contexto internacional actual de una forma novedosa, aplicando ideas clave del conocimiento teórico adquirido; también son importantes aquellas respuestas en que los estudiantes muestran que las sesiones aumentaron su motivación para el estudio.

Conclusión: Los resultados positivos muestran el éxito de integrar a las dinámicas docentes un grado alto de participación del alumnado, incluso incluyendo espacios para dinámicas más informales, que permiten un ambiente de participación no tan estructurado y ortodoxo, sino abierto a las intervenciones en todo momento del alumnado. El intercambio de ideas de los estudiantes les permite tomar un rol activo en su proceso de aprendizaje, así como también consolidar los conocimientos teóricos a través de su aplicación a casos prácticos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, ESTUDIO DE CASO, FEMINISMOS, GÉNERO, RELACIONES INTERNACIONALES

EL USO DE OPERADORES LÓGICOS Y SIMBÓLICOS PARA EL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN DE LOS OBJETOS Y EL REDISEÑO DE OBJETOS TRADICIONALES. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN AULA

JOSUÉ DENISS ROJAS ARAGÓN

Centro Universitario UAEMex Valle de Chalco

OMAR EDUARDO SÁNCHEZ ESTRADA

Universidad Autónoma del Estado de México

La comunicación de los objetos que conforman el entorno de las personas en su vida cotidiana, pueden analizarse desde el Diseño Industrial bajo diferentes perspectivas: la Morfogénesis del producto, la Poética y la retórica, el Interaccionismo simbólico, los Operadores lógicos y simbólicos, entre otros.

Los operadores lógicos y simbólicos, fueron desarrollados en la Antropología Simbólica, y se han utilizado en el estudio de la comunicación del objeto en diferentes investigaciones de evaluaciones profesionales y trabajos de grado; así como el desarrollo de proyectos de diseño.

El propósito de este trabajo es describir los resultados de investigación del taller de diseño, que se imparte en la Unidad de Aprendizaje Diseño de Productos Sistémicos” de la Licenciatura en Diseño Industrial, del Centro Universitario Valle de Chalco de la Universidad Autónoma del Estado de México, obtenidos a lo largo de los tres años. Los proyectos desarrollados se han dirigido al estudio de la comunicación de varios útiles tradicionales mexicanos, desde una perspectiva sociocultural, empleado los Operadores Lógicos y Simbólicos de Sintaxis, Gramática y Relaciones Sintagmáticas-Paradigmáticas. Con la finalidad de rediseñarlos, sin perder la esencia del arquetipo de origen o forma con que se asocia el objeto en todo momento y que permite identificarle claramente.

El constructo teórico de los operadores, se combina con técnicas de campo para obtener información útil para el proyecto, como la entrevista en profundidad para identificar significados, emociones y sentidos

que el propietario asigna durante el uso continuo. El análisis de videos de uso del enser, facilita identificar formas de uso y función, que permiten entender la relación entre forma del objeto y las maneras en que se emplea o puede ser utilizado. Las entrevistas conversacionales han permitido saber de las preferencias e intereses de los compradores y consumidores de este tipo de objetos y sus variables disponibles. Todo se combina con investigación documental sobre el utensilio para comprender los cambios de forma que ha tenido en el tiempo, derivado del avance de técnicas productivas y nuevos materiales en algunos casos. Lo anterior, ha empatado bien con la concatenación de algunas facetas del Design Thinking, para el desarrollo del proyecto y enfatizar en la experiencia de la persona que usa el objeto.

Entre los principales resultados a lo largo de estos tres años de trabajo, además de las nuevas propuestas objetuales, se identifica que varios de los utensilios tradicionales se han asociados a una vida agradable llena de vínculos afectivos y de disfrute de la cotidianidad, resultado de una interacción prolongada; en este contexto el objeto adquiere la función de depósito de buenos recuerdos y relatos felices. Así mismo, los arquetipos adquiridos con la familia nuclear hacen que el útil se convierta en algo simbólicamente valioso para el sujeto, lo que supera la significación colectiva que le daba sentido y peso en un principio. En otros utensilios, se ha encontrado una disociación de sentido y apropiación en integrantes de las nuevas generaciones, por lo que hay una tendencia a dejar de usarle y adquirirle para el futuro.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN DEL OBJETO, DISEÑO INDUSTRIAL, ENSE-
RES TRADICIONALES MEXICANOS, OPERADORES LÓGICOS
Y SIMBÓLICOS, REDISEÑO DE OBJETOS TRADICIONALES

HAS THE INTERNET SERVED THE PURPOSES FOR WHICH THIS NEW MEDIUM WAS INVENTED? PERSPECTIVES FROM THE STUDY OF INTERNATIONAL POLITICS

RAFAEL ALVARIZA ALLENDE

Universidad Complutense de Madrid

Introduction: The Internet emerged as a powerful network, impacting how most societies and individuals related to each other. Since its appearance in the 1970s, it has been a broadly studied phenomenon by scholars in multidisciplinary fields and, in recent years, academics have been more interested in its relationship to International Politics. Existing studies recognize the critical role played by the Internet and its influence on the global agenda. However, the popularization of this new medium has shown to be related to negative consequences for the security of the countries. A debated question is whether the Internet served the purpose for which was originally invented.

In this essay, I argue that the Internet does not serve its original purposes but benefits the development of malevolent actions which impacts negatively on the security strategy of the country where it was created. This study seeks to examine the changing purpose of the Internet since its invention and analyse its impact on the security agenda, focusing on the discussion of the United States government's strategy to fight against cyberattacks. With this aim, the paper provides documents and highlights the main debates around the cybersecurity strategy.

The essay has been organized in the following way. The first part provides a brief overview about the invention of Internet as a global computer network. The second section analyses the impact of the Internet on international politics and introduces the cybersecurity strategy as a new international challenge. The third section refers to the cybersecurity strategy of the United States. Finally, I will present my conclusion and suggestions for further research.

1. The invention of the Internet

World War II settled the matrix for the technologies of the micro-electronics revolution, and the arm race during the Cold War facilitated their development'. According to Castells, the beginning of Internet started with the Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET), a computer network developed as a minor programme of the Department of Defence of the United States of America (USA) in September 1969. ARPANET was conceived as a 'way of sharing computing time on-line between various computer centres and research groups', developed by the Information Processing Techniques Office (IPTO), a division of the Advanced Research Projects Agency (ARPA), created in 1958 by President Dwight D. Eisenhower. During those years, a global political-military tension took place between the Western and the Eastern blocs – better known as the 'Cold War' –. The first bloc was led by the US and the latter by the Union of Soviet Socialist Republics (USSR). The Cold War triggered both blocs to innovate and create technological tools to assure more control and power. As a result, in 1957, the launch of the Sputnik showed the world the technological advances of the soviets. Conceived as a 'global network of computer networks made user-friendly by the World Wide Web', Internet arises in the 1970's as result of an US security project.

2. The cybersecurity as a new global challenge

As a general infrastructure for a wide variety of applications, Internet made a singular impact of communications providing new ways to connect people. However, as Castells explains 'from the building of ARPET in the 1960s to the explosion of the World Wide Web in the 1990s, Internet is the case of a technology which purpose have changed beyond its primary origin'. Internet started as a creation of a small assembly of investigators and was converted to a 'commercial success with billions of dollars of annual investment' and continues its expansion and development providing new services as streaming media 'and new facilities for the e-commerce.

Today, we can state that a large fraction of the world's population is participating in the cyberspace. Nonetheless, simultaneously, the

individuals, organizations and governments, and a wide variety of actors, find in the cyberspace an opportunity to pursue their interest through malevolent actions. Terrorism, espionage and illegal initiatives use the cyberspace to recruit adepts, to gather data from the intelligence services and get financial information, for example. ‘Worm’, ‘Trojan horse’, ‘botnet’, ‘zombie’, ‘virus’ and ‘logic bomb’ are cyber threats incorporated in the people’s vocabulary already. Consequently, governments have started to define cybersecurity strategies to defend interests and developed capabilities in order to protect its own virtual platforms.

3. The US government’s cybersecurity strategy

In the last fifty years, the cybersecurity strategy grew as an important topic in the global agenda. The US became the pioneer in the development of cyber policies by promoting norms and strategies for military and offensive practices. Although policy-makers are always one step behind this dynamic phenomenon, during the George W. Bush administration the ‘Comprehensive National Cybersecurity Initiative’ was established with the aim of reordering the cybersecurity practices. In addition, a series of documents were published – strongly influenced by the 11 September attacks – reaffirming a continuous military transformation of the American’s institutions to meet the 21st century. Also, was recognised their incapacity to manage global security challenges alone. Furthermore, the US government alerted an increasingly vulnerability caused by the variety of threats including electronic or cyberattacks. The ‘US National Defence Strategy (2008)’ mentioned emerging cyber threats from actors using ‘irregular and catastrophic capabilities’. Although the document reminded the ‘unparalleled advantages on the traditional battlefield’ due to the ‘advanced space and cyber- space assets’, they also involve vulnerabilities. In 2009, was created the US Cyber Command as a division subordinate to the US Strategic Command and unifies the Navy, Marines, Army and Air Force.

Conclusion: The purpose of the current essay was to analyse Internet as a new medium, presenting its original idea and the historical developments from a restricted public to a massive network, as well as, the role of cybersecurity as a new challenge in the recent global agenda. One of the

most significant findings that emerge from this work, is that the United States as a country which stimulates the invention of Internet to strengthen its military strategy during the Cold War, is less safe nowadays than before the network was invented. The cyberspace fosters the emergence of a new warfare arena where the traditional weapons appear not to be sufficient and imposes on the states the need to update and incorporate new elements into their military and security strategies to keep up with global challenges, prevent cybercrimes and fight against cyberattacks.

The evidence from this analysis suggests that the cyberwar between states became a reality and it has intensified within a short time. Certainly, the development of Internet showed that the US – as well as other world powerful countries – does not present a solid strategy to deal with cyberspace threats. Overall, this study reinforces the importance of states to commit in developing a bold international cooperation mechanism in this matter. Recent events have unveiled the international weakness to deal with cyberattack and the need to establish a global regulation on the use of cyber space. The lack of understanding in cyber governance between the main powers, is presented as a new difficulty and danger to address the threats of the digital world.

The present study confirms previous findings and provides additional evidence that confirms the Internet as a multipurpose network that has started to be considered as an essential point of a cybersecurity strategy. However, a limitation of this study is related to the fact that cybersecurity documents are classified, and the available publications explain the strategies in general terms. Moreover, this research has thrown up many questions in need of further investigation. To conclude, this claim provides a new approach to the literature reviewed in considering other current uses of the Internet, such as the e-commerce industry, the social-media implications or the appearance of netizens as a new phenomenon that affects the new usage of the Internet.

PALABRAS CLAVE

ACADEMIA, CYBERSECURITY, INTERNATIONAL POLITICS,
INTERNATIONAL RELATIONS, INTERNET

LAS COMPETENCIAS ÉTICO-SOCIALES Y SU PERCEPCIÓN ENTRE EL ALUMNADO: UN ESTUDIO DE CASO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

ELENA PALACIO ALONSO

Universidad De Salamanca

Son muchos los autores que aluden a la importancia de las competencias ético-sociales en la profesionalización de traductores e intérpretes (Király 2006; Arumí Ribas 2010; Baker y Maier 2011; Donovan 2011; Drugan y Megone 2011; Santamaría Ciordia 2015; Vilímek 2020; Román Mínguez 2021; Carbonell Agüero 2021; Gómez Hernández, 2022). En el contexto universitario en el que se desarrolla esta investigación, buscamos que el alumnado interiorice esas competencias antes de ejercer en el mercado. En el plano personal, relativo a la socialización con el cliente, con el equipo de trabajo y con el resto de los agentes participantes en las interacciones multilingües, hablamos de adquirir unas habilidades de comunicación y gestión efectivas. Por su parte, en la esfera profesional se busca familiarizar al alumnado con los principios deontológicos propios de la profesión, sus obligaciones fiscales y de provisión social, negociación del encargo, condiciones de trabajo o tarifas dignas.

Puesto que impartimos una asignatura monográfica que aborda estas cuestiones, hemos querido conocer la percepción del alumnado sobre el grado de utilidad de esta materia en su proceso de profesionalización. La asignatura en cuestión tiene un carácter obligatorio en el plan de estudios y se imparte en el último curso de un grado en Traducción e Interpretación. Así, el principal objetivo de esta investigación es tratar de determinar el grado de conocimiento previo y valoración de estas competencias por parte del alumnado de grado, sus expectativas de aprendizaje, la pertinencia de la asignatura en el plan de estudios y el acercamiento que proporciona al funcionamiento del mercado laboral al que acceden.

Para ello, diseñamos un breve cuestionario anonimizado con cinco preguntas generales de respuesta simple para obtener datos cuantitativos y varias preguntas secundarias de desarrollo asociadas a cada pregunta

principal para obtener datos cualitativos. En la discusión, analizaremos las respuestas obtenidas a lo largo de seis cursos académicos, desde el 2015-16 hasta el 2020-21, con 347 participantes voluntarios de un total de 440 matriculados y una media de respuesta de 57,8 personas por año. A partir de los datos cuantitativos, extraemos comparativas interanuales entre las respuestas, con sus posibles progresiones y desviaciones. En cuanto a la producción cualitativa de la encuesta, extraemos comentarios ilustrativos que nos permiten indagar con mayor profundidad en la percepción del alumnado y su experiencia individual con los contenidos de la asignatura.

Nuestros resultados permiten avanzar un elevado grado de satisfacción con una materia puente entre el mundo académico y el laboral, al tiempo que nos indican algunas vías de mejora para potenciar la adquisición de estas competencias clave para la autonomía y la profesionalización de las nuevas generaciones de traductores e intérpretes. Asimismo, las conclusiones nos ofrecen nuevas vías de investigación a partir de algunas sugerencias realizadas por el propio alumnado.

PALABRAS CLAVE

PROFESIONALIZACIÓN, COMPETENCIAS ÉTICO-SOCIALES, COMPORTAMIENTO PROFESIONAL, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

THE PARTICIPATORY BUDGET AS AN INNOVATIVE EDUCATIONAL EXPERIENCE THROUGH INCLUSION AND EMPOWERMENT

MIRIAM URETA GARCÍA

Universidad del País Vasco

The main objective of this research is to analyze the Participatory Budget as an educational experience based on the ideas of inclusion and empowerment. To this end, a revelatory case study has been selected in

the town of the Great Metropolitan Area of Barcelona (Ripollet, Catalonia); developing a methodological design in which X in-depth interviews to political representatives, civil servants and community members have been triangulated. After applying a cross-case analysis, the findings reveal how the Participatory Budget is structured from 2016 to 2023 through eight phases in which the City Council's technical staff worked on the design and implementation of community projects in the public and charter educational centers; specifically with the secondary education students and with the teachers and members of these four educational centers. The Participatory Budget as an educational experience and innovative pedagogical process contributed to: (i) deepen the participation of students in the community through inclusive practices (Sintomer et al., 2011; Röcke, 2014: 1-113), connecting the community and the young people. The aim was to (ii) recover the idea of social justice, taking into consideration how through the Participatory Budget social problems and needs are explored in a collective and deliberative way, with practical and real implications. And, thus, activating the idea of empowerment through the educational processes: in the sense of developing the required abilities and skills needed when it comes to deciding which are the social problems, how could they be defined and how could they be solved through community projects in the broader political and social arena.

PALABRAS CLAVE

CIUDADANÍA, JUSTICIA SOCIAL, EQUIDAD, DESIGUALDADES ESTRUCTURALES, INCLUSIÓN.

EVALUACIÓN DE LA AUTOPERCEPCIÓN
DEL ALUMNADO EN TURISMO RESPECTO A SU NIVEL
DE COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN ESCRITA.
DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA PARA LA MEJORA
DEL APRENDIZAJE PERCIBIDO CON RESPECTO
A LA COMUNICACIÓN ESCRITA EN TURISMO

ANA GOYTIA PRAT

Universidad de Deusto

ASUNCIÓN FERNÁNDEZ-VILLARÁN ARA

Universidad de Deusto

MÓNICA ERICE GONZÁLEZ DE DURANA

Universidad de Deusto

El Proyecto de Innovación Docente tiene como objetivo principal evaluar el impacto de una Estrategia para el Perfeccionamiento de la Comunicación Escrita en Turismo en la percepción subjetiva de los estudiantes del Grado en Turismo con respecto a su competencia.

La Estrategia para el Perfeccionamiento de la Comunicación Escrita en Turismo incluye el diseño de actividades, estrategias de enseñanza-aprendizaje, y herramientas de evaluación. Se ha co-diseñado, en cinco asignaturas del primer curso del Grado en Turismo, considerando los diferentes tipos de comunicación escrita que el mercado laboral exige al egresado en turismo: (1) Informes académicos que se redactan en centros de investigación y, centros académicos; (2) Informes técnicos, utilizados en observatorios turísticos (3) Infografías, utilizadas en la comunicación online y que acompañan la generación escrita de contenidos; (4) Noticias dirigidas a los profesionales del sector; y (5) Narraciones de “story telling”, imprescindibles en el diseño de experiencias turísticas para el turista.

Para la evaluación de la percepción subjetiva del alumnado con respecto a su nivel de competencia en comunicación escrita se ha utilizado la Escala Localizada de Autoeficacia en Escritura Académica, SAWSES

(Mitchell et al., 2021) que incluye tres dimensiones: (1) Fundamentos de escritura; (2) Escritura relacional reflexiva; y (3) Identidad creativa.

Los resultados del test de autoevaluación, administrado al alumnado en dos oleadas: pre y post intervención educativa, permiten confirmar las hipótesis de partida y concluir que trabajar la comunicación escrita, de manera conjunta en diferentes asignaturas del mismo curso académico, es una estrategia que ayuda a mejorar la autopercepción del alumnado con respecto a su competencia en comunicación escrita

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS COMUNICATIVA E INTERCULTURAL, COMPETENCIAS TRANSVERSALES, GRADO EN TURISMO, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES

EL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE COMO ESTRATEGIA PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS ODS EN LA FORMACIÓN DE SEGUNDO CICLO EN COOPERACIÓN AL DESARROLLO

ANA SALES TEN

Personal Docente e Investigador de la Universitat de València

J. JAVIER SERRANO LARA

Universitat de València

Introducción: Desde el Máster interuniversitario de Cooperación al desarrollo de la Universitat de València, un equipo de profesores comprometidos con la responsabilidad social universitaria, implementamos por tercer año consecutivo un proyecto de innovación docente, con la finalidad de aportar mayores conocimientos y capacidad de reflexión, a

quienes un día estarán al frente del desarrollo de las políticas de cooperación y serán en cierto modo generadores de nuevas estrategias y proyectos de desarrollo. La experiencia se implementa desde un enfoque transdisciplinar, a través del análisis de la Agenda 2030 y los ODS, la cual se vincula a los conocimientos teóricos, pero también a los actores de la cooperación al desarrollo.

Objetivo general: Integrar en la formación de postgrado un proyecto de innovación docente transdisciplinar, diseñado como un modelo de enseñanza aprendizaje, que capacite al estudiantado a actuar en el ámbito de la cooperación internacional, con una mirada crítica y reflexiva, abogando por la justicia social y fomentando una mayor concienciación y empoderamiento de las comunidades.

Objetivos específicos:

- Profundizar en el conocimiento de los ODS y sus metas específicas en el ámbito de la cooperación internacional.
- Analizar los ODS desde el análisis de problemas en los países receptores de Ayuda oficial al desarrollo.
- Diseñar, en la medida de las posibilidades, soluciones (reales) para lograr que esos problemas se reduzcan o resuelvan y los países o regiones se encaminen a la consecución de los ODS.
- Reflexionar como se puede contribuir al logro de los ODS a través de la Cooperación al desarrollo.

Metodología: La metodología de trabajo se basa en el aprendizaje servicio crítico (ApS crítico), centrando la atención en la resolución de problemas reales que tienen las comunidades locales. La peculiaridad de la metodología aplicada radica en la combinación del análisis de casos con enfoque de ODS en una docencia transdisciplinar. Los elementos del actual sistema de educación superior que integra están: el enfoque participativo, la comunicación continua entre los participantes (profesorado, estudiantado y comunidad), la necesidad de integrar la reflexión, la revisión de los conceptos teóricos, la asunción de responsabilidades por parte del estudiantado, y el compromiso de trabajar desde la universidad con la sociedad.

Discusión: Se parte de la reflexión y el análisis de cómo podemos establecer el camino que marcan los ODS, cómo los alineamos, cómo sensibilizamos y cómo nos comprometemos con las acciones, especialmente con dos elementos: las alianzas y la territorialización de la agenda 2030.

Resultados: Los resultados se plasman a través de los DAFOs de los que se desprende que: (1) la agenda 2030 lo que hace es empoderar a la ciudadanía usando un lenguaje universal, (2) favorece la toma de conciencia de la necesidad de actuar, y (3) para lograr la transformación es pertinente tomar conciencia de que la participación es clave y fundamental.

Conclusiones: La reflexión crítica fomenta el interés y el compromiso del alumnado, impulsando que su desarrollo profesional incorpore como eje central el empoderamiento de la ciudadanía a través de la participación.

PALABRAS CLAVE

AGENDA 2030 -ODS, APRENDIZAJE SERVICIO (APS) CRÍTICO, EDUCACIÓN TRANSDISCIPLINAR, PARTICIPACIÓN

DOCENCIA TEÓRICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA UNA APLICACIÓN PRÁCTICA

JOAQUÍN GALINDO-RAMÍREZ

Centro Universitario EUSA (Universidad de Sevilla)

En ocasiones, las asignaturas con un alto contenido teórico encuentran diferentes escollos en la docencia por lo tedioso que pueden parecer a priori al alumnado, debido a la gran cantidad de teorías, perspectivas, autores o conceptos que requieren incorporar a su conocimiento. Más aún, en el caso de los primeros cursos universitarios o en disciplinas que se estudian por primera vez de forma específica. Por ello, se hace necesario

implementar estrategias en clase que permitan la adecuada adquisición de contenidos y aprendizajes. En esta línea, esta ponencia se plantea como principal objetivo compartir la experiencia docente en el curso 2023-2024 a partir del abordaje del aprendizaje significativo como estrategia docente en tres asignaturas que tienen a la sociología como núcleo común.

Partiendo de raíces mayormente psicológicas y constructivistas, el aprendizaje significativo cuenta con una extensa literatura, aunque de forma muy escueta se puede resumir como la creación de nuevas relaciones cognitivas a partir del conocimiento previo existente, dando lugar, a su vez, a nuevas posibles aplicaciones. En este sentido, la sociología como disciplina específica ofrece la oportunidad de relacionar diferentes elementos o fenómenos de la realidad social que rodea al alumnado con los contenidos teóricos que requieren las diferentes asignaturas, fomentando así una aplicación práctica.

Desde un punto de vista metodológico, estos planteamientos se han abordado en el aula mediante la aplicación sistemática de una sección específica diaria que fomentara la participación y colaboración colectiva para estimular el aprendizaje significativo; asimismo, al final del cuatrimestre se han elaborado encuestas que han sido respondidas por el propio alumnado para así obtener retroalimentación sobre su proceso de aprendizaje durante la asignatura.

Como resultado, en esta comunicación se exponen diferentes situaciones docentes de aprendizaje significativo a partir de ejemplos vividos en el aula durante el reciente curso, en los que el alumnado ha participado activamente; así como sus percepciones obtenidas mediante las encuestas sobre las estrategias llevadas a cabo y sobre su propio aprendizaje en las asignaturas de “Introducción a Sociología” (1º de Periodismo); “Sociología y Estructura Social” (1ª de Publicidad y Relaciones Públicas); y “Sociología y Comunicación” (2ª de Comunicación Audiovisual).

En suma de lo expuesto, esta comunicación reivindica, a partir de las propias percepciones y experiencias del estudiantado, la utilidad de estrategias de aprendizaje significativo para fomentar la aplicación práctica en asignaturas que cuentan con un alto contenido teórico, como forma

de relacionar sus conocimientos previos con los intereses que se derivan de los grados en que se insertan las asignaturas.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, INNOVACIÓN DOCENTE, PENSAMIENTO CRITICO

**CIENCIAS SOCIALES. EXPERIENCIAS EXITOSAS
DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE Y
RENOVACIÓN PEDAGÓGICA – SECCIÓN B**

PONENCIAS

- **Ponencia A03-S02-29.** TEACHING EXTENSIVE LIVESTOCK SYSTEMS AND LANDSCAPE THROUGH AN INTERDISCIPLINARY INTERNATIONAL TRAINING PROGRAMME
Jose Luis Serrano-Montes. João Sarmento. Margherita Cisani. Francisco Javier Rodríguez-Segura.
- **Ponencia A03-S02-30.** PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL (PAT) COMO EJEMPLO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y BUENAS PRÁCTICAS EN LA UNIVERSIDAD.
Cristina Belén Sampedro Palacios. Cristina Díaz Román. María Dolores Muñoz De Dios.
- **Ponencia A03-S02-31.** PLAN DE FORMACIÓN DEL PERSONAL DOCENTE E INVESTIGACIÓN (PDI) COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA UNIVERSIDAD DE JAÉN
Cristina Díaz Román. María Dolores Muñoz De Dios. Cristina Belén Sampedro Palacios.
- **Ponencia A03-S02-32.** EL AULA COMO LABORATORIO EPISTEMOLÓGICO. UNA CONSTRUCCIÓN COMPLEJA PARA LA TEORIZACIÓN DEL TURISMO
Victor Fernando Medina Martínez. José Antonio Garcia Ayala.
- **Ponencia A03-S02-33.** CONTRIBUCIÓN ESTUDIANTEL DE TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO A LA POLÍTICA SOCIAL MUNICIPAL DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES.
Juan Manuel Herrera Hernández.
- **Ponencia A03-S02-34.** TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO Y EVALUACIÓN EXTERNA DE LA POLÍTICA SOCIAL MUNICIPAL DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES.
Juan Manuel Herrera Hernández.
- **Ponencia A03-S02-35.** ESTRATEGIA DE COORDINACIÓN DOCENTE EN LA TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO DE ESTUDIANTES DE 3º DE GRADO EN TRABAJO SOCIAL A LA COMUNIDAD
Juan Manuel Herrera Hernández.
- **Ponencia A03-S02-36.** INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN MUSICAL. INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍAS EMERGENTES, PLAYTRON,
Raul Mauricio Platz Marroquin.

- **Ponencia A03-S02-37.** CREACIÓN DE PODCASTS POR DOCENTES Y ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS
Alejandro Domingo Hernández Melián.
- **Ponencia A03-S02-38.** MEJORAR LAS FUTURAS INTERVENCIONES DEL TRABAJO SOCIAL EN CONTEXTOS DE DIVERSIDAD CULTURAL, FOMENTANDO LA SENSIBILIDAD INTERCULTURAL DEL ALUMNADO
María Jesús Berlanga Adell. Isabel Royo Ruiz.
- **Ponencia A03-S02-39.** HERRAMIENTAS SAAS PARA LA COLABORACIÓN EN LA ENSEÑANZA PRESENCIAL Y VIRTUAL UNIVERSITARIA
Alejandro Domingo Hernández Melián.
- **Ponencia A03-S02-40.** CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS Y UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES: EXPLORANDO LOS PRINCIPALES CONDICIONANTES
Sergio Pérez Castaños. David García García. José Manuel Trujillo.
- **Ponencia A03-S02-41.** PERCEPCIÓN SOBRE LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL TFG EN EL GRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y DE LA ADMINISTRACIÓN: UNA EVALUACIÓN PARTICIPADA Y UNA PROPUESTA PARA LA MEJORA
Juana María Ruiloba Núñez. José Manuel Trujillo.
- **Ponencia A03-S02-42.** REDUCING FOOD WASTE IN THE HOSPITALITY INDUSTRY. PROJECT BY UNIVERSITY STUDENTS OF THE GASTRONOMY DEGREE.
Natalia Reig-Aleixandre. Amparo Ruiz Fernández. Susana Sendra Ramos.
- **Ponencia A03-S02-43.** EL EFECTO DEL FLORECIMIENTO SOBRE LA SATISFACCIÓN CON EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS A TRAVÉS DE LA PASIÓN ARMONIOSA POR EL APRENDIZAJE
Javier Salas Rodríguez. María José Martos Méndez. Alba García Cid. Iván Ruiz Rodríguez.
- **Ponencia A03-S02-44.** ¿TELEPRESENCIAS OBLITERADAS? ENTRE LA VIRTUALIDAD Y EL CONFINAMIENTO: UNA EXPERIENCIA FORMATIVA DEL POLITÉCNICO COLOMBIANO JAIME ISAZA CADAVID MEDIADA POR ESTRATEGIAS INTERACCIONISTAS EMOTIVAS SITUADAS DURANTE LA PANDEMIA
José De Jesús Herrera Ospina. Doris Elena Salazar Hernandez. Kathya Jemio Arnez. Nelson Ramiro Reinoso Fonseca.

- **Ponencia A03-S02-48.** INTEGRACIÓN CREATIVA DE LAS ARTES EN LA FORMACIÓN DOCENTE: UN PROYECTO DE MUSICALIZACIÓN DE OBRAS PICTÓRICAS EN LA UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Óliver Curbelo González. Cristina Martin Sanz.
- **Ponencia A03-S02-49.** ANÁLISIS DE LAS DIFERENCIAS DE GÉNERO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO MEDIANTE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN UN ENTORNO STEM
Amaya Satrústegui Moreno. Ester Mateo González.
- **Ponencia A03-S02-50.** MANEJO DE EMOCIONES EN LOS ÁMBITOS PERSONAL Y ACADÉMICO DE LOS JÓVENES DEL QUINTO CICLO DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE UNIVERSIDAD PÚBLICA PERUANA.
Julio Cesar Olaya Guerrero.
- **Ponencia A03-S02-51.** LA GESTIÓN DEPORTIVA COMO RESPUESTA A LOS GRANDES DESAFÍOS DEL SIGLO XXI: UNA NUEVA APROXIMACIÓN EN EL AULA
Samuel López-Carril. Samuel Manzano-Carrasco. Alejandro Lara-Bocanegra.
- **Ponencia A03-S02-52.** EL APRENDIZAJE SERVICIO EN LA EDUCACIÓN SOCIAL: IMPACTO Y SATISFACCIÓN EN LA FORMACIÓN DE PROFESIONALES COMPROMETIDOS
Jose Miguel Rodríguez Ferrer.
- **Ponencia A03-S02-53.** METODOLOGÍA ACBP PARA EL DESARROLLO Y APLICACIÓN DE JUEGOS EN LA ASIGNATURA “TEORÍA E HISTORIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE”, MEDIANTE UNA PERSPECTIVA INCLUSIVA PARA FAVORECER EL CLIMA DEL AULA
Roberto Ramírez Domínguez. Unai Xabier Azcárate Jiménez.
- **Ponencia A03-S02-54.** ACBP, EJERCICIO FÍSICO Y SU IMPACTO EMOCIONAL
Unai Xabier Azcárate Jiménez. Roberto Ramírez Domínguez.
- **Ponencia A03-S02-55.** PROYECTO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA “RECETA DE SALUD” ACBP
Roberto Ramírez Domínguez. Unai Xabier Azcárate Jiménez.
- **Ponencia A03-S02-56.** DESARROLLO DE LA CONCIENCIA EMOCIONAL DESDE EL CONTROL COGNITIVO A TRAVÉS DE UNA TAREA INTROSPECTIVA
Gladys Wilma Rivera Flores.

TEACHING EXTENSIVE LIVESTOCK SYSTEMS AND LANDSCAPE THROUGH AN INTERDISCIPLINARY INTERNATIONAL TRAINING PROGRAMME

JOSE LUIS SERRANO-MONTES

Dpto. de Geografía Humana, Universidad de Granada

JOÃO SARMENTO

Universidade do Minho

MARGHERITA CISANI

University of Padua

FRANCISCO JAVIER RODRÍGUEZ-SEGURA

Universidad de Granada

Since the launch of the European Higher Education Area in 2010, a growing number of international training programmes have been created in Europe. Within the Erasmus+ framework, many opportunities for student mobility and international teaching have emerged. Blended Intensive Programmes (BIP) have been introduced relatively recently, as part of the generation of Erasmus+ programmes running from 2021 to 2027. This initiative supports cooperation between universities in different countries for these short, combined learning experiences.

BIPs are typically offered by universities and often focus on a specific topic or skill. The program is structured in two phases: a virtual phase and an in-person phase. The online component may include lectures, readings, and discussions, while the face-to-face component may include workshops, group projects, and field trips. These programmes are considered a good option for students who are looking for a more intensive learning experience than a traditional online course. They can also be a good option for students who are unable to travel abroad for an entire semester or year.

The aim of this paper is to present and discuss the design and results of the first BIP on Extensive Livestock Systems and Landscape, coordinated by three universities in Southern Europe: University of Granada (UGR),

University of Minho (UM) and University of Padua (UNIPD). This interdisciplinary BIP was made up of students from five university degrees: Bachelor's Degree in Geography and Land Management (UGR), Master's Degree in Territorial Planning, Governance and Leadership (UGR), Bachelor's Degree in Geography (UM), Master's Degree in Landscape Studies (UNIPD) and Master's Degree in Local Development (UNIPD).

The training program was structured around a series of theoretical and practical collaborative learning activities designed to familiarize students with landscape conservation, management, and planning in the context of contemporary extensive livestock systems. In pursuit of this objective, several international workshops facilitated interactions between students and lecturers/researchers representing disciplines pertinent to landscape planning and management from the three participating universities. The program was delineated into two primary phases:

- (1) An initial online phase, during which the selected students engaged in various training modules. They participated in discussions on topics covered in international tandems and prepare a guided essay for research initiation;
- (2) The second phase took place face-to-face in Granada (Spain) and included three field trips, exploring rural areas in Andalusia to observe examples of successful business practices. Additionally, there were two presentation sessions for students to discuss their essays, as well as a conference session featuring presentations from international experts on the subject.

This BIP is expected to serve as the first iteration of a training program involving other universities from the Arqus Alliance. The coordinators plan to organize a new edition in Portugal in 2025, building on the foundations laid by this international teaching program on landscape issues. By providing an international perspective, this BIP aimed to foster collaboration and facilitate the exchange of experiences among future professionals in geography and landscape science in Southern Europe.

PALABRAS CLAVE

BLENDED INTENSIVE PROGRAMME, EXTENSIVE LIVESTOCK SYSTEMS;, INNOVATIVE TEACHING METHODOLOGIES, INTERNATIONAL TRAINING PROGRAMME, LANDSCAPE

PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL (PAT) COMO EJEMPLO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y BUENAS PRÁCTICAS EN LA UNIVERSIDAD

CRISTINA BELÉN SAMPEDRO PALACIOS

Universidad de Jaén

CRISTINA DIAZ ROMÁN

Universidad de Jaén

MARÍA DOLORES MUÑOZ DE DIOS

Área de Trabajo Social y Servicios Sociales Universidad de Jaén

Las acciones de innovación docente vienen determinadas por la necesidad de mejora y de transformación de las acciones formativas, más aún cuando se trata de estudios Universitarios. La Universidad como espacio de configuración del entorno social y cultural es identificado como el máximo órgano del conocimiento en la sociedad, adquiriendo un papel preponderante en lo que a innovación social respecta. La figura del/a docente universitaria como protagonista en innovación y buenas prácticas articula y diseña acciones encaminadas a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero también, encaminados a la integración universitaria del alumnado a través de la orientación, información y apoyo en diferentes temas que de alguna manera pueden afectar al desarrollo académico del alumnado. Estas prácticas docentes vienen determinadas por estrategias de innovación docente lideradas por diferentes instituciones universitarias y descritas como Plan de Acción Tutorial (PAT).

Desde este estudio, se pretende poner en valor la importancia que tiene la implementación de acciones PAT a través de dos objetivos específicos: Primero, identificar y analizar los Planes de Acción Tutorial implementados en las principales Universidades andaluzas como parte de acciones de innovación y buenas prácticas. Segundo, determinar los beneficios y la importancia que supone la implementación de este tipo de acciones de innovación docente para la comunidad universitaria. Para ello se utilizará una metodología cualitativa de análisis exploratorio descriptivo que permita crear una imagen general del tema estudiado. Esta perspectiva permitirá analizar en profundidad las bases teóricas e institucionales más importantes hasta la fecha en el ámbito andaluz. Para llevar a cabo esta investigación se realizará una búsqueda exhaustiva y sistemática de la literatura académica, haciendo uso de herramientas especializadas como Web of Sciences, Scopus (bases de datos) y RefWorks como gestor bibliográfico.

Los principales resultados de investigación obtenidos hasta el momento destacan la importancia de los Planes de Acción Tutorial como herramienta que los/as docentes utilizan para proporcionar orientación, apoyo y seguimiento a los/as estudiantes a lo largo de su trayectoria académica. Además, los hallazgos establecen que la implementación de Planes de Acción Tutorial es unánime en las principales Universidades andaluzas, donde la innovación y las buenas prácticas vienen determinadas entre otras por las acciones dadas a través de los PAT. Por último, los resultados establecen que las acciones de PAT reportan beneficios tanto al alumnado como al propio profesorado universitario, identificando la educación en valores universitarios como uno de ellos. Como principales conclusiones se destaca la necesidad de mantener este tipo de acciones de apoyo y orientación al alumnado por parte de la institución universitarias, así como por parte del profesorado. Pero sobre todo se destaca, la importancia del PAT en la vida universitaria como forma de mejorar la experiencia universitaria, de facilitar la integración, el rendimiento académico y el desarrollo personal y profesional de los y las estudiantes. Pues no se ha de olvidar que Universidad, además de generar conocimientos profesionales, se genera pensamiento crítico determinado por los valores que en un futuro definirá a los y las ciudadanas de la sociedad en al que vivan.

PALABRAS CLAVE

BUENAS PRÁCTICAS, DOCENCIA UNIVERSITARIA, INNOVACIÓN DOCENTE, PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL

PLAN DE FORMACIÓN DEL PERSONAL DOCENTE E INVESTIGACIÓN (PDI) COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA UNIVERSIDAD DE JAÉN

CRISTINA DIAZ ROMÁN

Universidad de Jaén

MARÍA DOLORES MUÑOZ DE DIOS

Área de Trabajo Social y Servicios Sociales Universidad de Jaén

CRISTINA BELÉN SAMPEDRO PALACIOS

Universidad de Jaén

El sistema universitario español se está viendo envuelto, en los últimos años, en un proceso transformador que avanza a un ritmo vertiginoso. Desde la implementación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) en España, las universidades persiguen la excelencia en su docencia impartida. Sin embargo, esta no se consigue, única y exclusivamente, con la actualización de contenidos teóricos o con la proximidad a las situaciones o contextos sociales actuales, sino que viene determinada, principalmente, por la labor docente que se ejerce. Los/as docentes son las personas que deben asumir la responsabilidad de proporcionar una docencia de calidad, adaptada y actualizada. Aun así, no hay que olvidar que esa tarea se puede implementar con éxito, siempre y cuando, la institución académica en la que se imparte la docencia proporcione las herramientas y los recursos necesarios a su profesorado.

Desde la entrada en vigor de la Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario (LOSU), esta dotación de herramientas y recursos al profesorado le corresponde al sistema educativo universitario y, concretamente, a las universidades a las que esté inscrito el profesorado. Así lo indica el artículo 6 de la citada ley que indica que “Las universidades desarrollarán la formación inicial y continua para el desempeño de las actividades docentes del profesorado y proporcionarán las herramientas y recursos necesarios para lograr una docencia de calidad”.

Siguiendo este planteamiento, desde la Universidad de Jaén se ha puesto en marcha el Plan de Formación para Personal Docente e Investigador (PDI) 2024 – 2027. Con él se pretende abordar el compromiso que asume la universidad con su personal docente, ofreciéndole distintas formaciones enfocadas a aumentar la calidad docente y, sobre todo, a transferir metodologías innovadoras que puedan implementarse en la labor docente con el alumnado. Esos contenidos formativos se centran en abordar cuestiones vinculadas al uso de las tecnologías en la transmisión de conocimientos teóricos y prácticos.

Con este estudio, se pretende conocer cómo las universidades españolas van asumiendo, a través de actividades concretas, las responsabilidades incluidas en la normativa vigente. Esta formación puede conformar un ejemplo de buenas prácticas en materia de innovación docente en el ámbito universitario. Para llevar a cabo esta investigación se ha realizado un análisis profundo del plan de formación generado por la Universidad de Jaén. Con anterioridad, se realiza una búsqueda de recursos y herramientas con los que cuenta actualmente el profesorado de la citada universidad, con el objetivo de comprobar qué beneficios les ofrece este nuevo plan de formación.

Los principales resultados obtenidos indican la importancia que tiene este tipo de iniciativas para el profesorado, tanto en la formación inicial como en la continua, a lo largo de toda la carrera profesional. Además, la formación analizada ha sido adaptada a las necesidades y demandas del profesorado, lo que le confiere un valor añadido, ya que han abordado cuestiones específicas donde no se conseguía la excelencia perseguida. Los contenidos impartidos ofrecen al profesorado un espectro

amplio de herramientas y recursos a implementar en las aulas, a través de metodologías innovadoras, uso controlado de tecnologías, inteligencia artificial, realidad virtual y aumentada, etc.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, FORMACIÓN UNIVERSITARIA, INNOVACIÓN DOCENTE, RENOVACIÓN PEDAGÓGICA

EL AULA COMO LABORATORIO EPISTEMOLÓGICO. UNA CONSTRUCCIÓN COMPLEJA PARA LA TEORIZACIÓN DEL TURISMO

VICTOR FERNANDO MEDINA MARTÍNEZ

Instituto Politécnico Nacional

JOSÉ ANTONIO GARCIA AYALA

Instituto Politécnico Nacional

¿Es el Turismo una disciplina que amerita ostentar el título de ciencia? La respuesta a esta pregunta pudiera parecer una potencial dicotomía de si o no, sin embargo, el trasfondo argumentativo que cualquiera de ambas alternativas supone, se encuentra sustentado por un andamiaje teórico que involucra principios ideológicos aproximados a otras disciplinas, que complementan y engranan lo que en un inicio simplista pudiéramos denominar como “Teoría del Turismo”, que es un cúmulo de conocimientos provenientes de diversos aspectos y preceptos ontológicamente contruidos a partir de dilucidaciones filosóficas, cuya principal finalidad, en este caso, es la adecuación empírica y pragmática que el quehacer turístico cotidiano representa condensado en conceptos y categorías de análisis.

Operativamente y como consecuencia del contexto global en el cual se le suele encuadrar, el Turismo tiende a ser asociado a una visión positivista-cuantitativa, empirista y determinista, dejando de lado las reflexiones constructivistas-cualitativas, hermenéuticas y humanistas, que esta noble actividad es susceptible a desplegar, y, por ende, hoy en día, la implantación académica de esta segunda perspectiva es vislumbrada como un desafío a vencer por parte de la comunidad docente especializada.

El presente trabajo pretende exponer parcialmente, desde un enfoque crítico-reflexivo, los principios epistemológicos que una potencial “Teoría del Turismo Contemporánea” debería de contener; como parte de una propuesta de enseñanza que se encuentra basada en los principios teóricos establecidos como parte de las corrientes del pensamiento complejo, la metodología transdisciplinaria y el desarrollo pedagógico de Edgard Morín; Basarab Nicolescu y Jean Piaget, respectivamente.

Los resultados demostraron la potencialidad que posee, desde una perspectiva empírica en el alumnado y la docencia a nivel superior, la configuración mental del aula de clases como un laboratorio epistemológico del turismo en el cual se prioriza la génesis y la restructuración del conocimiento a partir de la literatura y los materiales disponibles, hacia una reconexión del pensamiento estudiantil, la cual es plausiblemente expresada mediante una relación dialéctica y dialógica, entre sujetos cognoscentes.

Así, el aula de clases como laboratorio epistemológico del turismo conforma sujetos cognoscentes, capaces de contribuir a la actual discusión sobre el diseño y desarrollo de un modelo académico que se ciña a las necesidades del educando contemporáneo, lo que significa que, este a su vez, sea capaz de establecer los cimientos para el óptimo desempeño de los futuros desarrolladores de la actividad turística.

Por lo anterior, se concluye, que un aula de clases como laboratorio epistemológico del turismo implica forjar a futuros desarrolladores de la actividad turística desde sus distintos procesos, dimensiones, niveles y escalas geográficas y temporales, en los ámbitos nacional e internacional.

PALABRAS CLAVE

COMPLEJIDAD, ENSEÑANZA, EPISTEMOLOGÍA, TEORÍA, TURISMO

CONTRIBUCIÓN ESTUDIANTEL DE TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO A LA POLÍTICA SOCIAL MUNICIPAL DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES

JUAN MANUEL HERRERA HERNÁNDEZ

*Departamento de Ciencias de la Comunicación y Trabajo Social
Universidad de La Laguna.*

Introducción: Este documento presenta los resultados de la transferencia de conocimiento realizada por estudiantes en prácticas de grado en trabajo social, dentro del proyecto "Investigación Psicosocial Aplicada sobre Adicciones, Salud Mental y Calidad de Vida Municipal. Código: SMPAD-IA:1. Periodo de ejecución: Octubre-Diciembre de 2023", del Servicio Municipal de Prevención de Adicciones (SMPAD) del Ayuntamiento del Puerto de la Cruz. Este proyecto se basa en el conocimiento del entorno social y en la evaluación descriptiva, diagnóstica y prospectiva de la realidad municipal, cruciales para el diseño de las estrategias y medidas del V Plan Municipal de Prevención de Adicciones (2024-2028), en el marco de la política social en prevención de adicciones del Ayuntamiento del Puerto de la Cruz.

Objetivo: Recabar de forma cuantitativa y cualitativa la valoración percibida sobre la presencia y relevancia de indicadores de riesgo/protección contextual municipal y propuestas de mejora, que aporte una evaluación descriptiva, diagnóstica y prospectiva de la realidad municipal, a considerar en las estrategias y medidas del V PMPAD (2024-2028).

Metodología:

- Participantes: Estudiantes (N=23), profesionales (N=47), población general (N=898).
- Diseño: Combinación de investigación cuantitativa y cualitativa.
- Técnicas: Entrevistas, cuestionarios, observación estructurada del contexto e interacción comunitaria, análisis de archivos de programas (SMPAD) y externos (otras áreas, Gobierno, Cabildo, Nacional, Internacional).
- Instrumentos: Ad-hoc para familias con hijos/as escolarizados, salud, tercer sector de la acción social, agentes sociales, población general, uso de TIC, observación estructurada del contexto e interacción comunitaria.

Resultados: Se alcanzó el objetivo buscado y los estudiantes presentaron informes de resultados de las distintas líneas de estudio, resumidos a continuación:

- Familias con hijos/as escolarizados: Abuso de las TIC tras la pandemia, incremento de acoso, ciberbullying, baja prevención ambiental.
- Salud: Incidencia de problemas de salud mental.
- TSAS: Carencia de recursos, herramientas y coordinación.
- Población general: Desempleo, familias vulnerables, vivienda, presión turística.
- Abuso de TIC: Incremento de abuso en población menor y adolescentes y sus efectos.
- Observación estructurada del contexto e interacción comunitaria: Análisis de aspectos arquitectónicos, funcionales y contextuales y archivo visual.

Discusión: El Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (ANECA, 2015) prioriza el aprendizaje por proyectos, experiencial y constructivista, enfocado en la adquisición de competencias como la búsqueda, análisis y selección de información, el trabajo cooperativo, el pensamiento crítico, la creatividad y la actitud positiva hacia la innovación. Este modelo permite poner en práctica experiencias de

transferencia de conocimiento desde el estudiantado a la comunidad durante su proceso formativo como futuros profesionales.

Conclusiones: La transferencia de conocimiento durante el proceso de aprendizaje a través de las prácticas curriculares de tercer año y el desarrollo de competencias para investigar y conocer la realidad social en un contexto real es posible. Esta transferencia va más allá de la formación técnica o profesionalizada proporcionada por la academia y debe ser incorporada al modelo de enseñanza de prácticas actual.

PALABRAS CLAVE

ACADEMIA, ACOMPAÑAMIENTO, APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO Y EVALUACIÓN EXTERNA DE LA POLÍTICA SOCIAL MUNICIPAL DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES

JUAN MANUEL HERRERA HERNÁNDEZ

*Departamento de Ciencias de la Comunicación y Trabajo Social
Universidad de La Laguna*

Introducción: Se presentan los resultados del proyecto "Evaluación Externa del IV Plan Local Municipal de Prevención de Adicciones (2019-2023) del Puerto de la Cruz". Este proyecto se llevó a cabo mediante un convenio entre el Departamento de Ciencias de la Comunicación y Trabajo Social de la Universidad de La Laguna (Tenerife) y el Servicio Municipal de Prevención de Adicciones (SMPAD). La evaluación de resultados, tanto interna como externa, debe ser parte integral de las políticas sociales (AEVAL, 2010; IV Plan Canario sobre Adicciones (2022-2024); Ley 9/98, de 22 de julio, sobre prevención, asistencia e inserción social en materia de drogodependencias; Ley 16/2019, de 2 de mayo de

Servicios Sociales). El proceso de investigación y transferencia de conocimiento en la evaluación ha seguido el modelo CIPP (2005 y OCDE, 2010), que abarca Contexto, Input (acciones y medidas), Proceso (evaluación y seguimiento), Producto (eficacia, efectividad, eficiencia y utilidad para la práctica) e Impacto (efectos producidos a largo plazo, positivos o negativos, intencionados o no). Para medir los resultados del proceso y finales, se realizó un análisis sobre el logro e impacto de las diferentes acciones, partiendo de la valoración de indicadores, archivos de programas, de tipo dicotómico (sí/no), numérico y/o de carácter cualitativo (informes, valoraciones, etc.).

Objetivo: Llevar a cabo la evaluación externa del IV Plan Local Municipal de Prevención de Adicciones (2019-2023) del municipio del Puerto de la Cruz, en colaboración con la Universidad de La Laguna.

Metodología:

- Participantes: Equipo técnico municipal, equipo de la universidad, población destinataria de la prevención, agentes sociales y responsables políticos.
- Diseño: Evaluación externa de resultados.
- Técnicas: Análisis de archivo de programas, base de datos, y estadillo de análisis.
- Instrumentos: Archivos del programa del Servicio Municipal de Prevención, informe de evaluación interna.
- Procedimiento: Análisis cuantitativo y cualitativo siguiendo el modelo de evaluación CIPP.

Resultados: El grado de ejecución dentro de las cuatro áreas del IV Plan fue el siguiente: Prevención y reducción del riesgo (educativo, familiar, comunidad, virtual) con un 76%; Incorporación social-laboral con un 63%; Reducción y control de la oferta con un 62%; y Transversal con un 73%. Estos resultados agrupados indican que el grado de ejecución del IV Plan ha sido del 68,25% del total de acciones. Cabe señalar la situación sobrevenida por la pandemia y sus efectos en la población, participación, aforos, etc., que extendieron algunas limitaciones hasta 2021, repercutiendo en el desarrollo de acciones preventivas.

Discusión: El IV Plan (2019-2023) muestra resultados positivos en 10 de las 11 dimensiones evaluadas (90,90%), incluyendo Eficacia, Efectividad, Eficiencia preventiva, Utilidad técnica, Impacto, Pertinencia, Viabilidad, Cobertura, Transferencia de conocimiento e Innovación social. Solo una dimensión, Eficiencia económica o análisis coste-beneficio del Plan, obtuvo un resultado negativo (9,10%). El informe de evaluación interna y externa responde a la rendición de cuentas ante la comisión municipal y mixta, así como evidencia el cumplimiento por parte del SMPAD y la Corporación Local de las exigencias sobre evaluación de las políticas sociales preventivas.

Conclusiones: La academia debe contribuir a la transferencia de conocimiento en la evaluación de las políticas públicas de prevención, garantizando procesos de transparencia y transferencia que faciliten la toma de decisiones en la programación preventiva en el ámbito municipal.

PALABRAS CLAVE

ADICCIONES, EVALUACIÓN INTERNA Y EXTERNA, POLÍTICAS SOCIALES,, PREVENCIÓN, TRANSFERENCIA

ESTRATEGIA DE COORDINACIÓN DOCENTE EN LA TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO DE ESTUDIANTES DE 3º DE GRADO EN TRABAJO SOCIAL A LA COMUNIDAD

JUAN MANUEL HERRERA HERNÁNDEZ

*Departamento de Ciencias de la Comunicación y Trabajo Social
Universidad de La Laguna*

Introducción: Este estudio presenta los resultados de la estrategia de coordinación docente implementada en el Grado de Trabajo Social de la Universidad de La Laguna (Tenerife) durante el primer cuatrimestre del curso académico 2023-2024. La estrategia fue adaptada a los

cambios introducidos por el Real Decreto-ley 2/2023, de 16 de marzo, que incluye a los estudiantes en el sistema de la Seguridad Social durante sus prácticas formativas y académicas externas.

Objetivo: Evaluar la estrategia de coordinación docente aplicada en las prácticas curriculares de tercer año del Grado de Trabajo Social y el proceso de transferencia de conocimiento a las entidades colaboradoras.

Metodología:

- Participantes: 101 estudiantes, 10 profesores tutores académicos, 87 tutores de prácticas de campo y 79 instituciones.
- Diseño: Combinación de investigación cuantitativa y cualitativa.
- Técnicas: Información, monitoreo, evaluación, seminarios, supervisiones.
- Instrumentos: Archivos del programa de coordinación de prácticas de 3º curso del Grado de Trabajo Social.
- Procedimiento: Análisis cuantitativo y cualitativo.

Resultados: La totalidad del estudiantado aprobó la asignatura de prácticas con las siguientes evaluaciones: tutor/a de campo (20%), autoevaluación del estudiante (10%), seminarios formativos (10%), tutor/a académico (supervisiones, 10% e informe memoria final, 40%). La transferencia de conocimiento a las entidades colaboradoras se realizó a través de investigaciones en tres ejes principales:

- Investigación basada en archivos de programa de la entidad: Perfiles, tendencias, demanda, procesos de ayuda, necesidades, diagnósticos internos, etc. (N=34).
- Investigación social aplicada al contexto comunitario: Colectivos, demanda, diagnósticos, evaluación de servicios, tendencias, incidencia, etc. (N=67).
- Investigación sobre el rol/funciones del trabajador/a social en la entidad y el colectivo: Observación estructurada de funciones y cotejo con profesionales. (N=101).

La estrategia de coordinación se fundamentó en la información continua a todas las partes del proceso, uso de documentos informativos, y canales

de comunicación como correo electrónico y teléfono, portal de la asignatura, para resolver dudas. Además, se ajustó a los procedimientos indicados por el Vicerrectorado de Prácticas Externas de la Universidad de La Laguna y se realizó una evaluación de proceso y final, con recopilación de propuestas para mejorar la coordinación y el proceso de transferencia.

Discusión: Los resultados demuestran el éxito de la estrategia de coordinación docente en las prácticas curriculares de tercer año y la efectividad en la transferencia de conocimiento a las entidades colaboradoras. Las investigaciones se basan en las necesidades de las entidades y producen resultados útiles, garantizando la calidad del producto final a través del proceso formativo universitario.

Conclusiones: La transferencia de conocimiento desde las prácticas curriculares es esencial para desarrollar competencias de investigación en contextos reales. Esta transferencia debe ser evaluada para garantizar que los futuros egresados contribuyan eficazmente a la comunidad desde su proceso formativo.

PALABRAS CLAVE

ACADEMIA, ACCIÓN TUTORIAL, COMPETENCIAS TRANSVERSALES, PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN MUSICAL. INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍAS EMERGENTES, PLAYTRON

RAUL MAURICIO PLATZ MARROQUIN

Escuela Internacional de Doctorado, Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: En el contexto de una sociedad en constante evolución, la enseñanza de las Ciencias Sociales requiere de enfoques innovadores y adaptativos. La implementación de proyectos de innovación docente y

renovación pedagógica se ha convertido en un camino esencial para fomentar una educación más efectiva, sostenible y pertinente para el desarrollo de competencias clave para la vida. Esta ponencia presenta una experiencia exitosa en educación musical mediada por el dispositivo Playtron, una tecnología emergente que ha demostrado ser significativamente beneficiosa para el aprendizaje musical del estudiantado del grado en Educación Primaria de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC).

Objetivos: La investigación se ha centrado en valorar el impacto en el aprendizaje e interacción musical de los y las participantes a partir de la implementación del dispositivo tecnológico en el aula.

Metodología: El estudio se abriga en el paradigma interpretativo desde la perspectiva fenomenológica-hermenéutica explorando e interpretando las experiencias del alumnado. Durante el desarrollo de la investigación se aplicaron entrevistas en profundidad, observaciones participantes y grupos focales. Se diseñaron cuatro sesiones formativas utilizando el hardware musical Playtron, con el propósito de traducir los fundamentos teóricos a prácticas interactivas. Este recorrido cualitativo permitió una comprensión detallada de las percepciones del alumnado respecto al impacto en su aprendizaje y sus interacciones con el dispositivo tecnológico.

Discusión: La introducción de Playtron en el aula de música representó un cambio significativo en la dinámica en que los y las estudiantes interactúan con la música. Este dispositivo permitió al alumnado gestionar el sonido musical, a partir de herramientas formativas para el control corporal y el fraseo cuadrático, de manera más intuitiva y corporal.

Resultados: Los hallazgos revelaron una mejora significativa en las competencias musicales del alumnado. Se observó mayor interactividad en el aula, motivación y efectividad en el aprendizaje musical en aspectos rítmicos, estructurales y teóricos [\[ROB1\]](#). Los y las estudiantes mostraron un mayor compromiso y cooperación durante las sesiones, lo que se tradujo en un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo. Las percepciones de los participantes clave fueron mayoritariamente positivas, resaltando la efectividad del Playtron como mediador instrumental innovador. La motivación hacia la práctica y el aprendizaje contrastó

con las experiencias formativas previas. Es resaltable el impacto en las relaciones socio musicales fuera del aula de educación musical, y el fortalecimiento de las redes de apoyo del alumnado.

Conclusiones: La integración de tecnologías emergentes como el Playtron en la Educación Musical es crucial para superar los desafíos actuales de la formación musical. Esta investigación demuestra que la combinación de estrategias formativas innovadores y tecnologías puede transformar significativamente el proceso de enseñanza musical. La experiencia presentada no solo beneficia la trayectoria académica y profesional del alumnado, sino que también ofrece una nueva perspectiva sobre la importancia de la innovación en la educación. Este enfoque puede estimular y contribuir con otras disciplinas dentro de las Ciencias Sociales, dadas las evidencias de una [\[ROB2\]](#) educación más dinámica, interactiva y que se adapta a las necesidades de una sociedad diversa y digital.

[\[ROB1\]](#) Sería bueno e ilustrativo, dijeras un par de esos aspectos, un ejemplo pues

[\[ROB2\]](#) Dadas las evidencias de que facilita la promoción de contextos y procesos educativos dinámicos, interactivos e integradores

PALABRAS CLAVE

CONTROL CORPORAL, ESTRATEGIAS FORMATIVAS,,
FRASEO CUADRÁTICO, INNOVACIÓN DOCENTE, PLAYTRON

CREACIÓN DE PODCASTS POR DOCENTES Y ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

ALEJANDRO DOMINGO HERNÁNDEZ MELIÁN

Universidad Complutense de Madrid

La pandemia ha llevado a la comunidad educativa a explorar medios digitales para la enseñanza, pero el conocimiento sobre el uso educativo de los podcasts es limitado. El potencial del podcast en la educación superior para promover el aprendizaje colaborativo y aumentar la participación estudiantil. Se busca mejorar las competencias digitales del personal docente y estudiantil, innovando en el uso de recursos educativos abiertos y enfrentando los desafíos educativos actuales. Los objetivos incluyen explorar el uso de podcasts como herramienta educativa para desarrollar competencias transversales, como el trabajo en equipo y la comunicación eficaz. Se propone formar a los participantes en el uso e implementación de podcasts en la docencia, crear podcasts para el aprendizaje colaborativo y evaluar el uso educativo de los podcasts. Finalmente, se busca transferir los conocimientos adquiridos mediante la publicación de un artículo, la participación en congresos educativos y la creación de podcast en abierto. Se llevó a cabo una reunión inicial para compartir recursos disponibles, comprando micrófonos y siguiendo el uso de teléfonos inteligentes para grabar y editar podcasts. La fase de formación se extiende para incluir la búsqueda colaborativa de recursos gratuitos en línea. Se realiza una reunión con docentes experimentados en podcasts para seleccionar los recursos más adecuados. y se establece fecha límite para la formación auto-gestionada. Durante el segundo período, los docentes implantan podcasts en sus asignaturas y al final del curso, se realiza una evaluación colectiva del uso y las limitaciones de esta herramienta, intercambiando buenas prácticas. Un cuestionario específico, respondido por 17 docentes, fue una fuente principal de información. Un 60% de los que participaron lo hizo en una asignatura y un 40% en dos, abarcando cuatro asignaturas de grado y dos de máster con 400 estudiantes. En dos asignaturas, los docentes

realizaron los podcasts, y en las restantes, el alumnado los creó de forma obligatoria o voluntaria, resultando en 28 podcasts (11 por docentes y 17 por estudiantes). Se proporcionaron recursos formativos y herramientas en línea al alumnado para su producción. Cada docente se formó en el uso de podcasts y, tras evaluar su viabilidad, algunos los implementaron en sus cursos, cumpliendo con el objetivo del proyecto de evaluar esta herramienta educativa. La evaluación común mostró que la totalidad del profesorado valoró positivamente el uso de podcasts, observando un interés significativo del alumnado, aunque con cierta indiferencia en algunos sectores. Los docentes consideran que los podcasts son útiles para la enseñanza, especialmente para grupos con baja motivación. Aunque algunos encuentran su uso complicado, todos coinciden en la necesidad de mayor formación. En general, la experiencia fue positiva. Los comentarios resaltaron el valor de los podcasts, con ejemplos de debates enriquecedores y producciones profesionales realizadas por el alumnado. Aproximadamente la mitad del profesorado aseguró que utilizará esta metodología en el futuro.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS, FORMACIÓN, INTERDISCIPLINARIEDAD, PODCAST

MEJORAR LAS FUTURAS INTERVENCIONES DEL TRABAJO SOCIAL EN CONTEXTOS DE DIVERSIDAD CULTURAL, FOMENTANDO LA SENSIBILIDAD INTERCULTURAL DEL ALUMNADO

MARÍA JESÚS BERLANGA ADELL

Departamento de Trabajo Social. Universidad de Valencia

ISABEL ROYO RUIZ

Universitat de València

Introducción: La sociedad actual se caracteriza por una diversidad cultural cada vez mayor. A la presencia de minorías étnicas nacionales se une, desde hace décadas, la llegada de personas inmigrantes de muy diferentes procedencias. Esta diversidad conlleva distintas prácticas sociales y variadas percepciones de la realidad. Además, las personas de minorías culturales a menudo encuentran especiales dificultades para acceder a los recursos del Estado de Bienestar (complicaciones con el idioma, escasa información de funcionamiento del sistema, discriminación, prejuicios, estereotipos...). En ocasiones los y las profesionales desconocen las especificidades culturales de estos grupos, lo que puede suponer una dificultad añadida a la comprensión de sus problemas y, por tanto, mayores retos a la hora de planificar una intervención adecuada.

Objetivo general del proyecto: Mejorar las competencias del alumnado del grado de Trabajo Social, valorizando la diversidad cultural y fomentando su sensibilidad intercultural.

Metodología: Hemos realizado entrevistas cualitativas a personas de origen extranjero que viven en la provincia de Valencia, en las que nos han explicado las especiales dificultades que les afectan en el acceso a los recursos del Sistema de Bienestar. Estas afirman haber encontrado algunos profesionales insensibles a sus necesidades culturales específicas.

Teniendo en cuenta estos resultados, para lograr los objetivos del proyecto, hemos implicado a 18 asignaturas del grado, en las que introducimos el tema de la diversidad cultural en los contenidos, abordados de

una manera transversal. En ellas también realizamos charlas de sensibilización. Y anualmente convocamos un concurso de videos, sobre la importancia de tener en cuenta la diversidad cultural en las intervenciones, en el que participa el alumnado del grado. Este curso ha sido el tercero en el que hemos implementado el proyecto. Durante este tiempo, hemos desarrollado un blog del proyecto, donde hay disponible una biblioteca intercultural, un banco de casos, una caja de herramientas, y otros materiales, que pueden resultar útiles para el trabajo en las asignaturas.

Con todo, en nuestra iniciativa intentamos que estos futuros/as profesionales del Trabajo Social tengan siempre presente la diversidad cultural en sus intervenciones. Para que finalmente sean capaces de contribuir a la construcción de sociedad más justa, respetuosa y solidaria.

Conclusiones: A lo largo de la implementación de este proyecto, hemos observado cómo han mejorado las competencias interculturales de nuestro alumnado. Mostrando ahora una mayor sensibilidad intercultural. Requisito fundamental en un/a buen/a profesional.

Las actuaciones profesionales siempre deben considerar el contexto específico de la realidad en las que se interviene. Sin embargo, a menudo, la diversidad cultural es ignorada. Lo que impacta en las minorías culturales, especialmente en las más vulnerables. Entre otras cosas, las dificultades con el idioma pueden empeorar la comunicación profesional, dificultando la comprensión de las situaciones. Especialmente cuando la diversidad cultural puede estar incidiendo en los mismos problemas que se intentan atajar. Por ello es fundamental que los y las futuras profesionales desarrollen competencias interculturales que les ayuden a intervenir de una manera más respetuosa y sensible con las minorías culturales. Logrando con ello, a su vez, unas intervenciones más eficaces.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD CULTURAL, PREJUICIOS CULTURALES, SENSIBILIDAD INTERCULTURAL, TRABAJO SOCIAL

HERRAMIENTAS SAAS PARA LA COLABORACIÓN EN LA ENSEÑANZA PRESENCIAL Y VIRTUAL UNIVERSITARIA

ALEJANDRO DOMINGO HERNÁNDEZ MELIÁN

Universidad Complutense de Madrid

Las herramientas en línea promueven la participación estudiantil al permitir el anonimato, superando la timidez y fomentando la interacción dinámica. Además, facilitan la participación de todos los estudiantes, especialmente en grupos grandes. La pandemia ha impulsado la exploración de software virtual, aunque muchos desconocen su uso. Este proyecto busca mejorar las competencias digitales de profesores y estudiantes, ofreciendo recursos innovadores para enfrentar los desafíos de la enseñanza en línea y evaluando su efectividad mediante un enfoque colaborativo. Como objetivos, se plantea la exploración de tres herramientas de software en línea (Mentimeter, formularios de Google/encuestas de Google Meet y Live Presentations en Power Point) para fomentar la participación estudiantil tanto en entornos virtuales como presenciales. Se brinda formación sobre el uso de estas herramientas y se evalúa su uso para compartir los resultados a través de publicaciones académicas y seminarios en línea. Como método, se explora el uso de software SaaS como Mentimeter, Google Forms y Power Point en Directo para promover la participación estudiantil y el aprendizaje colaborativo. Los docentes han planificado previamente el uso de estas herramientas en sus clases, preparando diapositivas de contenido, preguntas y formularios. Se ha observado que Mentimeter es el más utilizado y versátil, favoreciendo la participación en clase, mientras que Google Forms destaca por su utilidad en votaciones y retroalimentación. Power Point en Directo permite evaluar la comprensión de la audiencia y obtener opiniones sobre la presentación. Los resultados del proyecto sugieren que estas herramientas son efectivas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, al facilitar la interacción y el compromiso del estudiante tanto en entornos presenciales como en línea. Se ha involucrado a profesores que han utilizado Mentimeter, Google Forms y Power Point en Directo en

diversas actividades docentes, llegando a 1.863 estudiantes en total. Estas herramientas permiten la participación con grupos de 10 a 70 personas y requieren entre 60 y 90 minutos de preparación por parte del profesorado. El 90,9% del profesorado lo utilizó en cursos de grado y el 54,5% en máster, así como en congresos y formaciones externas. Aunque la formación inicial fue útil, Mentimeter fue la opción preferida, en parte debido a su familiaridad y funcionalidades. Se destaca la necesidad de obtener licencias profesionales para su uso continuo. Se reconoce el potencial de estas herramientas para fomentar la participación equitativa de género, al permitir a las alumnas expresar sus opiniones libremente sin la influencia de roles de género. Este enfoque ha promovido el aprendizaje colaborativo entre los participantes.

PALABRAS CLAVE

GOOGLE MEET, MENTIMETER, POWER POINT

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS Y UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES: EXPLORANDO LOS PRINCIPALES CONDICIONANTES

SERGIO PÉREZ CASTAÑOS

Universidad de Burgos

DAVID GARCÍA GARCÍA

Institut Barcelona d'Estudis Internacionals/Universitat de Barcelona

JOSÉ MANUEL TRUJILLO

Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla

La necesidad de incorporación de nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje fue uno de los objetivos más importantes en las sucesivas reformas educativas llevadas a cabo a lo largo del siglo XXI en

los diversos países del mundo; en particular, en el nivel universitario. Ello ha obedecido, lógicamente, a la creciente transformación tecnológica experimentada en todas las sociedades contemporáneas y a la necesidad de que los profesionales desarrollen competencias asociadas con todo ello. Esta investigación, realizada en el marco del proyecto de innovación docente BRUOPOL (Banco de recursos de apoyo y utilidades «online» para el ejercicio de la politología), responde a la necesidad de comprobar la utilidad de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje para el estudiantado de Grados universitarios de ciencias sociales que, fruto de las múltiples reformas educativas, se han ido incorporando a los planes de seguimiento y desarrollo de diferentes asignaturas. El objetivo general es conocer si existen diferencias significativas por características sociodemográficas en la utilización de herramientas digitales. Estudios previos han detectado diferencias en cuanto al género, la edad y el hábitat de las personas que utilizan este tipo de materiales, aunque estas diferencias no son constantes ni se encuentran en todos los casos, siendo necesario profundizar en su análisis. Mediante un cuestionario planteado al estudiantado interuniversitario en titulaciones de Ciencias Políticas y Derecho, se analiza el nivel de uso de diversas herramientas y recursos tecnológicos y digitales asociados a la formación universitaria, la percepción de la utilidad de todo ello en el futuro desempeño profesional, así como el grado de conocimiento que cada persona dice tener en cada caso. Además, dado el creciente protagonismo de herramientas o recursos de inteligencia artificial (IA), se incluyen preguntas específicas para analizar la irrupción que están teniendo estas en el estudiantado universitario. Esta investigación, de carácter descriptivo, busca explorar las diferencias en base a género, edad y lugar de residencia previa al inicio de los estudios universitarios en la utilización de diferentes herramientas digitales que las Universidades ponen a disposición del alumnado para su desarrollo académicos y profesional. Nuestros datos aportan relativa información a las diferencias existentes, sobre todo por cuestiones de género y curso en el que se encuentran y no tanto por razones de hábitat, en línea con lo detectado en algunos estudios anteriores. El interés, por tanto, radica en que puede suponer una importante fuente de información que puede coadyuvar a la reflexión de la

comunidad universitaria en la necesidad de integrar mejor todo ello en el desempeño académico.

PALABRAS CLAVE

CIENCIA POLÍTICA, DIFERENCIAS DE GÉNERO, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RECURSOS DIGITALES

PERCEPCIÓN SOBRE LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL TFG EN EL GRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y DE LA ADMINISTRACIÓN: UNA EVALUACIÓN PARTICIPADA Y UNA PROPUESTA PARA LA MEJORA

JUANA MARÍA RUILOBA NÚÑEZ

Universidad Pablo de Olavide

JOSÉ MANUEL TRUJILLO

Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla

En el curso académico 2019-2020 se produjo un cambio en la estructura organizativa del TFG del Grado en Ciencias Políticas y de la Administración de la Universidad Pablo de Olavide.

Los cambios vinieron derivados de una reflexión profunda sobre el tipo de trabajo requerido en relación con las competencias específicas referidas a las líneas de especialización profesional principales del Grado a partir de los resultados del Proyecto “El TFG como herramienta profesionalizante: Recursos para el refuerzo de la adquisición y desarrollo de competencias del Grado en Ciencias Políticas y de la Administración” (Plan Acción 2 de Innovación y desarrollo docente de la UPO, 2021-2022).

Las modificaciones implementadas se concretan en lo formal, organizativo y en la propia estructura de las competencias a evaluar (con valoraciones diferenciadas entre tutores/as y tribunales del trabajo).

En primer término, en lo formal, se reestructura la guía docente en un trabajo entendido como encargo profesional y se diseña una guía docente desarrollada con especificaciones detalladas sobre los aspectos formativos, competencias, tipos de trabajo posibles, líneas, cuestiones formales y procedimentales.

En lo organizacional se crea la Comisión de Trabajo Final de Grado (conformada por tres profesores/as) que hacen el seguimiento y gestionan organizativamente a los/as tutores/as (entre 20 y 30) y al alumnado (unos 120 alumnos/as), encargándose de la asignación de profesorado-alumnado, la gestión de la plataforma, el calendario y el recordatorio de fechas, el acompañamiento del proceso, la resolución de dudas generales, la conformación de los tribunales, la organización del trabajo de revisión y la firma de las actas.

En último término se varió la estructura de pesos de las partes escrita y oral y la evaluación (en dos rúbricas diseñadas a partir del análisis de otras implementados de esta materia en el Grado de Ciencia Política o titulaciones afines en otras partes del territorio nacional).

Cuatro cursos después de la aplicación de los cambios y con la aprobación de Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario y con su inminente desarrollo, es momento de evaluar el propio proceso de implantación del modelo vigente.

En esta comunicación indagamos, a través de entrevistas en profundidad a miembros de la Comisión de TFG y dos encuestas, al alumnado y al profesorado de la asignatura en los cursos 2020-21, 2021-22 y 2022-23, sobre su experiencia sobre el proceso, la tutorización, la información recibida y sobre las competencias profesionales adquiridas una vez cursado el TFG.

Con la información recopilada identificamos fortalezas y debilidades del modelo y elementos para su mejora.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN PARTICIPADA, MEJORA DOCENTE, PROFESIONALIZACIÓN, TFG

REDUCING FOOD WASTE IN THE HOSPITALITY INDUSTRY. PROJECT BY UNIVERSITY STUDENTS OF THE GASTRONOMY DEGREE

NATALIA REIG-ALEIXANDRE

Universidad Francisco de Vitoria

AMPARO RUIZ FERNÁNDEZ

Universidad Francisco de Vitoria

SUSANA SENDRA RAMOS

Universidad Francisco de Vitoria

Introduction. The UN has set hunger reduction as the second sustainable development goal. The grave problem of hunger in some countries of the world contrasts drastically with the huge food waste in others. Approximately one third of the food produced in the world for human consumption is either lost or wasted. The treatment and control of food wastage is a topic of distinct relevance in the hospitality industry. Students in the second year of the Gastronomy degree and the Gastronomy + Business Administration degree at the Universidad Francisco de Vitoria (Madrid) are playing a part in a teaching innovation aimed at responding to this challenge. It is a team project in which they have to contact a hospitality industry business in Madrid, analyse its wastage and propose a waste reduction plan. The project is proposed in a cross-disciplinary manner from three subjects (Cost Accounting, Anthropology and Social Responsibility) with the aim of understanding the problem of food waste in an interdisciplinary way.

Objective. The aim of the project is for students to reflect on their responsibility in caring for the planet, to analyse the specific reality of Madrid's hospitality industry and to propose real solutions to the sector in this area.

Methodology. In addition to teamwork, the 'Problem-based learning' methodology and the 'Case study' were used, as each group had to select a specific hospitality business. The aim was to give students a direct approach to the sector in which they will work in the future. The students had to present a written assignment that included a description of the case, the detection of critical points and the improvement plan, as well as a video presenting the entire project. At the end, the 45 participating students were asked to answer an ad hoc questionnaire (Likert scale 1-6) to analyse to what extent the project realisation contributed to the achievement of the learning outcomes. The questionnaire consisted of 7 items, the last one being an overall assessment. Forty students answered the questionnaire (N = 40, 17 female, Mean age = 20).

Results. The results show that the students rated the project positively (M = 4.5, SD = 1.3). The students of the double degree (M = 5.08, SD = 0.95) rated the project better than the students of the single degree (M = 4.5, SD = 1.3). The different analyses coincide that awareness of the need to reduce waste and to control shrinkage on a daily basis, has generally increased. Nevertheless, there is still a long way to go in the training of staff and in the use of culinary techniques to optimise the reduction of food wastage.

Conclusion. The students value positively the project they have carried out and see a clear relation to the learning results. It is highly encouraged that projects combining social concerns and a focus on the profession be carried out in university classrooms.

PALABRAS CLAVE

CASE STUDY, FOOD WASTE, HIGHER EDUCATION INNOVATION, HOSPITALITY INDUSTRY, SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOAL

EL EFECTO DEL FLORECIMIENTO SOBRE LA SATISFACCIÓN CON EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS A TRAVÉS DE LA PASIÓN ARMONIOSA POR EL APRENDIZAJE

JAVIER SALAS RODRÍGUEZ

Universidad de Málaga

MARÍA JOSÉ MARTOS MÉNDEZ

Universidad de Málaga

ALBA GARCÍA CID

Universidad de Deusto

IVÁN RUIZ RODRÍGUEZ

Universidad de Málaga

Introducción: El uso de metodologías alternativas en la enseñanza universitaria ha aumentado en los últimos años, siendo una de ellas el aprendizaje basado en proyectos (ABP). El ABP es una metodología de aprendizaje que permite a los estudiantes adoptar un enfoque activo en la enseñanza, basado en dar una solución a un problema de la vida real. Debido a su novedad, es fundamental averiguar los mecanismos subyacentes que pueden estar implicados en la satisfacción de los estudiantes universitarios con el ABP. En este sentido, el florecimiento es una variable de bienestar personal que se ha relacionado con un emociones positivas y bienestar en estudiantes, así como con la satisfacción académica. Además, se ha comprobado que la generación de emociones positivas promueve en estudiantes una pasión armoniosa por el aprendizaje, esto es, el mantenimiento de un equilibrio armonioso entre el estudio y otras facetas de la vida. Sin embargo, no hay estudios que hayan analizado la relación entre el florecimiento y la pasión armoniosa por el aprendizaje, así como su efecto sobre la satisfacción con el ABP.

Objetivo: El objetivo del presente estudio fue analizar el efecto indirecto del florecimiento sobre la satisfacción con el ABP a través de la pasión armoniosa por el aprendizaje.

Método: Participaron un total de 313 estudiantes (266 mujeres) pertenecientes a cuatro grados y dos posgrados de la Universidad de Málaga, con edades comprendidas entre 19 y 55 años (M: 22,59; SD: 4,7). Los estudiantes llevaron a cabo un trabajo de asignatura a través de la metodología ABP. Posteriormente, cumplieron una serie de cuestionarios dirigidos a medir las variables florecimiento, pasión armoniosa por el aprendizaje, y satisfacción con el ABP, así como sociodemográficos. El procedimiento de análisis estadístico fue un análisis de mediación simple. Se introdujo el florecimiento como variable independiente, la pasión armoniosa por el aprendizaje como variable mediadora, y la satisfacción con el ABP como variable dependiente.

Resultados: Los resultados del análisis de mediación mostraron un efecto positivo del florecimiento sobre la pasión armoniosa por el aprendizaje. A su vez, la pasión armoniosa por el aprendizaje predijo una mayor satisfacción con el ABP. El florecimiento no tuvo un efecto directo sobre la satisfacción con el ABP.

Conclusión: El objetivo del presente estudio fue analizar el efecto indirecto del florecimiento sobre la satisfacción con el ABP a través de la pasión armoniosa por el aprendizaje. Los resultados han demostrado un efecto de mediación de la pasión armoniosa por el aprendizaje entre el florecimiento y la satisfacción con el ABP. Estos hallazgos destacan la necesidad de llevar a cabo intervenciones dirigidas a promover el desarrollo de emociones positivas en estudiantes universitarios que generen una pasión armoniosa por el aprendizaje, lo que a su vez producirá una mayor satisfacción por el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, FLORECIMIENTO, PASIÓN ARMONIOSA POR EL APRENDIZAJE, UNIVERSIDAD

¿TELEPRESENCIAS OBLITERADAS? ENTRE
LA VIRTUALIDAD Y EL CONFINAMIENTO:
UNA EXPERIENCIA FORMATIVA DEL POLITÉCNICO
COLOMBIANO JAIME ISAZA CADAVID MEDIADA
POR ESTRATEGIAS INTERACCIONISTAS EMOTIVAS
SITUADAS DURANTE LA PANDEMIA

JOSÉ DE JESÚS HERRERA OSPINA

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

DORIS ELENA SALAZAR HERNANDEZ

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

KATHYA JEMIO ARNEZ

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

NELSON RAMIRO REINOSO FONSECA

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: Esta ponencia centra su reflexión a partir de la investigación realizada en el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid (Medellín, Colombia), en el contexto de la pandemia, con estudiantes y docentes de pregrado, desde el área transversal de Ciencias Sociales y Humanidades. La indagación se enfocó en la (posible) identificación de los factores interaccionales incidentes de sus progresos formativos académicos, mediados por las tecnologías de la información y la comunicación de manera regulada. El propósito es exponer aquellas estrategias (metodológicas/didácticas) que, desde el ámbito del interaccionismo, fueron pertinentes para habilitar sus experiencias formativas de manera significativa que, situadas en la singularidad oscilante y forzada entre la virtualidad y el confinamiento (tanto para estudiantes como para docentes), fueron decisivas al momento de plantear un espacio emotivo propositivo ante los críticos niveles de incertidumbre y soledad en que estuvieron inmersos.

Objetivos: Exponer (brevemente) la línea teórico-conceptual desde la que se situó el insumo metodológico-didáctico empleado ante la atípica eventualidad universitaria.

Explicar los criterios y la manera en que se privilegió los procesos formativos del área en relación con las demás experiencias que requería la institución, a raíz de la situación crítica a la que abocaba la pandemia.

Presentar las categorías aproximativas con las cuales se interpretó la problemática asumida.

Destacar las estrategias que, dentro del marco interaccionismo emotivo, situaron favorablemente la mediación de nuevas habilidades para el uso de herramientas tecnológicas de la información y la comunicación.

Metodología: Luego de analizar el contexto teórico registrado, a partir de las fuentes de información determinadas por la situacionalidad formativa atípica y súbita en la que se encontró la institución universitaria, se procedió a su valoración en tanto evento significativo, a su codificación y categorización. Enseguida, bajo un enfoque cualitativo, de nivel descriptivo, se enmarcó la indagación a través de la metodología de la teoría fundamentada con el fin de determinar las posibles vías afectadas en la interacción y la comunicación entre estudiantes y docentes que, por fuerza, se encontraban de manera asimétrica entre la virtualidad y el confinamiento general.

Discusión: Diversas reflexiones se encaminaron a destacar la estratificación interaccionista de sus procesos formativos pensando en que así se revelarían las estrategias que podrían vincular los aprendizajes que se venían desarrollando; otros, en la misma línea pero de manera distinta, centraron sus esfuerzos en discriminar las fuerzas de poder que se visibilizaban de manera horizontal entre docentes y estudiantes al recurrir al uso indiscriminado de herramientas tecnológicas. Sin embargo, ambas reflexiones, descuidaron en sus análisis el papel de índole afectivo-social que se pretendieron reemplazar al implementar dichas herramientas informáticas, obviando, de este modo, la situacionalidad emotiva.

Resultados: El interaccionismo emotivo situado, abrió nuevas estrategias metodológico-didácticas tendientes a romper los límites de la virtualidad

y el confinamiento. Por ejemplo, se resignifico el sentido experiencial formativo por medio de la estimulación de emociones compartidas, posibilitando modelos conjuntos de enseñanza-aprendizaje virtuales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTERACTIVO, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EXPERIENCIA EDUCATIVA, REALIDAD VIRTUAL

INTEGRACIÓN CREATIVA DE LAS ARTES EN LA FORMACIÓN DOCENTE: UN PROYECTO DE MUSICALIZACIÓN DE OBRAS PICTÓRICAS EN LA UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

ÓLIVER CURBELO GONZÁLEZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

CRISTINA MARTIN SANZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

La educación universitaria en los grados de Educación Infantil y Primaria enfrenta el desafío de preparar a futuros docentes para un entorno educativo en constante cambio (Celín, 2023), lo que requiere desarrollar habilidades interdisciplinarias, creativas y de trabajo colaborativo (Aguiar et al., 2023).

La música suele estar presente en numerosos proyectos interdisciplinarios llevados a cabo en las universidades españolas en los últimos años, integrando diferentes áreas de conocimiento o materias (Sánchez-Andújar, 2023; Rincón y Rodríguez, 2023; Aguiar et al., 2023; González-Cid, 2022; López-García, 2022; González-Barroso, 2018). Además, en el aula de música es habitual llevar a cabo actividades que combinan la música con las artes plásticas o la literatura (Curbelo, 2021).

En este contexto, se desarrolla en el curso 2023-2024 un proyecto colaborativo llevado a cabo en el Área de Didáctica de la Expresión Musical de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, basado en la musicalización de obras pictóricas. Este proyecto utiliza de manera creativa herramientas de creación sonora y musical, así como el uso de las TIC. De esta manera, el alumnado recrea musicalmente una obra pictórica de su elección, dando vida sonora a ese cuadro.

El objetivo principal de este proyecto se basaba en fomentar la creatividad del alumnado a través de enfoques innovadores que integren diferentes disciplinas artísticas, como la pintura y la música y desarrollando habilidades de trabajo autónomo y colaborativo.

Este proyecto se llevó a cabo con el alumnado de las titulaciones de Grado en Educación Infantil y Grado en Educación Primaria, siendo un total de 153 los estudiantes participantes.

Los productos realizados por los estudiantes se basaban en un archivo de video, cuya imagen era la obra pictórica escogida por el grupo y el sonido, un clip de audio de duración entre 60 y 90 segundos, que incorporaba paisajes sonoros añadidos a composiciones musicales propias o de otros compositores. Este trabajo estuvo acompañado por una memoria justificativa de la musicalización realizada y su proceso de composición y montaje haciendo uso de las TIC.

Estos clips de video fueron visualizados por la totalidad de las clases y el alumnado comentaba algunos aspectos relacionados con la musicalización.

La evaluación de esta tarea por parte del alumnado fue muy positiva, los cuales resaltaron las habilidades creativas desarrolladas desde el punto de vista musical, el trabajo interdisciplinar a través de la música y el trabajo en equipo.

Además, a través de esta actividad el profesorado del Área de Didáctica de la Expresión Musical tiene pensado llevar a cabo una exposición virtual para exponer al público en general estas obras de arte musicalizadas.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, INTERDISCIPLINARIEDAD

ANÁLISIS DE LAS DIFERENCIAS DE GÉNERO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO MEDIANTE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN UN ENTORNO STEM

AMAYA SATRÚSTEGUI MORENO

Universidad de Zaragoza

ESTER MATEO GONZÁLEZ

Universidad de Zaragoza

En los últimos años, ha habido un notable aumento en las investigaciones sobre la enseñanza de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM), reflejando su creciente importancia para gobiernos, empresas y la comunidad educativa. Estas investigaciones, entre otras, se han centrado en las metodologías de enseñanza, la influencia del género en el rendimiento académico y la inclinación hacia carreras STEM.

En primer lugar, el pensamiento crítico es fundamental en la educación STEM, permitiendo analizar, evaluar y cuestionar información para tomar decisiones fundamentadas. En este sentido, las metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Problemas, han demostrado ser efectivas para desarrollarlo, además de facilitar un aprendizaje autónomo, mejorar la creatividad y conectar el contenido académico con la vida real.

En segundo lugar, en cuanto a las diferencias de género en el rendimiento académico del alumnado, según los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), existen diferencias

significativas entre sexos en ciencias y matemáticas, con los varones obteniendo mejores resultados. Estas diferencias pueden deberse a influencias familiares, educativas y mediáticas, aunque algunos países han logrado reducir esta brecha con medidas adecuadas.

En este contexto, se realizó la implementación de una secuencia didáctica centrada en Aprendizaje Basado en Problemas durante un curso completo en la asignatura de Cultura Científica de 4º de ESO en un centro educativo de la ciudad de Zaragoza. El objetivo de la investigación era analizar las diferencias en el desarrollo del pensamiento crítico según el sexo. La muestra incluyó 11 alumnas divididas en cuatro grupos y 6 alumnos divididos en tres grupos. Para realizar el análisis del pensamiento crítico se utilizaron los portafolios elaborados durante la resolución de los problemas planteados. El instrumento de análisis utilizado fue una rúbrica en la que se estudiaban cinco categorías propias del pensamiento crítico: Evaluación, Análisis, Síntesis, Estructura y Validez. Para procesar los datos se utilizó una metodología mixta, combinando análisis cualitativos y cuantitativos.

Los resultados muestran que el pensamiento crítico y sus categorías mejoran significativamente a lo largo del curso, especialmente en evaluación, análisis y síntesis. Sin embargo, no se observa la misma evolución en estructura y validez. Además, se encontró una relación significativa entre el sexo y el pensamiento crítico, con las alumnas mostrando mejores resultados. Un análisis de regresión indicó que el sexo explica un 22.2% de la varianza del pensamiento crítico y un 20.6% de la evaluación. Estas diferencias sugieren que los programas educativos deben considerar las características específicas del alumnado según su sexo.

En conclusión, el ABP mejora significativamente el pensamiento crítico, especialmente en las alumnas, destacando la necesidad de metodologías activas y contextualizadas para cerrar la brecha de género en áreas STEM. Futuros estudios podrían explorar la formación de grupos mixtos para combinar distintos perfiles de alumnado y mejorar los resultados educativos.

PALABRAS CLAVE

ABP, PENSAMIENTO CRITICO, SEXO, STEM

MANEJO DE EMOCIONES EN LOS ÁMBITOS PERSONAL Y ACADÉMICO DE LOS JÓVENES DEL QUINTO CICLO DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE UNIVERSIDAD PÚBLICA PERUANA

JULIO CESAR OLAYA GUERRERO

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Debido a las interacciones que realizan los estudiantes con las redes sociales y sus pares, dejando de lado el estudio y la superación permanente, el tema de las emociones es importante en el contexto mundial. El propósito era realizar un diagnóstico del manejo de emociones en los aspectos académicos personales de los estudiantes del quinto ciclo de la especialidad de Ciencias de la información; desarrollar un programa de intervención identificando emociones positivas y negativas, analizando el impacto del tipo de liderazgo interior y exterior de los estudiantes del quinto ciclo de la especialidad de Ciencias de la Información de la universidad pública peruana, reflexionar sobre la importancia del manejo de emociones en los ámbitos personal y académico de los jóvenes adolescentes. Bisquerra (2019), precisó que una emoción surge de un evento. El evento puede ser de origen externo o interno; presente, pasado o futuro; real o ficticio; consciente o inconsciente. Un evento interno puede ser un dolor de muelas que anticipa una visita al dentista o un pensamiento sobre algo que quiero hacer en el futuro. La población fue de estudiantes de promoción 2022, que actualmente están en quinto ciclo, y la metodología fue cualitativa. Los estudiantes del quinto ciclo de la especialidad de Bibliotecología y Ciencias de la Información recibieron un programa de intervención que consistía en dos módulos y dos talleres. El módulo 1. Emociones positivas y negativas y el módulo 2. Liderazgo se llevaron a cabo para determinar el tipo de emociones positivas y negativas que presentan los jóvenes estudiantes. El objetivo del liderazgo interior y exterior fue determinar el tipo de liderazgo de los estudiantes para poder fortalecerlo de manera permanente; taller 1: ¿Las emociones influyen en tu crecimiento? El objetivo del taller 1 fue

fomentar el juego de roles entre los estudiantes, enfocándose en las emociones positivas y negativas; taller 2. ¿Qué es el liderazgo? El objetivo era determinar el tipo de liderazgo que tienen los estudiantes y cómo el liderazgo interno y externo les ayuda en su vida profesional. Es importante valorar el trabajo de los estudiantes para controlar sus emociones en el tema de discusión y leer ciertos autores conocidos sobre el tema de las emociones. Realizar conferencias enfocadas en la comunidad universitaria. Además, crear y diseñar folletos o libros sobre esta experiencia de emociones positivas y negativas. Conclusiones: controlar las emociones es un tema fundamental en nuestra vida personal y profesional, ya que vivimos en constante interacción con sujetos sociales y buscamos una vida saludable. Coordinar con UNESCO para organizar un seminario virtual sobre esta experiencia académica y que sirva como referente de investigación. Además, los videos de este programa se pueden difundir en las redes sociales para reforzar la atención emocional durante la pandemia. Coordinar con Televisión Nacional y Radio Nacional para difundir pequeños programas sobre educación emocional en instituciones educativas, institutos superiores, universidades públicas y privadas.

PALABRAS CLAVE

EMOCIONES; EMOCIONES POSITIVAS; PROGRAMA DE INTERVENCIÓN; CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN; PERÚ

LA GESTIÓN DEPORTIVA COMO RESPUESTA A LOS GRANDES DESAFÍOS DEL SIGLO XXI: UNA NUEVA APROXIMACIÓN EN EL AULA

SAMUEL LÓPEZ-CARRIL

Universidad de Castilla-La Mancha

SAMUEL MANZANO-CARRASCO

Universidad Loyola Andalucía

ALEJANDRO LARA-BOCANEGRA

Universidad de Sevilla

Introducción: Una de las prioridades de las universidades es ofrecer propuestas educativas donde el alumnado, además de adquirir conocimientos específicos vinculados a cada plan de estudios, desarrolle competencias transversales y habilidades blandas que les ayuden a interactuar con éxito en el ámbito profesional (Belchior-Rocha et al., 2022). Para ello, el profesorado debe generar situaciones de enseñanza-aprendizaje activas (Dangel & Wang, 2008), basadas en los principios pedagógicos de la teoría del aprendizaje constructivista (Piaget, 1954). Este enfoque pone al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Cohen et al., 2019), enfrentándolo a situaciones próximas al mundo real (López-Carril et al., 2020).

En el área de gestión del deporte, los profesionales deben tomar decisiones diarias respecto a grandes desafíos del siglo XXI (Byers, 2015; Jian, 2023), como la brecha de género, la LGTBIfobia, el racismo, la accesibilidad e inclusión, y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Estas decisiones no son fáciles; por ejemplo, debatir y decidir acciones sancionadoras respecto a insultos racistas en competiciones deportivas. A pesar de la necesidad de formar a los futuros gestores del deporte para afrontar estas situaciones, las guías docentes de las asignaturas de gestión deportiva aún no incorporan temas específicos que aborden estos desafíos. Por ello, es necesario actualizar el temario para que el alumnado aprenda a gestionar temas sensibles para la sociedad y la industria del deporte.

Objetivo: Este trabajo pretende compartir una propuesta educativa implementada en la asignatura "Gestión Deportiva" de 3º de Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, de la Universidad de Castilla-La Mancha durante el curso académico 2023-2024. Se modificó la guía docente de la asignatura para incluir un nuevo tema donde el alumnado abordase aspectos transversales clave en la gestión deportiva a través de una metodología de enseñanza-aprendizaje activa.

Metodología: La propuesta educativa siguió el siguiente esquema:

Presentación breve de los grandes desafíos del siglo XXI que deben ser abordados desde la gestión deportiva.

Organización de la clase en parejas. Cada pareja escogió cuatro de los seis desafíos siguientes: brecha de género, LGTBIfobia, racismo, accesibilidad e inclusión, los ODS y salud mental. Para cada desafío, el alumnado disponía de materiales de consulta y dos preguntas a contestar.

Una vez resueltos los cuatro desafíos, cada pareja se juntó con otra para debatir, poner en común el trabajo realizado y sacar conclusiones conjuntas.

Resultados y conclusiones: La retroalimentación del alumnado indicó que esta propuesta fue positiva para su aprendizaje. Destacaron que los materiales disponibles para cada actividad y las preguntas formuladas eran adecuados para estimular la reflexión crítica. Además, disfrutaron con la experiencia, ya que simulaban ser gestores deportivos tomando decisiones ante situaciones reales a las que posiblemente se enfrenten en el futuro. Dado el éxito de esta iniciativa, se anima al profesorado universitario a incorporar este tipo de contenidos en el temario de las asignaturas de gestión deportiva.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, GESTIÓN DEPORTIVA, INNOVACIÓN EDUCATIVA

EL APRENDIZAJE SERVICIO EN LA EDUCACIÓN SOCIAL: IMPACTO Y SATISFACCIÓN EN LA FORMACIÓN DE PROFESIONALES COMPROMETIDOS

JOSE MIGUEL RODRÍGUEZ FERRER

Universidad de Almería

El Aprendizaje Servicio (AS) es una metodología educativa que integra el aprendizaje académico con el servicio comunitario, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos adquiridos en el aula a situaciones reales y contribuir al bienestar de la comunidad. Esta pedagogía promueve el desarrollo integral de los estudiantes mediante experiencias prácticas, ayudándoles a adquirir competencias sociales, cívicas y profesionales. Originado en las teorías de John Dewey y formalizado en Estados Unidos en las décadas de 1960 y 1970, el AS se ha expandido globalmente, adaptándose a diversos contextos educativos y culturales.

En la educación superior, el AS es valioso por varias razones: facilita una comprensión profunda de los contenidos académicos al aplicar conocimientos teóricos en situaciones prácticas; desarrolla habilidades como trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas y toma de decisiones; y fomenta la responsabilidad social y el compromiso cívico. Asimismo, promueve proyectos colaborativos entre instituciones educativas y la comunidad, y aborda cuestiones globales desde una perspectiva local, formando ciudadanos comprometidos con el desarrollo sostenible y la justicia social.

Para integrar efectivamente el AS en la educación superior, es crucial que las universidades desarrollen estructuras de apoyo, incluyan la formación del profesorado y colaboren con organizaciones comunitarias. Además, deben implementar sistemas de evaluación que consideren tanto los aprendizajes académicos como el impacto comunitario, y proporcionar espacios de reflexión crítica para los estudiantes.

En el grado de educación social, el AS es particularmente relevante. Los profesionales de la educación social pueden influir y transformar

actitudes y prácticas en sus comunidades. Integrar el AS en su formación fomenta el contacto intergeneracional y la empatía, desafiando prejuicios y estereotipos sobre la vejez. Los estudiantes aprenden a valorar y respetar a las personas mayores, desarrollando habilidades críticas para reconocer y combatir el edadismo.

La investigación sobre la satisfacción de los estudiantes con el AS en el grado de educación social utilizó un enfoque metodológico mixto con 72 estudiantes. Los resultados mostraron alta satisfacción con la metodología de AS, apreciando la oportunidad de aplicar lo aprendido en situaciones reales y desarrollando competencias esenciales para su futuro profesional. Identificaron desafíos como la necesidad de mayor coordinación, planificación previa y más recursos.

En conclusión, el AS en el grado de educación social es altamente efectivo para educar sobre el edadismo y desarrollar competencias clave. La satisfacción de los estudiantes y el impacto positivo en la comunidad destacan el valor de esta metodología en la formación de educadores sociales comprometidos y competentes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, EDADISMO

METODOLOGÍA ACBP PARA EL DESARROLLO Y APLICACIÓN DE JUEGOS EN LA ASIGNATURA “TEORÍA E HISTORIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE”, MEDIANTE UNA PERSPECTIVA INCLUSIVA PARA FAVORECER EL CLIMA DEL AULA

ROBERTO RAMÍREZ DOMÍNGUEZ

Universidad de Valladolid. CIP ETI Tudela

UNAI XABIER AZCÁRATE JIMÉNEZ

Universidad Pública de Navarra

La inclusión en educación es una máxima que favorece, no solo el buen desarrollo de las clases sino que se aprenda desde diversas perspectivas, con empatía y en definitiva de una manera enriquecedora

Las propuestas surgidas basadas en el aprendizaje colaborativo basado en proyectos, son variadas, pero que fomenten el desarrollo de juegos, que van a ser recibidos por colectivos con necesidades educativas especiales de Formación Profesional Básica son inexistentes.

La propuesta educativa ha tenido por un lado como protagonistas a 44 alumnos/as de 1º de Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Facultad de Educación de Soria y más concretamente en su asignatura “Teoría e Historia de la Actividad Física y el Deporte”, como colectivo que ha desarrollado el proyecto de innovación docente “Metodología ACBP para el desarrollo y aplicación de juegos en el deporte mediante una perspectiva inclusiva para favorecer el clima del aula”.

Dicha propuesta educativa se basaba en el modelo KIMUA para el desarrollo del proyectos y mediante el que el alumnado entregaba una serie de 4 entregables previo al producto final, siendo este la creación de un juego enfocado a una parte del temario de la propia asignatura, pero que en su complejidad tanto en lo que a normas como en lo que a la complejidad de sus preguntas se refería estuviera adaptado para ser aplicado a un colectivo de 16 alumnos/as de Formación Profesional Básica con necesidades educativas especiales del CIP ETI de Tudela, con el objetivo

de valorar las emociones básicas percibidas antes y después de aplicar el juego generado por los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Las emociones básicas se valoraron con el cuestionario Games emotions scale (GES) valorando de 0-10 las emociones siendo 0 el valor mínimo y 10 el valor máximo.

El análisis estadístico fue realizado mediante el paquete estadístico SPSS 22.0. Los resultados obtenidos no mostraron diferencias significativas $p>0,05$ para ninguna de las emociones básicas estudiadas. Siendo los valores promedio obtenidos, felicidad pre 5,2 y post: 5,13; ira pre 3,13 y post 1,56; miedo pre 2,8 y post 1,19; rechazo pre 3,2 y post 1,69; sorpresa pre 4,4 y post 3,88; tristeza pre 3,13 y post 1,5.

Como conclusiones nos encontramos por un lado, que la aplicación del aprendizaje colaborativo basado en proyectos fue exitosa en lo que a la obtención de productos finales se refiere, pero por otro lado, nos encontramos con unos valores emocionales promedio bajos que se podrían considerar bajos en comparación con otras poblaciones y que a su vez no se vieron modificados por la intervención educativa. No obstante se realizaron entrevistas personales y el alumnado estaba satisfecho con la aplicación del producto final.

PALABRAS CLAVE

ACBP, CLIMA DEL AULA, EMOCIONES, INCLUSIÓN, JUEGOS

ACBP, EJERCICIO FÍSICO Y SU IMPACTO EMOCIONAL

UNAI XABIER AZCÁRATE JIMÉNEZ

Universidad Pública de Navarra

ROBERTO RAMÍREZ DOMÍNGUEZ

Universidad de Valladolid. CIP ETI Tudela

En el siglo XXI la gestión de las emociones, se ha vuelto una auténtica necesidad, lo que unido al cambio que a su vez está enfrentando el marco pedagógico, pone foco en descubrir herramientas efectivas para su óptima gestión.

A este respecto han surgido propuestas de aprendizaje servicio o de aprendizaje colaborativo basado en proyectos (ACBP) con éxito, pero que unan ambas con el objetivo de valorar las emociones en función de la aplicación de ejercicio físico son escasas.

Desde el Centro Integrado Politécnico ETI de Tudela, y más concretamente desde la familia profesional de actividades físico deportivas, se ha llevado a cabo el proyecto de innovación “RECETA DE SALUD” inspirado en el aprendizaje colaborativo basado en proyectos y más concretamente con el modelo KIMUA, cuyo principal objetivo fue aportar evidencia en el efecto que tiene la realización de ejercicio físico ligero-moderado de al menos una hora de duración sobre las emociones básicas, felicidad, ira, miedo, rechazo, sorpresa y tristeza, mediante la aplicación de diversos entregables, para finalmente crear una propuesta de ejercicio físico ligero-moderado de al menos una hora de duración.

La muestra estuvo compuesta por alumnado de entre 2º ESO a 2º de Grado Superior, con un total de 334 respuestas al cuestionario Games Emotions Scale (GES) valorando de 0-10 las emociones siendo 0 el valor mínimo y 10 el valor máximo. Los resultados obtenidos mostraron diferencias significativas $p=0,000$, en los valores obtenidos para cada emoción, siendo, felicidad pre 7,73 y post: 8,73; ira pre 1,59 y post 1,15; miedo pre 1,77 y post 1,24; rechazo pre 1,66 y post 1,13; sorpresa pre 6,05 y post 7,1; tristeza pre 2,11 y post 1,4.

Como conclusiones nos encontramos por un lado, que la aplicación del aprendizaje colaborativo basado en proyectos fue exitosa, dado la eficacia del producto final obtenido en forma de dosis-respuesta de ejercicio físico resultó efectiva en la población estudiada mostrando un cambio emocional significativo para las emociones estudiadas felicidad, ira, miedo, rechazo, sorpresa y tristeza, pudiéndose considerar como un auténtico “cambio emocional”.

De cara a futuros trabajos consideramos de interés evaluar y analizar cambios en emociones básicas aplicando otras dosis de ejercicio con diferentes perfiles y en diferentes momentos de la jornada educativa.

PALABRAS CLAVE

ACBP, EJERCICIO FÍSICO, EMOCIONES, INTERMODULAR

PROYECTO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA “RECETA DE SALUD” ACBP

ROBERTO RAMÍREZ DOMÍNGUEZ

Universidad de Valladolid. CIP ETI Tudela

UNAI XABIER AZCÁRATE JIMÉNEZ

Universidad Pública de Navarra

Innovar en educación ha pasado de ser una opción a ser una necesidad, y si hablamos de las demandas de la formación profesional, en la que existe un objetivo finalista de inserción laboral, lo que añadido a un tejido productivo cambiante, lo hace imprescindible.

Pero esta innovación educativa debe ser bien entendida y fundamentalmente bien aplicada en la praxis. A este respecto han surgido propuestas de aprendizaje servicio o de aprendizaje colaborativo basado en proyectos (ACBP) con éxito, pero que se enfoquen en la innovación tecnológica

mediante la valoración de parámetros relacionados con la activación mental, frecuencia cardiaca, quietud o respiración son inexistentes.

Para este motivo, desde la familia profesional de actividades físico deportivas del Centro Integrado Politécnico de Tudela, se ha llevado a cabo el proyecto de innovación tecnológica “RECETA DE SALUD” basado en el aprendizaje colaborativo basado en proyectos y más concretamente con el modelo KIMUA, cuyo principal objetivo fue valorar los parámetros informados por las diademas MUSE 2 (breath, stillness, mind, heart rate), en función de las diferentes dinámicas psicofísicas realizadas, las que consistieron en movilidad articular, respiración consciente, oler aromáticas+ escuchar, power pose y ejercicio de fuerza tanto en el medio natural como indoor con un colectivo de alumnado de Grado Medio “Guía en el medio natural y de tiempo libre” y Grado Superior “Técnico superior en acondicionamiento físico”.

Entre los resultados obtenidos, los más significativos fueron al aplicar una power pose durante 2 minutos el valor mind calm fue de 50,27 segundos en el medio natural mientras que indoor fue de 37,32 segundos con un valor de $p=0,028$. Por otro lado, al oler aromáticas + escuchar en el medio natural u oler + escuchar en medio indoor (pabellón polideportivo) nos encontramos con una frecuencia cardiaca media en el medio natural de 41,52 pulsaciones por minuto mientras que en el medio indoor fue de 59,10 pulsaciones por minuto con un valor de $p=0,004$.

Se puede concluir que el desarrollo de proyectos colaborativo con base en la innovación tecnológica, en este caso mediante el uso de diadema MUSE2, resultó no solo motivante a nivel didáctico, sino efectivo en lo que al análisis de datos se refiere en la línea de los nuevos currículos de formación profesional en los que aparece como borrador tanto para los grados medios como para los superiores el módulo profesional de Digitalización.

PALABRAS CLAVE

ACBP, APS, FORMACIÓN PROFESIONAL, MIND, TECNOLÓGICA

DESARROLLO DE LA CONCIENCIA EMOCIONAL DESDE EL CONTROL COGNITIVO A TRAVÉS DE UNA TAREA INTROSPECTIVA

GLADYS WILMA RIVERA FLORES

Universidad Católica de Santa María

Introducción: Cuando uno está frente a una situación compleja aparecen emociones que la mayoría de personas no registra conscientemente, lo cual origina que el sentimiento alcance un nivel intenso, la racionalidad disminuya, la actuación sea impulsiva y desproporcionada, afectando negativamente las interacciones sociales. Por este motivo, entrenar la conciencia emocional, es decir, el darse cuenta de la emoción en el momento que esta ocurre, influye en nuestra capacidad de comprensión y posterior control emocional; lo cual, resalta el valor de la conciencia emocional sobre los otros componentes de la inteligencia emocional.

Metodología: Para entrenar la conciencia emocional desde el control cognitivo se asignó a los estudiantes universitarios del curso de Inteligencia Emocional una tarea introspectiva en la que debían presentar un reporte detallando el pensamiento adaptativo, el diálogo interno y la conducta ejecutada cuando aparece una determinada emoción. Adicionalmente, se les solicitó que registrasen un pensamiento adaptativo pero no desadaptativo, por el efecto diferenciado que tienen sobre la emoción. Por ejemplo, pensar “estoy sufriendo con esta situación” alimenta la emoción de miedo. Pero, el pensamiento “estoy luchando con esta situación” desencadena una emoción de optimismo; por lo tanto, este último sería un pensamiento adaptativo. Luego de explicar la importancia del pensamiento adaptativo, se instruyó a los estudiantes a que utilizan el diálogo interno para reforzar ese pensamiento adaptativo, continuar con el análisis de la emoción y permitir que el razonamiento guíe una conducta funcional, todo esto se impartió en una sesión de aprendizaje previo a la asignación de la tarea introspectiva.

Resultados: Los estudiantes utilizaron técnicas de control cognitivo como el pensamiento adaptativo y el diálogo interno para regular la

emoción y consecuentemente realizar una conducta equilibrada. Como muestra, se presenta la respuesta de una estudiante “Cuando tengo miedo, pienso ‘Tranquilízate, yo soy fuerte, puedo resolverlo y lo haré bien’, me digo a mí misma ‘no dejes que esta emoción influya en tus decisiones y en las oportunidades que tienes frente a ti, no dejes que esta emoción te impida realizar lo que deseas’, mientras respiro profundo para poder calmarme, siento mi cuerpo y mis emociones y trato de apaciguarlas retroalimentándome de pensamientos positivos”. En su respuesta, la estudiante no solo identifica y pone nombre a su emoción, sino que también reflexiona sobre ella de forma consciente hacia una comprensión profunda de sus propias experiencias emocionales desde el momento en que la emoción aparece hasta cuando logra apaciguarla, evidenciando un proceso de conciencia emocional complejo como resultado de la comprensión de la interrelación entre emoción, pensamiento y conducta que ha logrado hacer consciente a través de esta tarea instrospectiva.

Conclusiones: El ejercicio instrospectivo de registrar el pensamiento adaptativo, el diálogo interno y la conducta en el momento en que la emoción aparece no solo ha permitido que los estudiantes entrenen la conciencia emocional sino están dando valor de forma consciente al control cognitivo para regular las emociones.

PALABRAS CLAVE

CONCIENCIA EMOCIONAL, CONTROL COGNITIVO, TAREA INTROSPECTIVA

CIENCIAS SOCIALES
LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS EXPERIENCIAS
DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...) EN LA FORMACIÓN

PONENCIAS

- **Ponencia A03-S03-01.** EL REINO BIOLÓGICO PERDIDO: UNA AVENTURA GAMIFICADA PARA FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL QUE MEJORA LA ACTITUD HACIA LAS CIENCIAS.
Gerard Guimerà Ballesta. Gregorio Jimenez Valverde. Carlos Heras Paniagua. Noëlle Fabre Mitjans.
- **Ponencia A03-S03-02.** EL ENFOQUE DE LA ASIGNATURA GUION AUDIOVISUAL EN LOS GRADOS EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS ESPAÑOLAS
Jorge Zarauza Castro.
- **Ponencia A03-S03-03.** EL DOBLAJE CREATIVO COMO METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR
María Ascensión Miralles González-Conde. Violeta Pascual Blasco.
- **Ponencia A03-S03-04.** EL CAPITAL LÚDICO DE LA CREATIVIDAD ORGANIZACIONAL: UN ENFOQUE COMPLEJO
Juan Carlos Montalvo Rodríguez. Luis Carlos Torres Soler.
- **Ponencia A03-S03-05.** EL CINE COMO MATERIAL DIDÁCTICO EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE DESARROLLO PROFESIONAL DE LA CARRERA DE INGENIERO ARQUITECTO.
José Antonio García Ayala.
- **Ponencia A03-S03-06.** LA SERIE YEARS & YEARS COMO HERRAMIENTA PARA EL ANÁLISIS CRÍTICO Y CONSTRUCTIVO DE FUTURAS SOCIEDADES PREVISIBLES DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS
Carmen L Jiménez Segovia. Reyes Jiménez-Segovia. Rocío Vales Calderón.
- **Ponencia A03-S03-07.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DOCENTE ANTE LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO
María Dolores Pérez Esteban.
- **Ponencia A03-S03-08.** EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN CON TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE MUSICAL
Oscar Casanova López. Rosa María Serrano Pastor.

- **Ponencia A03-S03-09.** ARTES VISUALES Y EDUCACIÓN PARA LA SOSTENIBILIDAD
Carlos Navarro Moral.
- **Ponencia A03-S03-10.** PENSAR EN EL ALUMNADO: EL PROYECTO SOCIAL E-LEARNING Y LAS ESTRATEGIAS DOCENTES
Ana Velasco Molpeceres. Pedro Pablo Ortúñez Goicolea.

EL REINO BIOLÓGICO PERDIDO: UNA AVENTURA GAMIFICADA PARA FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL QUE MEJORA LA ACTITUD HACIA LAS CIENCIAS

GERARD GUIMERÀ BALLESTA

Universitat de Barcelona

GREGORIO JIMENEZ VALVERDE

Universitat de Barcelona

CARLOS HERAS PANIAGUA

Universidad de Barcelona

NOËLLE FABRE MITJANS

Universitat de Barcelona

Introducción y objetivo: La actitud de los futuros maestros de Educación Infantil hacia las ciencias es un factor crítico que puede influir en su eficacia docente y en la motivación de sus futuros estudiantes. Las actitudes positivas y la autoeficacia son fundamentales para que los docentes puedan transmitir con éxito el contenido científico y fomentar el interés de los infantes en estas disciplinas. La gamificación, que utiliza elementos de juego en contextos educativos, potencialmente puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. El objetivo de este estudio es investigar el impacto de la gamificación de una asignatura en las actitudes hacia las ciencias de futuros maestros de Educación Infantil.

Metodología: La investigación adoptó un diseño cuasi-experimental (pretest-posttest sin grupo control), con un enfoque mixto cuantitativo y cualitativo. La muestra estuvo compuesta por 28 estudiantes de la asignatura "Desarrollo Biológico del Infante e Intervención Didáctica" (Universitat de Barcelona). Se administró un cuestionario de Likert de 22 ítems para medir las actitudes de los participantes hacia las ciencias, con una pregunta abierta para obtener los datos cualitativos. La gamificación de la asignatura se llevó a cabo con la plataforma FantasyClass, que

permite gestionar un sistema de puntos, recompensas y avatares, y una narrativa inmersiva en la que los futuros docentes actuaban como astronautas exploradores en un mundo ficticio. Los datos cuantitativos fueron analizados mediante la prueba t de Student de muestras pareadas, y los comentarios cualitativos se analizaron mediante un análisis de contenido.

Resultados: Los resultados cuantitativos mostraron mejoras significativas en varias dimensiones. En particular, los estudiantes reportaron una mayor motivación, con un incremento notable en la percepción de que las clases de ciencias eran fascinantes y permitían expresar sus ideas. También se observó un aumento significativo en la autoeficacia docente, puesto que los estudiantes se sintieron más capaces y mejor preparados para enseñar ciencias. Los datos cualitativos respaldaron estos hallazgos, con comentarios que señalaban la gamificación como una metodología dinámica, relevante y, especialmente, motivadora.

Discusión: Los resultados sugieren que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, la percepción de relevancia y la autoeficacia de los futuros maestros en la enseñanza de las ciencias. Los hallazgos son consistentes con estudios previos que indican que los elementos de juego pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La plataforma FantasyClass facilitó un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo, lo que se tradujo en una mayor participación y rol más activo de los estudiantes.

Conclusiones: La gamificación a través de FantasyClass ha tenido un impacto positivo significativo en la actitud hacia las ciencias de los futuros maestros de Educación Infantil. Esta estrategia pedagógica no solo mejoró la motivación y la percepción de relevancia de los contenidos científicos, sino que también aumentó la autoeficacia de los estudiantes para enseñar ciencias, lo cual es especialmente importante, ya que una mayor confianza en la capacidad de enseñar ciencias puede llevar a una enseñanza más efectiva y entusiasta.

PALABRAS CLAVE

ACTITUD HACIA LAS CIENCIAS, AUTOEFICACIA, FORMACIÓN INICIAL DOCENTE, GAMIFICACIÓN, MOTIVACIÓN

El enfoque de la asignatura Guion Audiovisual en los Grados en Comunicación Audiovisual de las universidades públicas españolas

Jorge Zarauza Castro

Centro universitario San Isidoro (Sevilla)

A la hora de elegir una carrera universitaria, muchos estudiantes idealizan el contenido de la misma, creando una imagen distorsionada y fantástica de las materias que se van a impartir, el enfoque de las mismas o, incluso, la estructura del plan de estudios. En este sentido, se puede afirmar que el Grado en Comunicación Audiovisual ha sido, durante muchos años, una de esas carreras. Dichos estudios, siempre han estado asociados por los alumnos al mundo del cine o de la televisión, llegando a obviar otros ámbitos comunicativos que también abarca esta enseñanza superior, como la comunicación corporativa, el derecho de la comunicación, la teoría de la imagen, etc.

En este sentido, muchos alumnos afirman que entran en esta carrera porque les gusta el cine y aspiran a llegar a formar parte del selecto grupo del séptimo arte cursando estos estudios superiores. Esta visión se rompe en muchas ocasiones durante los primeros meses del primer curso, cuando se dan cuenta de que dentro de la comunicación audiovisual hay mucho más que cine, películas y televisión.

No obstante, existen asignaturas que responden a estas aspiraciones y que permiten relacionarlas con otros ámbitos de la comunicación. De tal modo, esta investigación toma como punto de referencia la asignatura de guion audiovisual, una materia que siempre ha estado relacionada al terreno cinematográfico, pero que en los últimos años ha abierto sus horizontes a nuevas posibilidades, medios y formatos. De hecho, lo que antes se llamaba guion cinematográfico ahora se conoce como guion audiovisual.

Por este motivo, y con el objetivo de estudiar cuál es el enfoque académico que actualmente recibe esta asignatura, siempre relacionada con el séptimo arte. Para ello, se realizará un análisis exhaustivo de todas las asignaturas de guion impartidas en los Grados en Comunicación Audiovisual de las universidades públicas españolas.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, GUÍAS DOCENTES, GUION, PLANES DE ESTUDIO

EL DOBLAJE CREATIVO COMO METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA ASCENSIÓN MIRALLES GONZÁLEZ-CONDE

Universidad Católica de Murcia UCAM

VIOLETA PASCUAL BLASCO

Universidad Católica de Murcia (UCAM)

El uso del doblaje en el aula supone una innovación en las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la creatividad. En el contexto de la enseñanza superior en los grados de la Facultad de Comunicación, el doblaje se presenta como una herramienta educativa que promueve un enfoque participativo en el aula de la asignatura de primer curso Creatividad en Comunicación.

Para diseñar el programa práctico de la asignatura el factor sorpresa es un elemento de la metodología. Con este fin se introducen variaciones en las sesiones prácticas que retén al cerebro a trabajar de manera diferente y entrene partes de su capacidad mental hasta ahora poco activadas. Estas directrices consiguen que el alumno mantenga una actitud continua de aprendizaje y mejora. El doblaje forma parte del lenguaje audiovisual, que se conjuga con una gramática y sintaxis propias para dotar de expresividad al producto y permitir el entendimiento por parte del espectador. Esta disciplina artística y audiovisual se integra en la asignatura mediante la estrategia de aprendizaje de manejo de recursos, en la que se incluyen los métodos relacionados con la motivación, el afecto

y las actitudes del alumno, es decir, con las condiciones materiales y psicológicas en las que se produce el aprendizaje.

Esta comunicación presenta el estudio sobre la ejecución de la tarea de doblaje creativo de los alumnos de primero de grado de la Facultad de Comunicación (UCAM) comparando grupos de trabajo en los que se imponen restricciones temáticas al inicio de la sesión y grupos en los que la búsqueda de ideas es libre. La propuesta de los estudiantes debe sorprender por tratarse de un diálogo inesperado, alejado del contexto aparente, que puede incluso acercarse al absurdo. Los alumnos explotan la creatividad en tres vertientes: primero, en la adaptación dramática, pues deben adecuar su interpretación a los personajes; segundo, en la adaptación discursiva, al crear diálogos originales que descontextualicen la escena representada; y tercero, en la adaptación narrativa, porque han de presentar la nueva historia asegurando la sincronización labial y la cohesión visual. Esta tarea supone un desafío al pensamiento creativo al tener que reinterpretar y re-imaginar el contenido original y procurar que las adaptaciones mantengan la integridad y coherencia del mensaje audiovisual. Las aptitudes creativas que se desarrollan son fundamentalmente la flexibilidad y la originalidad.

El resultado principal muestra que un tercio de los grupos proponen la misma idea para la escena cuando no se establece restricción temática y, cuando al inicio de la sesión creativa se prohíben determinadas propuestas (las coincidentes en grupos y cursos anteriores), la creatividad se dispara. Con la práctica sin prohibiciones los alumnos experimentan la decepción cuando las primeras ideas creativas coinciden. Estos resultados evidencian que no adoptar la primera idea creativa es siempre una táctica que funciona para potenciar la originalidad. La discusión trata de establecer cuándo es adecuado utilizar restricciones en el proceso de formación y desarrollo de la inteligencia creativa de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, DOBLAJE, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN

EL CAPITAL LÚDICO DE LA CREATIVIDAD ORGANIZACIONAL: UN ENFOQUE COMPLEJO

JUAN CARLOS MONTALVO RODRÍGUEZ

Universidad Antonio Nariño

LUIS CARLOS TORRES SOLER

Universidad El Bosque

El propósito de este artículo es mostrar las potenciales relaciones entre la creatividad organizacional y el capital lúdico. Para esto, se sigue el principio dialógico del pensamiento complejo y de su método in vivo haciendo énfasis en los aspectos generales y particulares de los conceptos en escenarios organizacionales. Los resultados apuntan a que es necesario comenzar por la realización de un inventario del capital lúdico de las organizaciones, que proviene de acciones y actividades cotidianas, pero que se orienten al fortalecimiento del desarrollo productivo, a partir de establecer estrategias lúdicas de formación que además de ser base para potenciar la creatividad induzcan a que en la organización exista continua innovación.

PALABRAS CLAVE

CAPITAL LÚDICO, COMPLEJIDAD, CREATIVIDAD, CREATIVIDAD ORGANIZACIONAL, INNOVACIÓN

EL CINE COMO MATERIAL DIDÁCTICO EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE DESARROLLO PROFESIONAL DE LA CARRERA DE INGENIERO ARQUITECTO

JOSÉ ANTONIO GARCIA AYALA

Instituto Politécnico Nacional

Desde la aparición de la cinematografía como la técnica y el arte de crear y proyectar películas se vio su potencial educativo, los propios hermanos Lumière quienes lo convirtieron en espectáculo masivo, valoraban su uso científico más que el artístico, imperante actualmente. Las imágenes en movimiento captadas para ser proyectadas colectivamente estructuran una narrativa documental o de ficción donde se conjugan imagen, sonido, puesta en escena y montaje, que comunican mensajes y emociones significativas, en cortos o largometrajes.

Estas cintas interpretan momentos del pasado, presente y futuro de distintas sociedades y culturas, en relación con contextos y procesos históricamente específicos y estructurados socialmente, dentro de los cuales y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben sus formas simbólicas, en el sentido de John B. Thompson, donde el componente emocional, permite identificar significados y conocer los sentires interrelacionados con estas, para facilitar la comprensión de distintas temáticas al conformar imaginarios compuestos por elementos evocativos inscritos en la memoria poética, y así entender a fondo su complejidad, a distintas escalas físicas y temporales, así como niveles y dimensiones.

El objetivo de este trabajo es demostrar como al impactar en la dimensión emocional de los alumnos de la unidad de aprendizaje Desarrollo Profesional, de la carrera de Ingeniero Arquitecto del Instituto Politécnico Nacional, en su papel de espectadores, se influye en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo los afectos, sentimientos y sensaciones piezas fundamentales que complementan la cognición, al permanecer en su memoria poética, en el orden de ideas de Carlos A. Loggatt Grabner, donde los recuerdos se consolidan en esta al asociarse a una emoción

avocada en su interrelación con sus significados, estructurando experiencias de problematización, análisis, reflexión, interpretación y entendimiento, que impactan en la sensibilidad de maestros y de alumnos, que complementan su dimensión racional, obteniendo conocimientos integrales donde los saberes se imbrican con los sentires.

Los resultados permiten comprobar como los placeres artísticos, lúdicos y apreciativos motivados por una toma, escena y secuencia de un filme, son clave para entender en profundidad ideas, conceptos y teorías, estableciendo una interrelación entre el cine y la educación, donde una cinta se convierte en una herramienta educativa, pedagógica, de enseñanza-aprendizaje y didáctica, en el sentido de Román García, en diferentes niveles educativos como el superior.

Por lo que, se concluye que en la unidad de aprendizaje Desarrollo Profesional, el cine es un material didáctico disciplinar, donde filmes como El arquitecto, Mano de obra y Archiculture, conforman imaginarios con base en miradas que interpretan distintos mundos posibles dentro de la práctica laboral, difundiendo temáticas vinculadas a actitudes, valores, estrategias y retos asociados a distintas áreas de su quehacer, desplegadas al utilizar recursos tecnológicos e implementar propuestas estéticas para producir una experiencia emocional con una esencia educativa, que permite a los alumnos entender sus trayectorias laborales como parte de procesos de crecimiento competitivos y personales basados en una planeación y conocimiento crítico del mundo global.

PALABRAS CLAVE

CINE, MATERIAL DIDACTICO, UNIDAD DE APRENDIZAJE

LA SERIE YEARS & YEARS COMO HERRAMIENTA PARA EL ANÁLISIS CRÍTICO Y CONSTRUCTIVO DE FUTURAS SOCIEDADES PREVISIBLES DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

CARMEN L JIMÉNEZ SEGOVIA

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

REYES JIMÉNEZ-SEGOVIA

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

ROCÍO VALES CALDERÓN

Universidad Pablo de Olavide

Introducción y Discusión: En el informe UNESCO de 2022 “Reimaginar juntos nuestros futuros. Un nuevo contrato social para la educación”, se afirma la necesidad de cambiar el mundo e imaginar futuros alternativos reequilibrando urgentemente las relaciones entre las personas, con el planeta y con la tecnología.

La miniserie *Years & Years* (Mulkahi y Sellán, 2019) se presenta como una advertencia hiperbolizada ante las tendencias societarias actuales, que podrían llevarnos a ser sociedades hiper-tecnológicas, totalitarias y deshumanizadas. Se hace necesario abordar estas cuestiones en las aulas universitarias desde un enfoque interdisciplinario, transversal y crítico.

Objetivos:

- 1.- Desarrollar en el estudiantado de los grados en Sociología, CCPP y Derecho Internacional los pensamientos sistémico, reflexivo y crítico, a través del visionado de la serie, como práctica en asignaturas: “Tendencias y Cambios en las Sociedades Contemporáneas”, “Fundamentos de la Ciencia Política” y “Derecho Internacional Público”.
- 2.- Que el estudiantado realice un mapa conceptual que identifique las nociones teóricas de cada disciplina, acaecidas a lo largo de la serie, formulando propuestas de cambios, en su caso.

- 3.- Publicar todos los mapas conceptuales producidos, con vistas a superponer sobre una misma estructura las perspectivas sociológica, politológica y jurídica.

Metodología: El enfoque será teórico-constructivista y humanista de la enseñanza y del aprendizaje, mediante un aprendizaje basado en un proyecto edificado sobre preguntas (ABP). Se estimulará una cognición significativa de la realidad global a la que pertenecen y de sus interacciones, que les permitirá subsumir los contenidos teóricos de las asignaturas e identificar factores de cambio, construir con pensamiento crítico nuevos significados propios, posibles modelos e interacciones desde una posición activa, tanto en su aprendizaje, como en la sociedad, su destino, y el contenido de las normas que regulan sus fenómenos.

En las sesiones prácticas se visionará un capítulo. Durante la proyección, cada estudiante identificará nociones teóricas en una ficha guiada facilitada por la profesora, registrando también pensamientos y sugerencias. A continuación, compartirán en grupos de cuatro-cinco personas, produciendo resultados colectivos. Al finalizar la serie, cada grupo de trabajo realizará un mapa mental o conceptual que represente lo acontecido en ella desde el enfoque de su disciplina, poniéndolo en relación con la parte teórica de cada asignatura, e incluyendo en él las propuestas que, en su caso, hubiesen generado. Los resultados de las tres asignaturas serán divulgados en línea, con vistas a representar los mismos fenómenos, analizados desde las perspectivas sociológica, politológica y jurídica.

La evaluación del desempeño será grupal con un sistema de rúbricas analíticas publicadas en el aula virtual, para publicitar los descriptores empleados para la calificación.

Conclusiones: El proyecto, coadyuvará a comprender las sociedades y sus cambios, a través del estudio de una imaginaria futura-cercana, que representa el resultado de ¿ficticias? tendencias y procesos de transformación de la coetánea. Asimismo, la asimilación de forma innovadora y autónoma de las tendencias de corte político-social, las ideologías, liderazgos y legitimidades. Finalmente, se favorecerá un análisis jurídico de los productos normativos de la interdependencia y la globalización y la institucionalización.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PREGUNTAS, APRENDIZAJE COLABORATIVO, MAPAS CONCEPTUALES Y MENTALES, PENSAMIENTO CRITICO, SERIES DE TELEVISION

INNOVACIÓN DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DOCENTE ANTE LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN

Universidad de Almería

Introducción: La gamificación es la herramienta o técnica que permite diseñar escenarios, retos o actividades haciendo uso de los elementos más característicos de los juegos. Esto aumenta significativamente el interés y la motivación de los estudiantes que llegan a desarrollar aprendizajes más significativos que al emplear metodologías tradicionales.

La diversidad del alumnado supone un reto constante para los docentes universitarios que se ven abocados a abandonar el uso de las clases magistrales y repensar la manera de transmitir los conocimientos teórico-prácticos de manera más atractiva.

El empleo de juegos, ya sean comerciales o de creación propia, dentro del aula universitaria suponen nuevos desafíos para los docentes que deben enfrentarse a nuevos retos como adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje o motivar y crear un clima adecuado para el aprendizaje, todo esto se relaciona estrechamente con la atención a la diversidad del estudiantado.

Metodología y Objetivos: Teniendo en cuenta todos los aspectos planteados, la pregunta de investigación gira en torno a ¿Cómo debe configurarse una experiencia gamificada para atender a la diversidad del

alumnado universitario? Siendo el objetivo del mismo, el de describir las pautas para desarrollar una experiencia gamificada para el alumnado universitario. La metodología empleada en este estudio es del tipo observacional descriptivo realizando una revisión bibliográfica empleando para ello las principales bases de datos científicas electrónicas.

Resultados: Los resultados muestran como aunque no hay un único modelo de creación de experiencias gamificadas en el aula universitaria, si que existen algunos elementos clave que deben incluirse para configurar situaciones de aprendizaje motivantes y que permitan adaptarse a las necesidades de todos los alumnos.

La generación de estas experiencias gamificadas posibilita que los docentes universitarios amplíen sus conocimientos y herramientas pedagógicas ya que requiere un profundo trabajo docente el crear retos, actividades y situaciones motivantes para el alumnado. En este sentido, la formación docente en materia de nuevas estrategias didácticas o metodologías activas es fundamental para evitar el abandono en su creación.

Conclusiones: Como conclusión, se observa como la gamificación es una técnica altamente demandada en todos los niveles educativos. Gracias a ella, se generan situaciones de aprendizaje donde hay una alta motivación por parte de los estudiantes y en donde los docentes universitarios generan experiencias gamificadas que facilitan el aprendizaje significativo para los estudiantes y estas situaciones posibilitan dar una adecuada respuesta a la diversidad del alumnado.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD, GAMIFICACIÓN, INCLUSIÓN, UNIVERSIDAD

EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN CON TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE MUSICA

OSCAR CASANOVA LÓPEZ

Universidad de Zaragoza

ROSA MARÍA SERRANO PASTOR

Universidad de Zaragoza

La constante actualización metodológica-tecnológica es una necesidad, más todavía en la formación inicial docente. En este sentido, desde hace tiempo se han comprobado los beneficios de la integración de la gamificación apoyada por tecnología en las asignaturas musicales universitarias. La gamificación es entendida como el uso de elementos y técnicas de los juegos en contextos no lúdicos, para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Las experiencias de gamificación se han llevado a cabo en las asignaturas musicales de la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza. El objetivo principal ha sido mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, capacitando a los estudiantes desde una perspectiva holística que integra tecnología y enfoques metodológicos activos para su futura carrera profesional. Estas experiencias se fundamentan metodológicamente en un proceso de investigación-acción en equipo docente, que implementa actividades gamificadas con el estudiantado, utiliza recursos tecnológicos de manera funcional y didáctica, y fomenta la creación de materiales y actividades educativas personalizadas. Se han empleado diversas herramientas tecnológicas, como Genially, Flippity, ClassDojo, Classroomscreen, Quizziz, Edpuzzle y Flip, adaptadas a los contenidos musicales impartidos en las asignaturas. Durante todo el proceso, de manera cualitativa, se han recopilado diversas evidencias que han sido analizadas. Se confirma que su efectiva integración se debe a los principales elementos que incorporan estas experiencias y que han sido: puntos y recompensas, ya que las herramientas tecnológicas utilizadas facilitan el seguimiento y la gestión de los puntos obtenidos; tablas de clasificación que permiten a los estudiantes ver en

tiempo real su posición en comparación con otros compañeros; desafíos y misiones que deben superar para avanzar, proporcionando actividades interactivas que el alumnado debe completar; narrativa y temática que hacen que la experiencia sea más atractiva y significativa; retroalimentación inmediata, lo que permite evaluar el progreso y corregir errores de inmediato; colaboración y competencia social al facilitar la colaboración entre el alumnado, permitiéndoles trabajar juntos en desafíos o misiones; recompensas extrínsecas e intrínsecas ya que las estrategias de gamificación ofrecen tanto recompensas extrínsecas (puntos, insignias, premios) como intrínsecas (sensación de logro, satisfacción personal), ayudando a equilibrar y combinar ambas. Como principales conclusiones, se puede afirmar que la combinación de la gamificación con herramientas tecnológicas ha demostrado ofrecer una experiencia educativa más inmersiva y atractiva. Estas experiencias han tenido un impacto significativo en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas universitarias musicales, aumentando la calidad educativa y fomentando una mayor participación y motivación del estudiantado. La transferencia de estas experiencias al futuro profesional de los estudiantes es inmediata. Por su parte, se debe destacar que las experiencias realizadas son sostenibles ya que no requieren coste alguno; asimismo, transferibles a cualquier titulación y área de conocimiento realizando las adaptaciones correspondientes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, GAMIFICACIÓN, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ARTES VISUALES Y EDUCACIÓN PARA LA SOSTENIBILIDAD

CARLOS NAVARRO MORAL

Universidad de Granada

El arte, aunque es un proceso creativo que expresa significado a través de la imagen y la visión, puede ser también considerado un poderoso agente de cambio. Artefactos tales como pinturas, murales, instalaciones, fotografías o esculturas tienen siempre un múltiple propósito. Para muchos artistas hacer arte es una forma de activismo en sí mismo (Johnson, 2019; Ni Bhroin y Cleary, 2021).

Selbyn (2015) argumenta que conectar con la naturaleza puede mover a la acción transformadora. Este autor declara que “la sensación de unidad con la naturaleza puede traducirse en una acción transformadora y en una manera transformada de estar en el mundo. Este autor declara que el arte puede ser una fuerza positiva para el cambio en la vida de la gente, especialmente realizando un arte focalizado sobre las injusticias sociales y un arte ecológico, el cual se implica con la interrelación entre las cosas vivas y sus ambientes, y proporciona al modelo basado en el arte para una integración significativa del arte y la educación con la SJE (educación para la justicia social) y la ESD (educación para el desarrollo sostenible).

El arte tiene el potencial o poder de alcanzar a la gente en sus ambientes diarios y confrontarlos con las injusticias medioambientales que son fácilmente ignoradas. Son capaces de expresar la extrema pobreza, la desigualdad de género, la discriminación racial, la deforestación y la contaminación mediante una imagen que llega directamente a mucho público.

La educación para la justicia social implica que la educación debería de jugar un papel primordial en crear una justa y democrática sociedad. La idea es construir una “identidad ecológica”, para la eco liberación (Manolopoulos, 2021). La identidad ecológica requiere que el profesor adopte una transformación de nuestra comprensión de nuestras relaciones con la naturaleza y un cultivo de una comprensión ecológica.

El arte visual dispone a los profesores y a los alumnos a implicarse con el trabajo artístico en términos de su contenido, proceso y estilo, el propósito es crear trabajos artísticos para desarrollar una conexión emocional y una mayor comprensión de las injusticias ecológicas y sostenibles.

Ni Bhroin y Cleary (2021) destaca la necesidad de incluir los temas de justicia social y de sostenibilidad a través del currículum de los programas de educación primaria y secundaria. Reconocer a los alumnos como artistas permite y da poder a los alumnos para trabajar desde su propia agencia, desde su propia iniciativa o toma de decisiones responsable para el cuidado con el medio ambiente.

Considero que esta situación de aprendizaje puede servir de ejemplo de cómo activar la toma de conciencia en el alumnado a partir de experiencias artísticas sobre la problemática medioambiental. Puede también servir de ejemplo de cómo hacer a los profesores y alumnos verdaderos activistas implicados en la búsqueda de alternativas a los problemas medioambientales que afectan a nuestro planeta.

PALABRAS CLAVE

ARTE, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PENSAR EN EL ALUMNADO: EL PROYECTO SOCIAL E-LEARNING Y LAS ESTRATEGIAS DOCENTES

ANA VELASCO MOLPECERES

Universidad Complutense de Madrid

PEDRO PABLO ORTÚÑEZ GOICOLEA

Universidad de Valladolid

Una pregunta constante para los profesores es, precisamente, si son buenos docentes. No es fácil responderse pero, en el seno del proyecto de innovación docente Social e-learning: ciencias sociales y humanidades

digitales, financiado por la Universidad de Valladolid, se han hecho una serie de trabajos y actividades relacionadas con las buenas prácticas docentes y con la innovación docente que permiten, para el profesorado interesado en el tema, indagar en algunas experiencias exitosas de docentes que están satisfechos de sus clases. En este trabajo presentamos algunas de ellas, especialmente vinculadas al uso de herramientas TIC y a la incorporación de las últimas novedades digitales y de las redes sociales, así como de la Inteligencia Artificial. Aunque sin obviar el papel que la gamificación y la alfabetización audiovisual, con contenidos literarios, cinematográficos y del mundo del cómic, pueden ofrecer para las clases, sobre todo, para conectar con el alumnado.

Es importante señalar, igualmente, que junto a la desmotivación y pasividad de buena parte de los alumnos, la innovación docente es también una forma de reconectar con la práctica docente pues permite enfocar la docencia con un espíritu crítico, incorporando novedades, buscando alternativas e intentando interesar y fomentar la participación del alumnado, pese a la carga de trabajo añadida que supone. Incidimos, igualmente, en la importancia de incorporar los contenidos y prácticas de nuestro proyecto, de gran transversalidad, en diferentes áreas, titulaciones y asignaturas, porque permiten al alumnado desarrollarse como personas, al enfocar problemas y cuestiones muy actuales, demandadas tanto en el ámbito profesional como personal: la creación de una marca personal, la elaboración de contenidos de calidad, el combate contra la desinformación y la manipulación o el espinoso campo del papel de la Inteligencia Artificial.

También se presentan nuevos retos, tanto en la evaluación y en la docencia como en el entorno privado, a los que se enfrentan los profesores desde el año 2023: en particular, la emergencia de la IA, con servicios como Chat GPT. Con el ánimo de seguir siempre mejorando, esta ponencia recoge, en definitiva, los esfuerzos de un grupo de profesores que desean ser buenos profesores, a la vanguardia de su profesión, y contribuir al desarrollo académico, profesional y, ante todo, personal del alumnado.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA, DOCENCIA UNIVERSITARIA, INNOVACIÓN DOCENTE, REDES SOCIALES, TIC

CIENCIAS SOCIALES.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC Y UNIVERSIDAD
ON LINE

PONENCIAS

- **Ponencia A03-S04-01.** BANCO DE OPINADORES Y OPINADORAS: UNA EXPERIENCIA COLABORATIVA EN EL GRADO DE PERIODISMO
Maite Plazas Olmedo.
- **Ponencia A03-S04-02.** EDUCACIÓN EN-LÍNEA EN TRABAJO SOCIAL: ANÁLISIS DEL USO DEL FORO DE DISCUSIÓN DURANTE LA PANDEMIA DE LA COVID-19
Elena M. Cortés-Florín. Javier Ferrer-Aracil. María Carmen Pérez Belda. Vicente Díez Soriano.
- **Ponencia A03-S04-03.** APLICACIÓN DE LA IAG EN LOS TRABAJOS FIN DE GRADO: INNOVACIÓN Y DESAFÍOS EN LA ERA DIGITAL
Violeta Pascual Blasco.
- **Ponencia A03-S04-04.** ROBOTICS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ENHANCING MOTIVATION AND COOPERATIVE COMPETENCIES IN THE TRAINING OF FUTURE TEACHERS
María Dolores Díaz Noguera. Carlos Hervás-Gómez. Liliana Măță.
- **Ponencia A03-S04-05.** EL ROL DEL MATERIAL PEDAGÓGICO EN UN AMBIENTE VIRTUAL DESDE LA MIRADA DE LOS ESTUDIANTES
Norma Flores González.
- **Ponencia A03-S04-06.** EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL EN LA UNED: UN ENFOQUE MIXTO
Miryam C. González-Rabanal. Antonio Jesús Acevedo Blanco.
- **Ponencia A03-S04-07.** "UN PASSEIG PEL CENTRE HISTÒRIC DE VALÈNCIA", VISITA VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE CATALÁN (L2)
Diana Nastasescu.
- **Ponencia A03-S04-08.** EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE CON H5P COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE INTERACTIVO PARA LA EVALUACIÓN
Jaime Prieto Bermejo. Sonsoles Leguey Galán.

- **Ponencia A03-S04-09.** EL IMPACTO TRANSFORMADOR DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA.
Juan Luis Blanco Guzmán.
- **Ponencia A03-S04-10.** METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA TRADUCCIÓN EN EL AULA DE TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA
Roser Sánchez-Castany.
- **Ponencia A03-S04-11.** APLICACIÓN DE WOOCAP PARA REFORZAR CONCEPTOS Y HABILIDADES DE MICROSOFT EXCEL: PERCEPCIONES DE LOS ALUMNOS SOBRE SU UTILIDAD
Sonsoles Leguey Galán, Jaime Prieto Bermejo.
- **Ponencia A03-S04-12.** USOS Y POSIBILIDADES DEL CHAT GPT EN EL AULA DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL
Carmen Clara Bravo Torres, Ignacio Alcalde Sánchez.
- **Ponencia A03-S04-13.** INCIDENCIA DE LA MEDIACIÓN DIGITAL EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA NEUROEDUCATIVA
Patricia Izquierdo-Iranzo.
- **Ponencia A03-S04-14.** PERIODISMO CIENTÍFICO Y REDES SOCIALES: APLICANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA A LA INNOVACIÓN DOCENTE
Aitor Ugarte Iturrizaga.
- **Ponencia A03-S04-15.** INNOVACIÓN BOGOTANA: MODELO DE CALIFICACIÓN DE PROYECTOS DISTRITALES EN UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN SOCIAL MEDIANTE BUSINESS INTELLIGENCE
Estid Giovanni Ovalle Guerrero, William Nieto-Leon.
- **Ponencia A03-S04-16.** PROFESORADO Y EXPERIENCIA DE INTRODUCCIÓN DE LA IA EN ASIGNATURAS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA DE LA UCM.
Jorge Crespo González, María José Vicente Vicente, María E. Cortés-Cediel.
- **Ponencia A03-S04-17.** IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE TEACHING AND LEARNING OF LAW IN INDIA
Dr. Aneesh V Pillai, Víctor Luis Gutiérrez Castillo.

- **Ponencia A03-S04-18.** EVALUANDO EL IMPACTO DE LA INSTRUCCIÓN PREVIA EN LA SENSACIÓN DE PRESENCIA CON REALIDAD VIRTUAL
Robi Barranco Merino. Gloria Santiago Méndez. Guillermo Bermúdez González.
- **Ponencia A03-S04-19.** HERRAMIENTAS DE IA: RETOS Y POSIBILIDADES PROFESIONALES PARA LOS ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN
Ana Velasco Molpeceres. Graciela Padilla-Castillo.
- **Ponencia A03-S04-20.** LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: TRANSVERSALIDAD, MOTIVACIÓN Y CREACIÓN DE CONTENIDO
Ana Velasco Molpeceres. Cristina Gómez Cuesta.

BANCO DE OPINADORES Y OPINADORAS: UNA EXPERIENCIA COLABORATIVA EN EL GRADO DE PERIODISMO

MAITE PLAZAS OLMEDO

Universitat Jaume I

La integración en el aula de recursos interactivos digitales es una interesante vía para poner en práctica técnicas de aprendizaje colaborativo donde el papel del alumnado se sitúa en el centro del proceso. A través de herramientas de uso común, como son las que pone a disposición el sistema Moodle, es posible potenciar el trabajo práctico y la autonomía creativa en el contexto de la educación superior de una manera innovadora y dinámica. Por ello, en esta ponencia compartimos una propuesta de actividad puesta en marcha por primera vez durante el curso académico 2023/2024 en el Grado de Periodismo de la Universitat Jaume I que recoge ese espíritu en el que se aúnan nuevas tecnologías y nuevos métodos de aprendizaje. En concreto, utilizamos el recurso de Moodle “Base de datos” para dar forma a un banco de opinadores y opinadoras en el marco del Aula Virtual del Grado donde el estudiantado puede compartir con el resto de la clase sus periodistas de referencia en los diversos géneros de opinión y análisis (columnistas, viñetistas, críticos/as...), incluyendo un enlace directo a sus piezas, imágenes, texto para añadir biografías o valoraciones personales de forma libre... Tanto profesorado como alumnado puede crear sin límite y a través de un formulario entradas nuevas, pero también comentar todas las que se hayan registrado. De este modo, el objetivo es fomentar el aprendizaje colaborativo a partir de los contenidos vistos en las clases teóricas, cultivar la curiosidad y el debate más allá de las actividades evaluables de la asignatura, motivar al alumnado y, en última instancia, facilitar el conocimiento de referentes periodísticos que puedan servir de modelo para mejorar la redacción propia. La prueba piloto de la actividad se llevó a cabo a partir de marzo de 2024, momento en que se informó al grupo de la disponibilidad del recurso, hasta mayo, mes en el que finalizaron

las clases presenciales y se envió un cuestionario de valoración anónimo. Se implementó en el Aula Virtual (Moodle) de la asignatura y participaron aproximadamente 20 personas, correspondientes a un subgrupo reducido de trabajo que yo coordinaba. Las valoraciones obtenidas a través del cuestionario reflejan que se trata de una iniciativa con potencial utilidad a nivel personal y colectivo, pero que requiere de un mayor seguimiento, feedback e incentivo por parte del profesorado para que se cumplan realmente los objetivos en los que se fundamenta. La autonomía del alumnado en esta clase de actividades colaborativas no es incompatible con el trabajo de acompañamiento dentro y fuera del aula, sobre todo en las fases iniciales, donde alumnos y alumnas están poco familiarizados con el funcionamiento y también pueden tener dudas acerca del provecho que pueden obtener, máxime teniendo en cuenta que esta actividad no se evalúa cuantitativamente. En todo caso, se espera recibir sugerencias de mejora para intentar volver a implementar el Banco de opinadores y opinadoras en próximos cursos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, CIENCIAS SOCIALES, GÉNEROS DE OPINIÓN, PERIODISMO, TIC

EDUCACIÓN EN-LÍNEA EN TRABAJO SOCIAL: ANÁLISIS DEL USO DEL FORO DE DISCUSIÓN DURANTE LA PANDEMIA DE LA COVID-19

ELENA M. CORTÉS-FLORÍN

Universidad de Alicante

JAVIER FERRER-ARACIL

Universidad de Alicante

MARÍA CARMEN PÉREZ BELDA

Universidad de Alicante

VICENTE DÍEZ SORIANO

Universidad de Alicante

Introducción: La pandemia de la COVID-19 transformó de manera significativa la educación superior, impulsando el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para garantizar la continuidad de los procesos de aprendizaje. Tradicionalmente, la formación universitaria en Trabajo Social ha potenciado la capacidad de relación e intercambio de conocimientos y experiencias entre el alumnado, pues se han considerado competencias fundamentales durante el ejercicio profesional. Los foros de discusión, al posibilitar la interacción constante y asincrónica, pueden facilitar la adquisición de éstos y otros aprendizajes, incluso en circunstancias tan adversas como cuando el contacto físico no es posible.

Objetivos: El objetivo general que ha guiado esta investigación ha sido el de conocer la opinión del alumnado de Trabajo Social sobre el foro de discusión.

Metodología: La asignatura de Modelos y Métodos del Trabajo Social II es una asignatura obligatoria de 6 créditos (ECTS) del Grado en Trabajo Social de la Universidad de Alicante (España). En el curso académico 2020-2021, se matricularon 150 estudiantes en la asignatura. Uno de los grupos de matrícula compuesto por 57 estudiantes participó en un foro de discusión habilitado expresamente dentro del Campus

Virtual “UACloud” de la Universidad de Alicante. De este grupo de estudiantes, 44 completaron el cuestionario de evaluación sobre el foro. El cuestionario estaba compuesto por 16 preguntas tanto cerradas como abiertas, abarcando diferentes niveles de medición (nominal, ordinal y de escala). El análisis de los datos fue de tipo descriptivo, determinando tendencias centrales y niveles de dispersión, junto a frecuencias absolutas y relativas.

Resultados: Los resultados recogen la opinión del alumnado de Trabajo Social sobre varios aspectos relacionados con el foro de discusión: la experiencia previa con la educación en-línea antes de la pandemia de COVID-19, el acceso a las TIC, la frecuencia de uso del foro, la facilidad de uso del foro, el nivel de participación en el mismo, la evaluación del papel del profesorado en su dinamización y moderación, los problemas técnicos experimentados, la utilidad del foro como herramienta de aprendizaje en general y para la asignatura en particular, su contribución al desarrollo del pensamiento crítico, el grado de conexión con compañeros y profesorado facilitado, el grado de comodidad al expresar opiniones, así como las expectativas sobre el uso futuro de los foros de discusión.

Conclusiones: La percepción de utilidad del foro de discusión es variada en términos de aprendizaje, indicando que la herramienta analizada puede mejorarse con un diseño más intuitivo, un mejor acceso, así como con estrategias para fomentar una participación más significativa. A pesar de esto, el alumnado de Trabajo Social reconoce el valor del foro a la hora de establecer relaciones y parcialmente expresa su deseo de continuar utilizándolo en el futuro.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, DOCENCIA VIRTUAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, TIC, TRABAJO SOCIAL

APLICACIÓN DE LA IAG EN LOS TRABAJOS FIN DE GRADO: INNOVACIÓN Y DESAFÍOS EN LA ERA DIGITAL

VIOLETA PASCUAL BLASCO

Universidad Católica de Murcia (UCAM)

La educación superior está experimentando un cambio sustancial desde la irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAG). Los modelos de procesamiento de lenguaje (NLP), como ChatGPT, ya se utilizan para la elaboración de trabajos académicos, como el Trabajo Fin de Grado (TFG). Ante esta situación, es esencial evaluar el impacto de la IAG en la consecución de competencias de los estudiantes universitarios.

Esta comunicación se centra en la promoción de la IAG como apoyo y herramienta en la realización del TFG, no como sustituto del esfuerzo académico. Modelos como ChatGPT permiten agilizar procesos de investigación y redacción, pues ayudan a la generación de ideas, la búsqueda de información en tiempo real o la estructuración de textos. Los transformers, utilizados en modelos de texto como GPT (Generative Pre-trained Transformer) aprenden de contextos y dependencias complejas en el prompt o instrucción que el usuario le da para generar una escritura coherente y relevante. Gracias a su “mecanismo de atención”, ponderan la importancia de los tokens o palabras de la petición del usuario, independientemente de su posición, para mejorar la comprensión del texto y las relaciones entre palabras. Introducir en la metodología del TFG el uso de estas herramientas permite a los estudiantes centrarse en otras actividades como la creatividad o el análisis crítico. Para ello, es crucial la formación de los estudiantes en el uso responsable de esta tecnología, la comprensión de sus limitaciones y sesgos y, por supuesto, la formulación de los prompts o instrucciones que proporcionan a la IAG.

El objetivo del presente estudio es establecer un uso adecuado de ChatGPT para la realización de TFG que asegure la adquisición de las competencias mientras se mantienen los estándares de integridad académica. Se considera fundamental la educación de los estudiantes en el uso

de la IAG, pues la dependencia excesiva de estas herramientas pueden reducir el desarrollo de habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la redacción original o la capacidad de síntesis e investigación. Además, surge la preocupación por la integridad académica, pues un uso inadecuado de estos modelos puede llevar al plagio y la falta de autenticidad en los trabajos presentados.

Para cumplir con el objetivo planteado, se recogen los resultados de la experiencia del uso de IAG en los TFG dirigidos por la autora durante el curso académico 2023/2024. El análisis de los datos muestran las tareas del proceso de elaboración de estos trabajos, en las que los beneficios de la IAG son favorables. Concretamente se aplicaron con integridad académica para las siguientes labores: formulación de objetivos de investigación, búsqueda y traducción de documentación, asistencia en la citación según la normativa APA, reformulación de estructuras gramaticales, uso como instructor para el manejo de SPSS o generación de gráficos basados en los resultados obtenidos.

La conclusión general subraya el uso de la IAG como herramienta efectiva para mejorar los resultados académicos y la necesidad de educar en el equilibrio entre la innovación tecnológica y el desarrollo de las habilidades académicas tradicionales.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC, TRABAJO FIN DE GRADO

ROBOTICS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ENHANCING MOTIVATION AND COOPERATIVE COMPETENCIES IN THE TRAINING OF FUTURE TEACHERS

MARÍA DOLORES DÍAZ NOGUERA

Universidad de Sevilla

CARLOS HERVÁS-GÓMEZ

Universidad de Sevilla

LILIANA MĂȚĂ

Vasile Alecsandri University of Bacău, Romania

The objective of this study was, to design and validate a model for teaching innovation in educational robotics that allows explaining, from the perceptions of future teachers in the framework of Comparative Education, the relevance of situated learning, applicative learning, motivation, and cooperation in the foundation of such educational innovation. Thus, the following research questions were proposed: Is it possible to confirm the existence of a model for teaching innovation in educational robotics in dissimilar international Higher Education contexts, such as Romania and Spain? The participants of this study were university students registered in the different degrees offered by the Faculties of Education Science of the University of Seville (Spain) and Vasile Alecsandri University of Bacau (Romania) in the academic year 2019-2020. For the validation of the innovation model, an ad hoc instrument was designed to evaluate the perception of university students toward educational robotics. Study Objectives and Methodology: The primary objective of this study was to establish and validate an innovative teaching model for educational robotics by assessing the perceptions of prospective educators. This model focuses on the importance of situated learning, applicative learning, motivation, and cooperation as foundational elements. By exploring these dimensions, the study aimed to develop a robust framework for educational innovation that can be applied in

diverse international contexts. To achieve this, the researchers formulated key research questions centered on the applicability of the innovation model across different higher education environments, specifically in Romania and Spain. The study involved participants from the Faculties of Education Science at the University of Seville and Vasile Alecsandri University of Bacau during the 2019-2020 academic year. These participants were enrolled in various education-related degree programs.

Instrument Design and Data Collection: To validate the proposed innovation model, a custom-designed instrument was developed. This tool was specifically created to assess the perceptions of university students regarding educational robotics. It included various items aimed at measuring their views on the effectiveness and relevance of situated learning, applicative learning, motivation, and cooperation within the context of educational robotics. Data collection was conducted through surveys administered to the participating students. The responses were then analyzed to determine the validity of the teaching innovation model and to identify any significant trends or patterns in the perceptions of the prospective educators.

Findings and Implications: The findings of the study confirmed the existence of a valid model for innovation in educational robotics. The dimensions of situated learning, applicative learning, motivation, and cooperation were found to be significant and influential in the educational experiences of the participants. The perceptions of prospective teachers highlighted the effectiveness of these dimensions in fostering a comprehensive and engaging learning environment. Moreover, the study revealed a promising new research line in educational robotics. The validated teaching innovation model demonstrated potential for replication in different countries, suggesting its adaptability and effectiveness across varied educational contexts. This underscores the model's value in contributing to the advancement of educational practices in robotics on an international scale.

In conclusion, the study successfully designed and validated a model for teaching innovation in educational robotics. The significant dimensions identified—situated learning, applicative learning, motivation, and cooperation—provide a strong foundation for educational innovation. The positive perceptions of prospective teachers indicate that this model can be

effectively implemented in different international higher education settings, paving the way for further research and development in the field of educational robotics.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, COOPERATIVE COMPETENCIES, MOTIVATION, ROBOTIC, TRAINING OF THE FUTURE TEACHERS

EL ROL DEL MATERIAL PEDAGÓGICO EN UN AMBIENTE VIRTUAL DESDE LA MIRADA DE LOS ESTUDIANTES

NORMA FLORES GONZÁLEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Actualmente, los docentes se enfrentan a una nueva era en la que la tecnología ha cambiado las interacciones entre el material pedagógico y los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es necesario indagar sobre dichas interacciones, especialmente en el ámbito del aprendizaje de Lenguas donde las nuevas aplicaciones se han convertido en un mecanismo alternativo para que los estudiantes estén en contacto con un idioma meta, aprendiendo de una manera atractiva, auténtica e innovadora. Ante esta situación, un elemento esencial de análisis es el rol del material digital en los ambientes virtuales, toda vez que coadyuven a la prehensión y representación del conocimiento al ser portadores de contenidos, facilitando el proceso de aprendizaje con su multiformato. Derivado de lo anterior, el objetivo del presente estudio es identificar el rol de los materiales digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en una modalidad virtual a partir de la percepción de los estudiantes. En este sentido, se recurrió a un estudio cuantitativo, con corte transversal y alcance descriptivo para conocer el rol de dichos

materiales en espacios virtuales. Por lo que se refiere al instrumento, se empleó un cuestionario con escala tipo Likert compuesto de 50 ítems para identificar las percepciones subyacentes en los estudiantes con respecto al rol de los materiales digitales. Este instrumento se aplicó, al término del periodo de primavera 2024, a una muestra de 120 estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza del Idioma Inglés de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, obteniendo los siguientes resultados: se identifican 5 roles principales a saber 1. Promotor del aprendizaje según las necesidades individuales y estilos de aprendizaje de los estudiantes. 2. Adaptador del aprendizaje en formato digital a través de los recursos MADIVA, Web3.0 y 4.0. 3. Organizador del proceso de aprendizaje de manera flexible y gamificada para fomentar la autonomía. 4. Detonador del aprendizaje centrado en los alumnos con trabajo colaborativo y 5. Transformador del aprendizaje memorístico al significativo mediante la aplicación de metodologías activas. Como se observa, los roles identificados permiten el diseño de espacios educativos mediados por tecnología con metodologías que desarrollan el aprendizaje en contextos ajustados al ritmo de los estudiantes. En conclusión, los diferentes roles del material pedagógico en ambientes virtuales fueron reconocidos como una poderosa herramienta para desarrollar no solo habilidades lingüísticas sino también el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico.

PALABRAS CLAVE

AMBIENTES VIRTUALES, APRENDIZAJE, IDIOMAS, MATERIAL DIGITAL, PERCEPCIONES

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL EN LA UNED: UN ENFOQUE MIXTO

MIRYAM C. GONZÁLEZ-RABANAL

Departamento de Economía Aplicada y Gestión Pública

ANTONIO JESÚS ACEVEDO BLANCO

Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED

Introducción: El Grupo de Innovación Docente de la UNED (GID 2016/16) ha desarrollado tres experiencias de Aprendizaje-Servicio virtual (ApSv), utilizando la plataforma educativa aLF de la UNED, Google Forms para cuestionarios de valoración, y focus groups online cuyos resultados han sido procesados con NVivo. Estas iniciativas se inscriben en una línea de investigación en innovación educativa iniciada en 2019, involucrando a estudiantes de los Grados en Ciencias Jurídicas de las Administraciones Públicas, Criminología y Trabajo Social, todos ellos de la Facultad de Derecho de la UNED. Este artículo analiza el desarrollo y los resultados de estas experiencias, enfocándose en su evaluación mixta.

Objetivos: El objetivo principal de esta investigación es evaluar los resultados de las experiencias de ApSv desde la perspectiva de los estudiantes, utilizando un método mixto que combina herramientas cuantitativas y cualitativas. La investigación se centra en la propuesta de indicadores para evaluar programas sociales del Ayuntamiento de Madrid, específicamente los Puntos de Encuentro Familiar, los Centros de Apoyo a las Familias y la Tarjeta Familias, alineados con diversos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Resultados: Fortalezas del Proyecto

Las experiencias de ApSv han proporcionado varias fortalezas significativas

Relevancia Curricular: Los proyectos están alineados con el programa de las asignaturas dedicadas al diseño y evaluación de políticas y programas públicos de carácter social.

- **Sensibilización Social:** Los estudiantes aumentaron su comprensión de las prioridades sociales y su sensibilización hacia los ODS, ya que éstos tienen una considerable presencia en los proyectos objeto de estudio.
- **Transparencia y Responsabilidad:** El uso de indicadores contribuye a una gestión más transparente y responsable por parte del Ayuntamiento de Madrid.
- **Transferencia del Conocimiento:** La implementación de estos proyectos facilita la transferencia del conocimiento desde la Universidad hacia la sociedad en el ámbito de las Ciencias Sociales.

Evaluación Metodológica: La metodología de evaluación mixta, inspirada en la concepción multiestratégica, ha combinado herramientas cuantitativas (cuestionarios de valoración) con cualitativas (focus groups online). La integración de los modelos de evaluación positivistas y constructivistas ha permitido llevar a cabo una evaluación exhaustiva y detallada del proceso y de los resultados de aprendizaje.

La recolección de datos se realizó de manera sucesiva, primero con cuestionarios de valoración y luego con focus groups, permitiendo una triangulación secuencial de los datos. El tratamiento éstos se ha realizado a través de un panel mixto, agrupando ítems de los cuestionarios con los verbatim de los focus groups.

Conclusiones: Las experiencias de Aprendizaje-Servicio virtual desarrolladas por el GID 2016/16 de la UNED han demostrado ser una metodología eficaz para la formación académica y profesional de los estudiantes. La combinación de herramientas cuantitativas y cualitativas en la evaluación ha permitido obtener una visión completa de los resultados, destacando la relevancia de los proyectos tanto en el ámbito educativo como en su impacto social. La transferencia del conocimiento hacia la sociedad y la sensibilización hacia los ODS son logros significativos que subrayan la importancia de continuar con este tipo de iniciativas en la Educación Superior. Además, la colaboración con el Ayuntamiento de Madrid ha reforzado la aplicación práctica del aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentarse a los desafíos profesionales futuros de manera consciente y responsable.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL (APSV), INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, MÉTODOS MIXTOS, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE, TRANSFERENCIA CONOCIMIENTO

"UN PASSEIG PEL CENTRE HISTÒRIC DE VALÈNCIA", VISITA VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE CATALÁN (L2)

DIANA NASTASESCU

Universitat Jaume I

Introducción: La unidad didáctica "Un passeig pel centre històric de València" está diseñada para estudiantes universitarios de nivel A2 de catalán. Se centra en el aprendizaje de la lengua mediante un método comunicativo por tareas, dentro del enfoque del Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE). Utiliza el centro histórico de València como contexto para desarrollar competencias comunicativas y lingüísticas a través de actividades significativas y tareas finales concretas.

Objetivos: El objetivo general fue que el estudiantado adquiriera la capacidad de manejar en catalán diversas situaciones comunicativas que puedan producirse en torno a la ciudad y a las direcciones en general, y también que conozcan el centro histórico de València y sus principales monumentos. Los objetivos específicos son:

Comunicativos: expresar opiniones, manifestar acuerdo o desacuerdo en un debate dirigido, describir visitas guiadas y explicar oralmente folletos turísticos;

Gramaticales: los tiempos verbales pasados, repaso del futuro y del presente de indicativo, uso de expresiones locativas y temporales;

Lingüísticos: vocabulario relacionado con la ciudad y el patrimonio cultural, adjetivos para describir monumentos o edificios;

Culturales: conocimiento de los monumentos más importantes del centro histórico de València.

Metodología: La metodología se basa en un enfoque práctico y participativo, con actividades que combinan formatos orales y escritos, y que se desarrollan tanto individualmente como en grupo. La evaluación es continua y se centra en la observación activa y la corrección de tareas. La unidad culmina con la creación de un folleto turístico de la ciudad después de la visita in situ y su presentación oral, promoviendo la investigación y el uso del catalán en entornos reales.

Discusión: Debido a la imposibilidad para realizar una visita presencial, se adaptó la metodología para llevar a cabo un recorrido virtual utilizando Google Street View, manteniendo el objetivo de desarrollar competencias comunicativas y lingüísticas en un contexto significativo. La adaptación de la unidad demostró ser efectiva para mantener la motivación y el compromiso del alumnado. La metodología AICLE permitió integrar el aprendizaje lingüístico con el conocimiento cultural de manera significativa, a pesar de la falta de interacción física con el entorno. Las actividades diseñadas fomentaron el desarrollo de habilidades comunicativas reales en contextos auténticos, adaptándose a las necesidades educativas actuales.

Resultados: Los resultados incluyeron una mejora notable en las competencias comunicativas y lingüísticas del estudiantado, así como un mayor conocimiento cultural sobre el centro histórico de València. La tarea final del folleto turístico virtual les permitió aplicar los contenidos aprendidos y desarrollar habilidades de investigación y presentación en catalán, utilizando herramientas digitales.

Conclusiones: La implementación virtual de la unidad didáctica demostró ser una alternativa eficaz y flexible ante la imposibilidad de una visita presencial. El enfoque AICLE, combinado con herramientas digitales, facilitó un aprendizaje significativo y contextualizado de la lengua catalana. Los estudiantes no solo mejoraron sus competencias lingüísticas, sino que también desarrollaron un mayor aprecio por el patrimonio cultural de

València, demostrando que es posible adaptar la enseñanza de lenguas extranjeras a un formato virtual sin perder la calidad educativa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS EXTRANJERAS, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CATALÀ, EXPERIENCIA DOCENTE CATALÁN, LENGUA CATALANA

EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE CON H5P COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE INTERACTIVO PARA LA EVALUACIÓN

JAIME PRIETO BERMEJO

Universidad Rey Juan Carlos

SONSOLES LEGUEY GALÁN

Universidad Rey Juan Carlos

H5P es una herramienta de aprendizaje interactivo de relativamente reciente incorporación al catálogo de recursos del aula virtual de las asignaturas de la Universidad Rey Juan Carlos. Dado su carácter interactivo, H5P puede ser empleado como recurso para evaluar los aprendizajes del alumnado durante las clases en tiempo real tal y como hemos realizado en esta propuesta de innovación docente. El presente trabajo examinó el uso de H5P como recurso interactivo al que los alumnos accedían fuera de las clases en actividades planteadas a modo de repaso. Así, recolectando los resultados del recurso el profesor podía conocer cómo de satisfactoria había sido la adquisición de conocimientos y competencias previa. Las actividades de repaso fueron planteadas en tres grupos de la asignatura Computer Science Applied to Corporations del Grado en Administración y Dirección de Empresas (Inglés) de la Universidad Rey Juan Carlos. La muestra de alumnos fue de 112 estudiantes. Las

actividades se plantearon una vez terminado el periodo docente de la asignatura, como actividades opcionales de repaso a realizar en el periodo de preparación del examen final de la asignatura. Los alumnos accedían a un archivo de datos en formato Microsoft Excel y a un recurso H5P en el que se planteaban una serie de acciones a realizar sobre dicho conjunto de datos. Cada pregunta ofrecía al alumno tres posibles valores como respuesta. Si, por ejemplo, se preguntaba cuál era el valor máximo de una determinada variable, se ofrecían tres posibles respuestas, siendo solo una la correcta. Con el análisis de los resultados, el profesor podía conocer si el alumno comprendía qué acciones realizar para dar respuesta a cada pregunta y si, por tanto, sabía cómo proceder correctamente. Finalizada la experiencia se pasó un cuestionario de satisfacción al alumnado encuestándoles sobre su satisfacción con la experiencia de innovación docente desarrollada. El cuestionario se iniciaba con un breve texto explicativo dirigido a los estudiantes. Tras ello, dado que se trataba de una asignatura de un grupo bilingüe con un importante número de estudiantes extranjeros que estaban durante ese curso de intercambio con una beca Erasmus, se pedía al estudiante que se identificase como alumno Erasmus o no (siempre manteniendo el resto de datos anónimos). Esto permitiría conocer si existían posibles diferencias en cuanto a las experiencias previas con el uso de H5P con los alumnos españoles. El cuestionario continuaba con 10 preguntas que recogían la satisfacción del estudiante con una serie de ítems sobre la experiencia de uso con H5P, empleando una escala de valoración de tipo Likert de 5 puntos. Respondieron a la encuesta 92 estudiantes, siendo catalogada la experiencia, en términos generales, como muy positiva.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTERACTIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACION, H5P

EL IMPACTO TRANSFORMADOR DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

JUAN LUIS BLANCO GUZMÁN

Universidad de Sevilla

Introducción: La inteligencia artificial (IA) está transformando la educación al ofrecer nuevas herramientas que mejoran la enseñanza y el aprendizaje. Este estudio investiga el impacto de la IA en la educación, destacando aplicaciones, beneficios y desafíos, mediante un análisis bibliométrico y una revisión de la literatura.

Objetivos: Este estudio tiene como objetivo analizar el uso de la IA en la educación, identificar sus principales beneficios y desafíos, y proporcionar recomendaciones para su implementación efectiva en contextos educativos.

Metodología: Se realizó una revisión bibliográfica de la literatura existente y un análisis bibliométrico de la literatura académica relacionada con la IA en la educación. Se examinaron artículos, informes y estudios de caso para identificar tendencias, aplicaciones y resultados de la implementación de IA en instituciones educativas.

Discusión: La revisión de la literatura revela que la IA se utiliza en diversas aplicaciones educativas, incluyendo la personalización del aprendizaje, la tutoría automatizada y la analítica de datos. La IA mejora el rendimiento académico al adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes y facilita la eficiencia administrativa mediante la automatización de tareas. No obstante, también plantea desafíos como el plagio, la privacidad de los datos y la desigualdad en el acceso a la tecnología. El análisis bibliométrico muestra un creciente interés académico en este campo, con un aumento significativo en el número de publicaciones y citas en los últimos años.

Resultados: El análisis bibliométrico y la revisión de la literatura indican que la IA puede mejorar significativamente la educación mediante la personalización del aprendizaje y la eficiencia administrativa. Sin embargo,

también destacan la necesidad de abordar los desafíos éticos y prácticos asociados con su implementación, como la formación continua para los educadores y el desarrollo de políticas claras sobre el uso de IA.

Conclusiones: La inteligencia artificial tiene un potencial transformador en la educación, ofreciendo ventajas como la personalización del aprendizaje y la mejora de la eficiencia administrativa. Para maximizar estos beneficios y mitigar los riesgos, es esencial abordar los desafíos éticos y prácticos asociados con su implementación. Las instituciones educativas deben desarrollar políticas claras, invertir en formación continua y asegurar el acceso equitativo a la tecnología. Con un enfoque equilibrado y responsable, la IA puede crear un entorno educativo más eficiente, inclusivo y personalizado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE PERSONALIZADO, BIBLIOMÉTRICO, CHATGPT, ÉTICA, TUTORÍA AUTOMATIZADA

METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA TRADUCCIÓN EN EL AULA DE TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA

ROSER SÁNCHEZ-CASTANY

Universitat Jaume I

La formación de traductores especializados en un mundo cada vez más digital requiere un enfoque innovador que integre de manera efectiva las tecnologías de la traducción (TT) en el aula de traducción. Este trabajo explora metodologías didácticas que pueden abordar la enseñanza de la traducción especializada mediante el uso de TT, con el objetivo de preparar a los futuros profesionales para las demandas del mercado laboral

actual. Es importante combinar diferentes metodologías didácticas para crear un programa de formación superior completo y efectivo. En el campo de la didáctica de las TT, suelen imponerse las metodologías constructivistas sobre las transmisionistas y, en general, la tendencia es optar por metodologías en las que el estudiantado adquiera únicamente los principios generales de los principales tipos de herramientas y practique con estas en el aula, normalmente en el marco de asignaturas tecnológicas. Tras llevar a cabo una exhaustiva revisión de la literatura, en el presente estudio presentaremos los enfoques metodológicos constructivistas más significativos en el campo de la didáctica de las TT aplicadas a la traducción especializada. Así pues, los enfoques seleccionados son: enfoque por objetivos de aprendizaje, enfoque por tareas y proyectos, enfoque basado en casos, enfoque basado en problemas, enfoque por competencias, enfoque situado, gamificación, enfoque inverso (flipped classroom) y enfoque basado en realidad aumentada y realidad virtual. En este sentido, cabe destacar que no hay una única metodología que se adapte a todos los escenarios posibles, y la elección de la más adecuada dependerá de diversos factores, como las competencias y los objetivos de aprendizaje de la asignatura, las características del estudiantado, el diseño y desarrollo del plan de estudios en el que se incluyan las asignaturas de traducción, los medios físicos y digitales disponibles o las preferencias del docente, entre otros. Además, es fundamental que los docentes estén adecuadamente formados y capacitados para utilizar las TT e integrarlas en la enseñanza de la traducción especializada. En este sentido, dado el avance imparable de la tecnología, la formación docente debe ser continua y adaptarse a las demandas y tendencias del sector de los servicios lingüísticos. Es igualmente importante, por último, llevar a cabo un seguimiento y una evaluación de la implementación de las TT en el aula de traducción especializada para identificar los aspectos que funcionan bien y aquellos en los que es necesario mejorar. Las metodologías docentes presentadas en el presente estudio ofrecen un marco sólido para abordar este reto y garantizar una formación de calidad en el ámbito de la traducción especializada.

PALABRAS CLAVE

ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA, ERA DIGITAL, METODOLOGÍA DIDÁCTICA, TECNOLOGÍAS DE LA TRADUCCIÓN, TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA

APLICACIÓN DE WOOC LAP PARA REFORZAR CONCEPTOS Y HABILIDADES DE MICROSOFT EXCEL: PERCEPCIONES DE LOS ALUMNOS SOBRE SU UTILIDAD

SONSOLES LEGUEY GALÁN

Universidad Rey Juan Carlos

JAIME PRIETO BERMEJO

Universidad Rey Juan Carlos

Este estudio presenta una experiencia diseñada para reforzar la competencia de los estudiantes en Microsoft Excel dentro del marco de la asignatura Métodos de Gestión de Información del grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad Rey Juan Carlos. La importancia de la competencia en Excel es clave en el ámbito laboral al tratarse de una herramienta fundamental para organizar, analizar y transformar datos y visualizar información, habilidades que son indispensables para la toma de decisiones efectiva y la comunicación dentro de los entornos profesionales. La importancia de la competencia en Excel radica no sólo en el dominio del manejo técnico de la herramienta, sino en las capacidades cognitivas asociadas a la resolución de tareas. Es necesario, por tanto, que el alumnado tenga una sólida base relativa a los conceptos clave, contenidos teóricos y habilidades esenciales para realizar un uso eficiente y efectivo de la herramienta. Si bien estas habilidades y competencias se trabajan a lo largo del curso con actividades prácticas que les permiten familiarizarse y avanzar en el manejo de Excel, se han detectado dificultades relacionadas fundamentalmente con el

pensamiento lógico, la identificación de operaciones o cálculos a realizar y la elección de las funciones o herramientas adecuadas para cada contexto. Ante esta situación se realizó una sesión de repaso aprovechando la herramienta Wooclap, una plataforma de encuestas interactivas que permite formular preguntas con formatos atractivos. El evento se realizó en aula, al ritmo marcado por el profesor (modo Interacciones) y no competitivo para dejar tiempo para la reflexión, y autenticado pero sin mostrar usuario para fomentar la participación. Después de cada pregunta se mostraban los resultados dando paso a la resolución de dudas o aclaraciones, proporcionando así retroalimentación inmediata de cada pregunta. La actividad se abrió posteriormente de modo asíncrono para que los alumnos que no asistieron pudieran repasar desde casa. La elección de Wooclap buscaba mantener la atención de los alumnos y fomentar su interés y participación para que pudieran sacar el máximo partido de la actividad. La actividad se centró en la identificación y aplicación de funciones con el objeto de reforzar conceptos básicos y fomentar la reflexión antes de acometer la tarea de forma práctica. En este sentido es importante conocer si la experiencia cumplió sus objetivos, por lo que, una vez cerrada la actividad, se distribuyó un cuestionario a través de Microsoft Forms. Se distinguen los alumnos que ya conocían la herramienta de los que no. Los resultados indican una valoración general positiva de la experiencia, con una percepción elevada de la utilidad para reforzar y consolidar conceptos básicos, algo menor a la hora de mantener la atención o aumentar la participación, y un aumento en la satisfacción de los estudiantes con el enfoque innovador. Sin embargo, las puntuaciones de los alumnos para los que la actividad era novedosa son siempre mejores, lo que invita a reflexionar acerca de si el éxito del uso de esta herramienta radica precisamente en el carácter novedoso de la misma. De ser así, a pesar del interés mostrado por los alumnos cabría plantearse hacer un uso moderado de Wooclap combinándolo con otras herramientas y actividades.

PALABRAS CLAVE

INTERACTIVO, REPASO, EDUCACIÓN SUPERIOR, WOOC LAP, MICROSOFT EXCEL

USOS Y POSIBILIDADES DEL CHAT GPT EN EL AULA DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL

CARMEN CLARA BRAVO TORRES

Universidad de Córdoba

IGNACIO ALCALDE SÁNCHEZ

Universidad de Córdoba

Introducción: Ante el acelerado desarrollo de los sistemas de Inteligencia Artificial (IA), la Universidad se enfrenta a nuevos retos a los que debe dar respuesta. Es inevitable que estas nuevas herramientas tecnológicas acaben formando parte de los recursos por parte del estudiantado y del profesorado para la realización de múltiples tareas, cómo incorporar de una forma adecuada esta tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este reto se plantea en esta investigación, para ello se hará alusión al uso del Chat GPT en dos asignaturas impartidas desde el área de antropología social.

Objetivos: El principal objetivo de este trabajo ha sido evaluar las posibilidades didácticas del uso de la herramienta Chat GPT en la docencia universitaria. Para ello se ha analizado la utilización de este recurso en el diario de la asignatura como en la etnografía. Ello se plantea con la finalidad de, en un futuro, diseñar actividades didácticas y formar al estudiantado en el uso (crítico) de la IA.

Metodología: Se ha llevado a cabo una metodología cualitativa, caracterizada por la revisión bibliográfica y la realización de un estudio de caso en dos asignaturas obligatorias. Se ha realizado una revisión bibliográfica sobre lo producido sobre IA en el uso didáctico en las ciencias sociales y en la antropología social. A continuación, se ha realizado un estudio de caso, analizando esta herramienta como recurso para la realización de los materiales de evaluación.

Discusión y Resultados: Para la evaluación de ambas asignaturas se propone la realización de un diario de la asignatura y un trabajo de investigación sobre una de las temáticas sociales trabajadas en clase, utilizando

la etnografía como método de trabajo. El diario es equiparable al diario de campo y debe recoger el proceso tanto de la materia aprendida, del trabajo de investigación como las reflexiones propias de todo el proceso. En cuanto al uso del Chat GPT en estas herramientas de evaluación se observa que se puede realizar una aproximación teórica a los conceptos trabajados; permitiendo profundizar sobre las cuestiones aprendidas en clase. Sin embargo, no permite descripciones detalladas, ni un enfoque reflexivo que permita comprender la realidad en su conjunto.

Nos encontramos ante un recurso práctico para la enseñanza pero que no abarca la perspectiva holística y social que caracteriza a la antropología. No entra en profundidad en las cuestiones sociales planteadas, no siendo capaz de contestar determinadas preguntas desde las diferentes visiones que caracterizan al fenómeno social estudiado. Por tanto, no permite realizar una etnografía, método característico de la antropología social.

Conclusiones: La herramienta Chat GPT es un recurso que permite al estudiantado profundizar y afianzar sus conocimientos. Es necesario concienciarlos y formarlos en el uso de esta herramienta para que elaboren las preguntas idóneas que enriquezcan sus conocimientos. Sin embargo, hay que ser conscientes de que la IA, a día de hoy, no puede abarcar aspectos fundamentales de la antropología social; como es la capacidad de entender los fenómenos sociales que nos rodean desde una mirada crítica y analítica.

PALABRAS CLAVE

ANTROPOLOGÍA SOCIAL, CHAT GPT, DIARIO DE CAMPO, DOCENCIA, ETNOGRAFÍA

INCIDENCIA DE LA MEDIACIÓN DIGITAL EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA NEUROEDUCATIVA

PATRICIA IZQUIERDO-IRANZO

Universidad Rey Juan Carlos

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.”
Benjamin Franklin

En la experiencia de innovación docente que presentamos se ha buscado involucrar a los estudiantes innovando en la manera de presentar los contenidos docentes en el aula, para ello se ha recurrido a la creación de vídeos docentes interactivos y a una recreación docente participativa, de esta manera de los tres principales procesos que implica en aprendizaje (lo emotivo, lo cognitivo y lo expresivo), apelamos a los dos primeros.

Sin embargo, también nos hemos preguntado hasta qué punto es positiva la introducción de esta mediación digital, por ello y con la intención de medir el impacto en el aprendizaje de un modelo más tecnificado y otro más tradicional hemos desarrollado el siguiente experimento: al grupo experimental se le ha administrado un video instructivo interactivo en el que el docente explica la materia, el video incluye preguntas de verificación sobre la comprensión de los contenidos (el visionado no continúa si no se responde). Al grupo de control ha sido el docente en el aula y empleando el menor apoyo tecnológico posible (voz y pizarra), el que les ha explicado los contenidos de la misma unidad del temario que a sus compañeros/as. El docente es el mismo en ambos casos y todos los/las estudiantes pertenecen a la misma clase y su adscripción a un grupo u otro (control/experimental) ha sido aleatorio. Ambas clases, la basada en el vídeo y la presencial, se desarrollan de manera simultánea puesto que el docente sólo debe estar físicamente presente en una de las clases las cuales se desarrollan en aula contiguas.

Le recogida de datos y el análisis incluyen la perspectiva neuroeducativa, para ello se han recogido datos de microexpresiones faciales, a través de

la plataforma iMotions al grupo experimental, la clase al grupo de control también ha sido registrada y a ambos se les ha aplicado un post-test de conocimiento y una encuesta de emociones. El análisis se ha apoyado en la herramienta de big data PowerBI y en el análisis no automatizado de imagen. Las variables de estudio han sido: 1) distintos tipos de emociones tomando la escala de Ekman y Friesen (1986); 2) el nivel de atención durante el proceso de aprendizaje; y 3) el resultado del aprendizaje obtenido en la evaluación posterior. En esta comunicación presentamos los resultados relativos a la incidencia de la atención y de la emoción positiva en el resultado del aprendizaje, destacando que la atención es una variable fundamental en el resultado inmediato, y que a largo plazo la emoción positiva ha demostrado ser más potente que las notas, porque las notas negativas no generan recuerdo negativo entre los estudiantes del grupo experimental, es decir, quienes participaron en la metodología docente activa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTERACTIVO, ATENCIÓN, EMOCIÓN POSITIVA, METODOLOGÍA EXPERIMENTAL, NEUROEDUCACIÓN

PERIODISMO CIENTÍFICO Y REDES SOCIALES: APLICANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA A LA INNOVACIÓN DOCENTE

AITOR UGARTE ITURRIZAGA

Universidad Carlos III de Madrid

Introducción: El auge de la Inteligencia Artificial Generativa (IAGen) se inicia con el lanzamiento de ChatGPT a finales de 2022. Desde entonces, el chatbot de la empresa OpenAI y otras herramientas avanzaron rápidamente en su uso entre alumnos y docentes, aunque no en todas

las instituciones académicas por igual ni con estrategias homogéneas sobre la realización de tareas ni sobre el control del plagio. La integración de la IAGen en los estudios universitarios se considera una necesidad transversal, pero especialmente esencial en aquellos grados que se ven más afectados por la emergencia de inteligencia artificial generativa. Es el caso de Periodismo y Comunicación Audiovisual, donde se han abierto reflexiones tan disruptivas como la eventual posibilidad de sustitución de periodistas y comunicadores por la IAGen. Método: En el curso 2023-24 se incluyó de manera piloto el uso de la IAGen en las prácticas de la asignatura de Periodismo Científico y Tecnológico de la Universidad Carlos III de Madrid, en un grupo reducido de 30 alumnos de 4º del Grado de Periodismo. Cuando el alumnado había adquirido suficientes técnicas y conocimientos sobre la materia, avanzado el cuatrimestre, se les planteó una actividad individual de dos sesiones. En la primera sesión se propuso como tema los Premios Nobel de Medicina, Física y Química, recién conocidos, para que el alumnado eligiera uno de ellos y creara contenidos informativos para la red social de su elección (X, Instagram o TikTok) usando para ello todo tipo de herramientas de IAGen, a poder ser de forma exclusiva. En la segunda sesión, de manera voluntaria, los alumnos eligieron exponer o no su trabajo oralmente a sus compañeros siguiendo estos cuatro criterios: 1) explicación de las decisiones técnicas tomadas para atrapar la atención, para jerarquizar y sintetizar la información textual y para desarrollar el contenido de imagen y/o audiovisual; 2) qué herramientas de IAGen se han utilizado; 3) cuáles han aportado más y cuáles menos y 4) para qué usos se recomiendan. La evaluación se utilizó para subir nota. Resultados y discusión: La involucración de los alumnos en la práctica fue desigual, con una mejor disposición de aquellos que previamente habían usado la IAGen para sus trabajos académicos. Hubo también una minoría que descubrió las posibilidades de la inteligencia artificial generativa al hacer el ejercicio. Quienes aceptaron voluntariamente exponer su trabajo obtuvieron un aumento de 0,19 puntos en la nota final de las prácticas sobre un máximo posible de 0,25. No se evaluó de manera controlada la opinión del alumnado sobre la práctica. Conclusión: La introducción del uso de la IAGen en las prácticas del Grado de Periodismo se aceptó de manera

heterogénea por el alumnado en el caso que aquí se expone, aunque el aprendizaje presentó buenos resultados. Se necesitan muchos otros proyectos de innovación docente en torno a la IAGen en Periodismo para consolidar experiencias y buenas prácticas.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PERIODISMO, REDES SOCIALES

INNOVACIÓN BOGOTANA: MODELO DE CALIFICACIÓN DE PROYECTOS DISTRITALES EN UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN SOCIAL MEDIANTE BUSINESS INTELLIGENCE

ESTID GIOVANNY OVALLE GUERRERO

Universidad ECCI

WILLIAM NIETO-LEON

Universidad ECCI

Bogotá es una ciudad cosmopolita con más de ocho millones de personas, ocupa el tercer puesto en Latinoamérica al hablar de las ciudades capitales más innovadoras. Sin embargo, dicha innovación podría encontrarse en un ámbito lejano del impacto real desde y hacia la sociedad.

El proyecto pretende contribuir a la generación de un "Sistema de calificación de proyectos para un Laboratorio de Innovación Social", esta iniciativa surge de la necesidad puntual de la alcaldía local de Puente Aranda, una localidad que pese a representar menos del 4% del peso de la población de la capital, mantiene un constante y evidente impacto en la producción de diversos productos y servicios de la capital, tratando de adoptar soluciones innovadoras a problemas complejos de manera eficaz y eficiente.

El contar con una herramienta que permita mejorar significativamente la toma de decisiones y la gestión de proyectos mediante el análisis de datos sólidos, permitirá una evaluación más objetiva y precisa de dichas iniciativas. Se propone como objetivo del macroproyecto el desarrollo de un sistema integral que utilice las capacidades de Business Intelligence para calificar proyectos vinculando la eficiencia y transparencia como parte del modelo.

Se recorre un camino que incluye el análisis de requisitos y la definición de criterios de calificación en colaboración con los “stakeholders” de la alcaldía, diseñando un modelo de datos robusto que integre información relevante de diversas fuentes, implementando las herramientas de BI adecuadas, desarrollando productos tecnológicos para la calificación justa y auditable de iniciativas. Los procesos de “cambio” o “mejora” buscan establecer un proceso holístico, dentro de una metodología mixta que inicie con elementos descriptivos nominales y permita analizar datos cuantitativos que permitan entender el mejor rumbo para el desarrollo de los procesos de innovación social.

La metodología propuesta incluye la recopilación de datos a través de encuestas y entrevistas, el diseño e implementación de un modelo de datos, la integración de diversas fuentes de información, la selección de herramientas de BI, el desarrollo de “dashboards” interactivos y reportes automatizados, la creación y validación de algoritmos de calificación, y la capacitación del personal.

Se termina la fase 1 del proyecto con una herramienta de monitoreo y mejora continua para recoger el “feedback” de los usuarios y realizar ajustes periódicos al sistema, en medio de un modelo “TQM” (modelo de mejora continua conocido como “Total Quality Management”).

Se culmina esta fase con un análisis y la representación de las variables holísticas que pueden aumentar los resultados de un modelo de gestión gubernamental, en un tema tan sensible como lo es la innovación social maximizando los beneficios para la comunidad.

Los procesos de validación permiten determinar mediante documentación detallada e informes periódicos, la posibilidad de que el impacto positivo del sistema en la toma de decisiones y en el éxito de los

proyectos gestionados por la Alcaldía, mejore no solo los procesos administrativos de la Alcaldía, sino la calidad de vida de los ciudadanos.

PALABRAS CLAVE

BUSINESS & MANAGEMENT, BUSINESS INTELLIGENCE, INNOVACIÓN SOCIAL, LABORATORIO DE INNOVACIÓN SOCIAL

PROFESORADO Y EXPERIENCIA DE INTRODUCCIÓN DE LA IA EN ASIGNATURAS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA DE LA UCM

JORGE CRESPO GONZÁLEZ

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

MARÍA JOSÉ VICENTE VICENTE

Universidad Complutense de Madrid

MARÍA E. CORTÉS-CEDIEL

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

En esta ponencia se expondrá la experiencia de introducción de la IA en varias asignaturas impartidas en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología durante el curso 2023/2024. Dichas asignaturas han sido impartidas por miembros del equipo de innovación AprentIA (Aprendizaje universitario usando la IA), y han involucrado a una muestra representativa del estudiantado de la Facultad. La ponencia explota datos cuantitativos y cualitativos procedentes del estudiantado y del profesorado implicado. Una conclusión del estudio es la importancia de introducir

de manera guiada la IA en las asignaturas, puesto que permite conocer las potencialidades y limitaciones, así como disolver prejuicios y mitos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, CIENCIAS SOCIALES, EXPERIENCIAS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROFESORADO

IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE TEACHING AND LEARNING OF LAW IN INDIA

ANEESH V PILLAI

Cochin University of Science and Technology, India'

VÍCTOR LUIS GUTIÉRREZ CASTILLO

Universidad de Jaén

The integration of Artificial Intelligence (AI) in education is revolutionizing the way knowledge is imparted and acquired across various disciplines, including law. The legal education system in India is undergoing significant transformation driven by technological advancements. AI can potentially enhance the teaching and learning processes by providing personalized learning experiences, automating administrative tasks, and facilitating access to vast legal databases. However, the adoption of AI also presents challenges such as data privacy concerns, the need for infrastructural development, and the risk of over-reliance on technology. This study aims to explore the impact of AI on the teaching and learning of law in India, examining its benefits, challenges, and implications for the future of legal education. The objectives of this study are multifaceted, aiming to provide a comprehensive understanding of AI's role in legal education in India. First, it seeks to evaluate the current state of AI integration in the teaching and learning of law, assessing how extensively and effectively AI technologies are being utilized. The study

also aims to identify the benefits of using AI in legal education, such as enhanced access to resources and the ability to offer personalized learning experiences. Additionally, it will analyze the challenges and risks associated with AI adoption, including data privacy concerns and infrastructural limitations. Based on these findings, the study will propose best practices for effectively incorporating AI into legal education, addressing potential drawbacks. Finally, it will explore the long-term implications of AI on both the legal profession and legal education in India, considering how these technologies might shape the future landscape of legal practice and instruction.

The methodology for this study involves several key components to ensure a thorough examination of AI's impact on legal education in India. It begins with a comprehensive literature review, focusing on existing research on AI in education, particularly within the legal field, both in India and globally. This includes academic papers, articles, and reports. Following this, surveys will be designed and distributed to law students, educators, and administrators in Indian universities to collect quantitative data on their experiences and perceptions of AI in legal education. In-depth interviews with key stakeholders, including law professors, AI experts, and policymakers, will provide qualitative insights into the benefits and challenges of AI integration. Additionally, case studies of Indian and international universities that have successfully implemented AI technologies in their legal education programs will be analyzed to identify best practices and lessons learned. The collected data will be analyzed using statistical methods for the surveys and thematic analysis for the interviews and case studies to identify common themes and trends. Based on these findings, the study will develop recommendations to guide the effective integration of AI in legal education, ensuring it enhances learning outcomes while addressing potential risks.

Integrating AI in the teaching and learning of law in India holds significant promise for transforming legal education. AI can enhance the quality and efficiency of legal education by providing personalized learning experiences, facilitating access to extensive legal resources, and streamlining administrative processes. However, addressing challenges such as data privacy concerns, the digital divide, and the need for

adequate infrastructure and training is essential. This study aims to provide a comprehensive analysis of the impact of AI on legal education in India, offering insights and recommendations to ensure that the integration of AI is both effective and ethical. By doing so, it seeks to contribute to developing a robust and forward-looking legal education system in India.

PALABRAS CLAVE

INDIA, ARTIFICIAL INTELLIGENCE, LAW

EVALUANDO EL IMPACTO DE LA INSTRUCCIÓN PREVIA EN LA SENSACIÓN DE PRESENCIA CON REALIDAD VIRTUAL

ROBI BARRANCO MERINO

*Instituto Universitario de Investigación en Tecnología Centrada
en el Ser Humano (HUMAN-tech)
Universitat Politècnica de València*

GLORIA SANTIAGO MÉNDEZ

Universidad de Málaga

GUILLERMO BERMÚDEZ GONZÁLEZ

Universidad de Málaga

La realidad virtual (RV) ha emergido como una poderosa herramienta con un gran potencial en el ámbito educativo. Su capacidad para crear entornos virtuales y experiencias de aprendizaje situado ofrece oportunidades únicas para la innovación docente. Sin embargo, maximizar los beneficios de la RV requiere comprender los factores que influyen en la sensación de presencia, un elemento clave para lograr experiencias efectivas. Este estudio aborda esta necesidad al evaluar el impacto de la

instrucción previa sobre RV en los niveles de presencia experimentados por los estudiantes.

Se recopilaron datos de 48 estudiantes de entre 18 y 25 años de la Universidad de Málaga, divididos en dos grupos: 25 no instruidos y 23 instruidos sobre RV antes de la experiencia. Se midieron dos constructos de presencia: presencia espacial (sensación de “estar allí” en el entorno virtual) y presencia propia (percepción de que el cuerpo virtual está conectado con el cuerpo físico). Se realizaron análisis estadísticos que incluyeron pruebas de medias, dispersión, correlación, regresión lineal múltiple y ANOVA de dos vías.

Los resultados revelaron que, si bien no hubo diferencias significativas en las medias de presencia entre los grupos, el grupo instruido presentó una mayor variabilidad en los niveles de presencia propia. Además, se encontró una correlación positiva moderada entre la presencia espacial y la presencia propia, independientemente de la condición experimental. La presencia espacial fue un predictor significativo de la presencia propia, mientras que la instrucción previa no tuvo un efecto significativo.

Al dividir la muestra por instrucción y experiencia previa con RV, no se encontraron diferencias significativas en los niveles de presencia entre los cuatro grupos resultantes, ni efectos principales ni de interacción. Estos hallazgos sugieren que, aunque la instrucción previa no tuvo un impacto directo en las medias de presencia, sí se observó una mayor variabilidad en la presencia propia en el grupo instruido. Además, la presencia espacial y la presencia propia mostraron una relación positiva independientemente de la condición experimental o la experiencia previa.

Estas conclusiones tienen implicaciones relevantes para la innovación docente con RV. La instrucción previa sobre esta tecnología parece no tener un impacto significativo para poder experimentar la experiencia RV de forma efectiva. Este estudio sienta las bases para futuras investigaciones que exploren enfoques innovadores para mejorar la efectividad de la RV en la educación, aprovechando su potencial para proporcionar experiencias de aprendizaje innovadoras. Comprender los factores que influyen en la sensación de presencia es fundamental para maximizar los beneficios de esta tecnología en el ámbito docente.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, EDUCACIÓN VIRTUAL, PRESENCIA ESPACIAL, PRESENCIA PROPIA, VR

HERRAMIENTAS DE IA: RETOS Y POSIBILIDADES PROFESIONALES PARA LOS ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN

ANA VELASCO MOLPECERES

Universidad Complutense de Madrid

GRACIELA PADILLA-CASTILLO

Universidad Complutense de Madrid

El proyecto de innovación docente de la Universidad Complutense de Madrid (España), titulado “Herramientas de Inteligencia Artificial para la docencia y el aprendizaje en Comunicación: retos, posibilidades, netiquetas”, aborda las herramientas de IA para conocer y explotar sus posibilidades en estudios de Comunicación, desde una perspectiva ética, deontológica, creativa y de empoderamiento para la docencia y el aprendizaje en las aulas.

ChatGPT ha puesto de relieve los desafíos y problemas que la Inteligencia Artificial puede traer a las aulas universitarias. Como un modelo de lenguaje avanzado basado en IA, el Generative Pre-trained Transformer es una herramienta muy útil para crear textos. No obstante, los docentes señalan sus contradicciones y riesgos: siendo un modelo generativo, puede producir textos aleatorios o irrelevantes; los estudiantes pueden usarlo para hacer sus trabajos con poco esfuerzo, lo que perjudica sus habilidades de lectura, escritura y autoaprendizaje; además, el fraude, que no es detectado por los programas de antiplagio tradicionales, lo hace casi indetectable.

Sin embargo, este proyecto de innovación docente busca abordar y reflexionar acerca de esos problemas, pensando también en oportunidades, y educando y acompañando a docentes y a estudiantes en el uso positivo de herramientas de IA, como ChatGPT, Consensus, Copilot, y otras similares. Con este propósito, esta propuesta analiza la experiencia docente en las aulas, con la conocida herramienta de OpenAI, junto con otras herramientas de IA útiles para la enseñanza, el aprendizaje y la preparación profesional de estudiantes de Comunicación (Lumen5, Hugging Face, Canva, CopyAI, Prisma, Jasper, Artssy, Runway, Fliki, Resemble, Capcut, Gradescope, Scribble Diffusion, Midjourney, Wombo, Crayon, Grammarly, Deepl, etc.). Estas herramientas abarcan el proceso creativo completo de la creación de textos y contenidos de comunicación, incluyendo texto, imagen, vídeo, voz, avatares, ilustraciones, dibujos e interacciones. La intención no es que la máquina realice el trabajo del comunicador, sino que sirva como fuente de inspiración, guía y corrección para producir un contenido humano y humanizado.

Esta propuesta, como parte de los resultados del proyecto, se centra en ensayar y recapacitar sobre el uso y la integración de herramientas de inteligencia artificial en la formación de estudiantes de Periodismo y Publicidad, a través de sus opiniones al acabar las asignaturas. Dichas opiniones fueron recogidas en una pregunta libre, recogida en el Campus Virtual, a tal efecto, de manera anónima y consentida. La ponencia analiza cómo estas tecnologías pueden apoyar y transformar el proceso de aprendizaje en estas disciplinas, examinando los beneficios y desafíos que han detectado los estudiantes. Además, se discute cómo estas herramientas pueden ser aprovechadas para mejorar las habilidades de los futuros comunicadores en la creación de contenido, análisis de datos y noticias, y estrategias de comunicación y publicación en redes sociales, preparándolos mejor para las demandas del mercado laboral.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PERIODISMO, PUBLICIDAD

LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: TRANSVERSALIDAD, MOTIVACIÓN Y CREACIÓN DE CONTENIDO

ANA VELASCO MOLPECERES

Universidad Complutense de Madrid

CRISTINA GÓMEZ CUESTA

Universidad Europea Miguel de Cervantes

Las redes sociales en el aula, con un programa de actividades dirigidas para su aprovechamiento, sirven para la adquisición de competencias transversales, que consideramos fundamentales para el desarrollo personal y profesional del alumnado. El proyecto de innovación educativa "Adquisición de competencias transversales mediante el uso de redes sociales como estrategia de aprendizaje: experiencias multidisciplinares", que se viene desarrollando en la UEMC desde hace varios cursos, aborda las posibilidades que ofrecen las redes sociales para fomentar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en distintas asignaturas.

En el seno del mismo se han desarrollado diversas prácticas que incluyen el trabajo con las tecnologías de la información y la comunicación con el objetivo de aportar valor añadido a la enseñanza y formar a personas competentes capaces de utilizar estas herramientas, con éxito, tanto en el ámbito profesional como personal.

El proyecto pretende, en definitiva, la alfabetización digital del alumnado, desde una doble vertiente: tanto como consumidores, como siendo productores o creadores de contenido pues, cada vez más, la figura de los prosumidores se vuelve más importante y ubicua.

Además, se intenta aprovechar este tipo de prácticas para generar conexión y motivación con y en el alumnado pues son nativos digitales y su consumo de redes es muy alto, tanto en tiempo como en el interés que les generan ya que se relacionan con ellas de forma orgánica. Otra ventaja adicional que genera el uso de las redes sociales como estrategia de aprendizaje es que permiten su aplicación tanto en el ámbito de la

adquisición de competencias transversales indispensables hoy –en especial las denominadas “4Cs” para el siglo XXI: “creatividad, colaboración, capacidad de síntesis y pensamiento crítico” (Romero Carrión, García Flores y Palacios Sánchez, 2020)– como en cualquier asignatura, pues pueden integrarse en muchas áreas, gracias a la multidisciplinaridad.

En este trabajo se presentan una serie de prácticas exitosas desarrolladas por profesores de diferentes ámbitos y perfiles.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES, CREACIÓN DE CONTENIDOS, INNOVACIÓN DOCENTE, REDES SOCIALES, TIC

CC SOCIALES.
SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA
(FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS
DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

PONENCIAS

- **Ponencia A03-S02-10.** JORNADAS DE INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO DE ENSEÑANZA SUPERIOR DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SOCIAL BASADAS EN EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL
Marcelo Viera Abelleira. Manuel Tarín Cayuela.
- **Ponencia A03-S02-12.** SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN CEÑUBB. EVALUACIÓN DE SU ETAPA PILOTO.
Soledad Martínez Labrín.
- **Ponencia A03-S02-17.** USO DE LA METODOLOGÍA AULA INVERTIDA EN LA ENSEÑANZA DE LA VALORACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN ALUMNOS TSAF
Jose Luis Gil Delgado. Gonzalo Reverte Pagola. Francisco Javier Pecci Barea.
- **Ponencia A03-S02-45.** METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. EVOLUCIÓN Y NUEVOS RETOS DE LOS SMALL PRIVATE ONLINE COURSES (SPOCS) EN LA ASIGNATURA DE 'POSTPRODUCCIÓN DIGITAL'.
Francisco José Jiménez Alcarria. Francisco Utray.
- **Ponencia A03-S02-47.** CO-DISEÑO DE UN ESPACIO DE USOS MÚLTIPLES EN UNA ESCUELA MULTIGRADO BAJO EL MODELO DE AULA DEL FUTURO
Jose Luis Caballero Montes. Mónica Soledad Rodríguez Ruvalcaba. Rafael Alavez Ramírez. Margarita Rasilla Cano.
- **Ponencia A03-S05-01.** APRENDIZAJE COLABORATIVO COMO HERRAMIENTA PARA ANALIZAR LA REALIDAD SOCIAL A TRAVÉS DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
Rafael Grande. Livia García Faroldi.
- **Ponencia A03-S05-02.** LA SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA FUTUROS GESTORES PÚBLICOS
María José García Solana. María E. Cortés-Cediel. Pilar Mairal. Jorge Crespo González.
- **Ponencia A03-S05-03.** EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL EN LA UNED MEDIANTE FOCUS GROUPS ONLINE.
Antonio Jesús Acevedo Blanco. Miryam C. González-Rabanal.

- **Ponencia A03-S05-04.** ESTRATEGIAS DIGITALES PARA LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTEL Y APRENDIZAJE COLECTIVO UNIVERSITARIO
Alejandro Domingo Hernández Melián.
- **Ponencia A03-S05-05.** NUEVOS PARADIGMAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA Y URBANISMO. EDUCACIÓN 4.0 Y EDUCACIÓN INVERTIDA
Blanca Margarita Gallegos Navarrete.
- **Ponencia A03-S05-06.** INCORPORANDO LOS ODS A LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA APROXIMACIÓN DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS
Rocío Vales Calderón. María Del Rosario Carmona Luque.

JORNADAS DE INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO DE ENSEÑANZA SUPERIOR DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SOCIAL BASADAS EN EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

MARCELO VIERA ABELLEIRA

Universidad católica de Valencia

MANUEL TARÍN CAYUELA

Universidad católica de Valencia

Introducción: La intención de las jornadas de innovación es demostrar la necesidad de reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la enseñanza superior (Gleason y Rubio, 2020). Además, se pretende integrar estrategias metodológicas flexibles que identifiquen la complejidad del pensamiento humano con la finalidad de desarrollar las capacidades desde la propia experiencia del educando, de acuerdo al nivel de desarrollo y necesidades educativas, sin separarlos de su ambiente y contexto comunitario (Espinar y Viguera, 2020).

Mediante la metodología basada en el aprendizaje experiencial orientada al servicio de la comunidad (Pascagaza y Barriga, 2022), el alumnado asume el protagonismo en la construcción de dichas jornadas con recursos didácticos y motivantes como son los juegos cooperativos, deportes alternativos, dinámicas grupales y espacios de reflexión.

Objetivo: El objetivo del presente trabajo plantea diseñar, ejecutar y evaluar diferentes jornadas de innovación destinadas al ámbito de la infancia y adolescencia con el alumnado de 4º del grado de Educación Social de la Universidad Católica de Valencia.

Método: Las jornadas están diseñadas para crear entornos de aprendizaje con un enfoque inclusivo en la enseñanza superior, donde estudiantes del grado en Educación Social, conjuntamente con estudiantes de Magisterio, participan de las actividades programadas con un planteamiento basado en el aprendizaje experiencial.

Desde febrero hasta abril de 2024, se celebraron tres jornadas en las que participaron de manera voluntaria alumnado de 3º de Educación Social; colegios ordinarios y colegios de Educación Especial de la localidad de Torrent (Valencia); y recursos de acogimiento residencial de niños, niñas y adolescentes de la Fundación Amigó, Terciarios Capuchinos y Hermanos La Salle de la provincia de Valencia. En definitiva, participaron un total de 426 personas, siendo 162 universitarios y 264 niños, niñas y adolescentes.

Desarrollo: Desde la asignatura “El Juego como instrumento educativo” del Grado de Educación Social perteneciente a la Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación de la Universidad Católica de Valencia, en primer lugar, se plantean sesiones teórico-prácticas en las instalaciones de la facultad sobre la visión de la actividad física inclusiva actual y su proyección en el futuro. En segundo lugar, se forma al alumnado de 4º de Educación Social para conocer las características de personalidad del colectivo de infancia y adolescencia y así atender las necesidades e intereses tanto de manera grupal como individual. En tercer lugar, se forman grupos de trabajo cooperativos determinando diferentes roles para cada participante. Cada equipo de trabajo tiene asignada una función en cada jornada y cada miembro del equipo un rol determinado. Como metodología, en cada jornada, esta distribución de funciones grupales y roles individuales van variando. Por último, el grupo-clase, en colaboración con alumnado de Magisterio, planifican, ejecutan y evalúan las tres jornadas que se llevan a cabo en un contexto comunitario y fuera de las aulas ordinarias tal y como se detallan a continuación:

- Kermesse de valores prosociales: celebradas en el parque “L’ei-xereta” en la localidad de Burjassot destinada al alumnado de 3º de Educación Social con un total de 64 participantes.
- Ruta inclusiva: celebradas en el “Vedat” en la localidad de Torrent donde participaron colegios ordinarios y colegios de Educación Especial. El número de participantes ascendió a 279.
- Jornada de “Esport Amigó”: celebradas en las instalaciones deportivas y exteriores de la universidad en la localidad de Godella y en las que participaron 83 niños, niñas y adolescentes de diferentes recursos de acogimiento residencial.

Conclusiones: El aprendizaje experiencial es clave tanto para la adquisición de competencias personales, sociales y profesionales así como para la transmisión de valores prosociales. Además, en el contexto de la Agenda 2030, hace referencia a su cuarto objetivo de asegurar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como fomentar oportunidades de aprendizaje desde edades tempranas.

Las jornadas planteadas en la enseñanza superior promueven prácticas de aprendizaje experiencial en coordinación con el entorno comunitario y el tejido asociativo para la atención de los niños, niñas y adolescentes, sobre todo, en situación de vulnerabilidad potenciando en todo momento las relaciones interpersonales y los espacios de reflexión.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, EDUCACIÓN SOCIAL, INFANCIA, INNOVACIÓN DOCENTE

SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN CEÑ UBB. EVALUACIÓN DE SU ETAPA PILOTO

SOLEDAD MARTÍNEZ LABRÍN

Universidad del Bío-Bío

Introducción: Se presenta la evaluación de la primera fase, implementada como piloto, de un Semillero de investigación multidisciplinario y multigrado, desarrollado al alero del Centro de Estudios Nuble de la universidad del Bío-Bío, en Chile. Se instaure esta estrategia pedagógica en el entendido de que los semilleros de investigación son efectivos para la enseñanza de la investigación científica, promoviendo el trabajo colaborativo en problemas reales y contribuyendo significativamente a la sociedad (Garza-Puentes et al., 2021). Los semilleros fomentan la pasión por la investigación en estudiantes de pregrado y posgrado, contribuyendo a

la investigación universitaria y produciendo estudios beneficiosos para la comunidad. Además, promueven la divulgación de la ciencia y la tecnología, acercándolas a la sociedad (Vargas-Cuentas et al., 2023).

La formación investigativa enfrenta desafíos pedagógicos, ya que los aprendizajes no siempre alcanzan los estándares esperados y existe una desconexión entre la docencia y la investigación. La formación en investigación en pregrado y posgrado suele ser deficiente, con un énfasis en contenidos teóricos poco significativos (Castro-Rodríguez, 2022). Los semilleros buscan proporcionar a los participantes conocimientos, habilidades e instrumentos necesarios para desarrollar actividades investigativas de forma rigurosa, elaborar propuestas de proyectos, realizar búsquedas sistemáticas de literatura y aprender estrategias para escribir y publicar artículos científicos (Vargas-Cuentas et al., 2023).

Metodología: Se utilizó una metodología cualitativa para evaluar el Semillero de Investigación del Centro de Estudios Nuble UBB en su fase piloto, desarrollado entre marzo y diciembre de 2023. Se realizaron cuestionarios y entrevistas a 10 estudiantes participantes. Se realizó un análisis temático con el software Atlas ti.

Resultados: Los y las participantes perciben que mejoraron sus competencias investigativas. Valoran el trabajo interdisciplinario y multinivel, así como el desarrollo de habilidades sociales para la investigación y el trabajo en equipo.

Conclusiones: Los semilleros de investigación no solo forman a los y las estudiantes en técnicas investigativas, sino que también desarrollan profesionales con mayor compromiso social. Para ello, es esencial integrar aspectos éticos en la investigación para generar valor tanto en la ciencia producida como en sus propósitos sociales. Los semilleros permiten a los y las estudiantes explorar los procesos investigativos, logrando mejores resultados de aprendizaje, mayor autonomía y protagonismo. Además, constituyen comunidades de aprendizaje que promueven una cultura investigativa y desarrollan líneas de investigación que responden a desafíos regionales y locales.

Finalmente, proponemos que el semillero de investigación es una actividad integral de aprendizaje que mejora la formación investigativa,

fomenta la colaboración entre estudiantes y académicos/as, y contribuye al desarrollo social y científico, respondiendo a los desafíos de la región.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN

USO DE LA METODOLOGÍA AULA INVERTIDA EN LA ENSEÑANZA DE LA VALORACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN ALUMNOS TSAF

JOSE LUIS GIL DELGADO

Universidad de Sevilla

GONZALO REVERTE PAGOLA

Universidad de Sevilla

FRANCISCO JAVIER PECCI BAREA

Universidad de Sevilla

Introducción: Los métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la exposición magistral y la memorización, han sido predominantes en el ámbito educativo. Sin embargo, presentan diversos inconvenientes, tales como la pasividad del estudiante, la falta de interacción y la limitada capacidad para desarrollar habilidades críticas y creativas. Ante estos desafíos, surge la necesidad de adoptar métodos alternativos que promuevan un aprendizaje más dinámico y efectivo. Las metodologías activas, que integran la participación del estudiante y el uso de recursos tecnológicos, permiten una mayor personalización del aprendizaje y una mejor adaptación a las necesidades individuales de los alumnos. Entre estas metodologías, destaca el aula invertida, la cual reorganiza el proceso de enseñanza tradicional. En este enfoque, los estudiantes acceden a los contenidos teóricos fuera del aula, generalmente a través de videos o

lecturas, y emplean el tiempo de clase para realizar actividades prácticas, resolver problemas y colaborar en proyectos. Objetivos: El objetivo del presente trabajo es crear una propuesta de aplicación práctica de la metodología aula invertida en el aprendizaje de la valoración de la condición física en estudiantes del módulo Técnico Superior en Acondicionamiento Físico (TSAF). Metodología: La muestra estará conformada por una clase de TSAF la cual constará de 20-30 alumnos. La clase se dividirá en 4 grupos, atendiendo a las cualidades físicas que se van a enseñar (Salto – Fuerza – Velocidad – Amplitud de Movimiento). El procedimiento de desarrollo será el siguiente: 1) Se sorteará tanto las cualidades a desarrollar, como el orden de exposición de cada grupo 2) Se repartirá material de información, así como bibliografía recomendada para el aprendizaje de cada cualidad 3) Las clases teóricas se emplearán para la enseñanza de cada cualidad física por parte de los grupos a sus compañeros y profesor. Para valorar la implementación de esta metodología se usará un cuestionario de satisfacción (que se rellenará una vez finalizadas las exposiciones) y un examen teórico (el cual será diseñado por el profesor) para comprobar la retención de los conocimientos por parte del alumnado. Reflexión Crítica: La metodología del aula invertida ofrece ventajas significativas en la enseñanza de la valoración de la condición física a alumnos del grado técnico superior en acondicionamiento físico. Facilita un aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes aplicar conceptos teóricos durante las sesiones prácticas y fomentar habilidades críticas y analíticas en entornos reales. Sin embargo, presenta desafíos como la necesidad de acceso a recursos tecnológicos adecuados y la posible falta de disciplina y motivación por parte de algunos estudiantes para completar el trabajo preparatorio. Además, requiere una adaptación significativa por parte de los docentes, quienes deben diseñar materiales de alta calidad y estructurar actividades prácticas efectivas.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES DOCENTES, APRENDIZAJE, APRENDIZAJE ACTIVO, COMPETENCIAS, ENSEÑANZA, ESTRATEGIA, INNOVACIÓN, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. EVOLUCIÓN Y NUEVOS RETOS DE LOS SMALL PRIVATE ONLINE COURSES (SPOCS) EN LA ASIGNATURA DE ‘POSTPRODUCCIÓN DIGITAL’

FRANCISCO JOSÉ JIMÉNEZ ALCARRIA

Universidad Carlos III de Madrid

FRANCISCO UTRAY

Universidad Carlos III de Madrid

En este estudio se pretenden presentar los resultados de la creación y aplicación del uso de la herramienta en línea Small Private Online Courses (SPOCs) como complemento formativo dentro de la metodología de aprendizaje colaborativo propuesta para el curso de ‘Postproducción Digital’ en el marco de las asignaturas experimentales del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid. Se parte de la constatación de que las materias en cuyo proceso de aprendizaje existe un alto componente tecnológico el alumnado valora muy positivamente la posibilidad de contar con materiales didácticos de acceso libre en formato audiovisual con demostraciones prácticas de las diferentes operaciones técnicas (Mejón et al., 2017). Asimismo, la aplicación de dicha práctica de innovación ha permitido realizar ejercicios de monitorización por parte del equipo del curso con indicadores de relevancia, como la participación de los estudiantes en la plataforma, las respuestas a los diferentes ejercicios de evaluación y el tiempo de acceso (Rodríguez et al., 2018).

Todo ello y la experiencia de uso de esta herramienta durante varios cursos académicos permite establecer una serie de parámetros para ajustar los contenidos y estructura a las nuevas necesidades que el escenario formativo audiovisual plantea con la introducción de nuevas variables como la inteligencia artificial. Es por ello que los objetivos de esta investigación están vinculados con abordar la manera de actualizar estos recursos con

nuevas perspectivas de aprendizaje a partir de los resultados obtenidos. La metodología propuesta parte del análisis de los indicadores mencionados (participación de los estudiantes en la plataforma y tiempo medio de acceso, porcentaje de vídeos vistos, respuestas en los cuestionarios interactivos y opiniones acerca del formato SPOC de los estudiantes) desde el curso 2017/2018 hasta el 2023/2024. Estos han permitido extraer una serie de fortalezas y debilidades de esta herramienta de aprendizaje. Del mismo modo, se han utilizado para definir una serie de líneas de actuación y propuestas de mejora para afrontar nuevos retos que comenzarán a aplicarse durante el próximo curso académico.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, POSTPRODUCCIÓN DIGITAL, SPOC

CO-DISEÑO DE UN ESPACIO DE USOS MÚLTIPLES EN UNA ESCUELA MULTIGRADO BAJO EL MODELO DE AULA DEL FUTURO

JOSE LUIS CABALLERO MONTES

Instituto Politécnico Nacional (CIIDIR Oaxaca)

MÓNICA SOLEDAD RODRÍGUEZ RUVALCABA

Instituto Politécnico Nacional

RAFAEL ALAVEZ RAMÍREZ

Instituto Politécnico Nacional CIIDIR Oaxaca

MARGARITA RASILLA CANO

Instituto Politécnico Nacional

El co-diseño de espacios educativos se centra en la colaboración entre arquitectos, estudiantes, profesores, padres de familia. Este enfoque asegura que el espacio educativo no solo satisfaga las necesidades

pedagógicas, sino que también refleje los valores y aspiraciones de la comunidad estudiantil. Al integrar perspectivas diversas, se crean ambientes de aprendizaje más inclusivos y adaptables, capaces de fomentar la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes. La investigación tiene el propósito de codiseñar un espacio de usos múltiples mediante la propuesta innovadora del “aula del futuro” para una institución educativa de nivel telesecundaria multigrado en condiciones vulnerables en un municipio de los valles centrales de Oaxaca en México. La metodología propuesta se basó en el diseño participativo y se abordó en seis fases: 1) activación del proceso con el grupo beneficiario del proyecto y el grupo de investigación; 2) Integración de documentación e información recolectando datos mediante entrevistas, observación participante y encuestas; 3) Elaboración de un diagnóstico para identificar las fortalezas y debilidades de la institución educativa; 4) Diseño de la propuesta que satisfaga necesidades particulares con dibujos, planos y maquetas; 5) Formalización y aprobación del proyecto y; 6) Socialización del diseño final para la validación de la comunidad estudiantil y recoger observaciones. Desde la fase inicial se estableció un proceso de investigación acción con la participación activa de estudiantes, profesores y padres de familia de la institución que en conjunto con el equipo de investigación con profesionales en arquitectura, ingeniería, educación y estudiantes de nivel posgrado se logró obtener el diseño de un espacio de usos múltiples (EUM) versátil para acomodar diferentes actividades educativas y extra-curriculares. El EUM se apega al modelo de aula del futuro o Future Classroom Lab (FCL), el cual pretende transformar el aula tradicional en un espacio flexible, para ello se propone la división del espacio de aprendizaje en seis zonas: interacción, investigación, desarrollo, intercambio, creación y presentación. Cada zona tiene puntos clave para el desarrollo de habilidades, y equipamiento específico para realizar diversas actividades. El proceso de diseño se llevó a cabo mediante talleres, encuestas y sesiones de co-creación donde los futuros usuarios del espacio (comunidad estudiantil telesecundaria Galea) pudieron expresar sus ideas y necesidades, valorando sus opiniones. Este enfoque participativo no solo permitió el diseño de un espacio físico optimizado para el aprendizaje, sino que también fortalece la comunidad escolar al involucrar a

todos en el proceso de diseño. Podemos concluir que la adopción de procesos participativos y enfoques innovadores en arquitectura escolar resulta en entornos más estimulantes y eficientes, que pueden adaptarse a las cambiantes necesidades educativas del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE

**AULA DEL FUTURO, CO-DISEÑO, COMUNIDAD ESTUDIAN-
TIL, INNOVACIÓN EDUCATIVA**

APRENDIZAJE COLABORATIVO COMO HERRAMIENTA PARA ANALIZAR LA REALIDAD SOCIAL A TRAVÉS DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

RAFAEL GRANDE

Universidad de Málaga

LIVIA GARCÍA FAROLDI

Universidad de Málaga

Introducción: Este trabajo presenta un proyecto de innovación docente desarrollado en la Universidad de Málaga por un equipo de profesores del área de Sociología. El proyecto se enmarca en el desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), aprobados en 2015 por ONU. La ONU y los ODS definen el desarrollo sostenible como el desarrollo capaz de satisfacer las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades y la propia institución reclama que se implique a la ciudadanía, y especialmente a la juventud, para su consecución.

Objetivos: Este proyecto tiene como finalidad, por un lado, fomentar la formación integral del alumnado cultivando el pensamiento crítico y

reflexivo sobre aspectos relacionados con la justicia social, la cooperación, la diversidad, la sostenibilidad, etc.; por otro lado, pretende promover aprendizajes colaborativos significativos y relevantes mediante el uso de herramientas para analizar diferentes algunos de los principales retos a los que se enfrentan las sociedades en la actualidad. El objetivo de este trabajo es analizar la valoración del alumnado de la implementación de este proyecto de innovación docente basado en el aprendizaje colaborativo.

Metodología: En las últimas décadas las técnicas didácticas basadas en el aprendizaje colaborativo y cooperativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) han ido ganando peso progresivamente en la docencia universitaria. Estas metodologías refuerzan el aprendizaje en equipos de trabajo, donde todos los miembros del grupo participan activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el personal docente actúa simplemente como un facilitador. En base a estos principios el proyecto planteado pretende que el estudiantado forme distintos equipos de trabajo que aborden cada uno de los ODS realizando una pequeña investigación sociológica.

Resultados: Se muestran datos, de carácter cuantitativo y cualitativo, sobre cómo ha valorado el alumnado los diferentes aspectos relativos a la puesta en práctica de la experiencia de innovación durante los cursos 22/23 y 23/24. En términos generales se observa una valoración muy positiva del aprendizaje colaborativo, aunque cabe destacar los problemas relativos a conflictos derivados del trabajo en equipo.

Conclusión y discusión: La experiencia implementando el proyecto en diferentes asignaturas de diferentes grados universitarios permite valorar positivamente la experiencia, remarcando la mejora en el manejo de herramientas básicas de investigación social y en la capacidad reflexiva y crítica del alumnado al tener que construir colectivamente sus proyectos. Sin embargo, también surgen limitaciones del aprendizaje colaborativo que llevan a discutir, por un lado, la necesidad de que estas técnicas didácticas se implementen de forma complementaria y coordinada horizontal y transversalmente para favorecer la formación integral del alumnado; y, por otro lado, se requiere fomentar herramientas y habilidades para la gestión de los conflictos derivados del trabajo en grupo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE COOPERATIVO, INNOVACIÓN DOCENTE, ODS, PENSAMIENTO CRÍTICO

LA SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA FUTUROS GESTORES PÚBLICOS

MARÍA JOSÉ GARCÍA SOLANA

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

MARÍA E. CORTÉS-CEDIEL

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

PILAR MAIRAL

UCM

JORGE CRESPO GONZÁLEZ

*Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de la Administración*

Introducción: En los últimos años hemos asistido a un importante crecimiento de procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario. La aplicación de metodologías activas (Moneo-Benítez y González André, 2023) en asignaturas teóricas, más identificadas con clases magistrales (Mellgren e Ivert, 2016), supone un reto pedagógico y sitúa al alumnado en el centro de su proceso de aprendizaje. Dentro de las metodologías activas se halla la simulación cuyo objetivo es generar situaciones (reales o ficticias) que favorezcan el aprendizaje (Vidal et al, 2019).

Esta ponencia presenta las dinámicas de simulación implementadas en la asignatura de Teoría de la Administración Pública, que se imparte en varios grados de la Facultad de CC. Políticas y Sociología de la UCM.

Objetivos:

- Vincular el conocimiento teórico a la praxis de las administraciones pública.
- Reforzar el trabajo en equipo y crear estructuras en el aula que simulen la organización administrativa.
- Generar procesos de transferencia entre la universidad y la sociedad.

Metodología: La simulación se desarrolla durante el último bloque de la asignatura, lo que garantiza que el estudiantado domine el marco conceptual y teórico necesario para afrontar la práctica.

Durante el proceso de simulación se realiza observación participante; se aplica un cuestionario a los estudiantes; y entrevista a un grupo de 5 alumnos/as de equipo de trabajo.

La unidad de análisis está constituida por 25 alumnos de 1º GAP y 30 alumnos de 1º RRII-SOC.

Discusión: La metodología que se sigue busca desarrollar varios planos de interacción entre el alumnado, profesorado y los profesionales de las administraciones públicas.

Durante los 2 días en los que se desarrolla la práctica participan: una persona con perfil político o directivo público, la cual formula el reto; 2 personas, con perfil técnico de una administración pública, que transmiten directrices y supervisan al alumnado (nivel intermedio de la organización), y los equipos de estudiantes (nivel operativo).

La práctica se estructura en tres fases:

1. La persona con perfil político o directivo público contextualiza y plantea el reto actual (Estrategia 2030, movilidad, entre otros).
2. El nivel intermedio reúne a los equipos, les propone la elección entre los diferentes retos y les facilita un guion de análisis (vinculado a los contenidos teóricos). Durante la dinámica se interactúa con los equipos para que identifiquen problemas, actores, competencias, fuentes de información, objetivos, propuestas y sus límites.
3. Presentación de las propuestas por los equipos y retroalimentación con el nivel político o directivo.

Resultados: Los resultados recopilados hasta el momento muestran un elevado grado de satisfacción por parte del alumnado respecto a otro tipo de prácticas realizadas en el aula. En particular, valoran de forma muy positiva la interacción y discusión con los perfiles técnicos.

Conclusiones: La simulación permite profundizar en la adquisición de conocimientos y aprendizajes sobre las AAPP en un contexto actual. La propuesta metodológica fomenta la interacción entre estudiantes y educadores con el ámbito de servicio público. Con ello no sólo se fomenta el proceso de decisión-acción en contextos de gestión pública, sino que se visibilizan valores éticos de servicio público.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, GESTIÓN PÚBLICAS, SIMULACIÓN, TEORÍA DE LA ADMINISTRACIÓN, TRANSFERENCIA

EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL EN LA UNED MEDIANTE FOCUS GROUPS ONLINE

ANTONIO JESÚS ACEVEDO BLANCO

Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED

MIRYAM C. GONZÁLEZ-RABANAL

Departamento de Economía Aplicada y Gestión Pública

La expansión de los focus groups online (FGO) como técnica de investigación ha sido facilitada por la adopción generalizada de las videoconferencias en entornos laborales y académicos. En la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), el uso de herramientas digitales, particularmente las videoconferencias, es una parte integral de su modelo

educativo. Esto ha permitido el desarrollo eficaz de los FGO sin necesidad de que los estudiantes tengan que adaptar sus competencias digitales.

En este contexto, el Grupo de Innovación Docente (GID 2016/16) de la UNED ha implementado los FGO para evaluar proyectos de Aprendizaje-Servicio Virtual (ApSv) durante los cursos académicos 2020-21, 2021-22, 2022-23 y 2023-24. Estos grupos sincrónicos de discusión en entornos virtuales capturan una amplia gama de ideas y experiencias de los participantes, completando la evaluación estándar de proyectos de innovación mediante cuestionarios.

Para las videoconferencias se utilizó la plataforma Teams, que proporciona las transcripciones automáticas y el alojamiento virtual para su posterior análisis. Los grupos de discusión, de cinco a siete participantes, tuvieron una duración aproximada de dos horas y se llevaron a cabo de manera sincrónica. La transcripción y análisis de las aportaciones se realizaron utilizando el software NVivo, reconocido por su eficacia en metodologías cualitativas. Además, los datos se ordenaron en un panel mixtos que incluía las transcripciones de los FGO y los cuestionarios de valoración cuantitativa.

El proceso de evaluación de las experiencias de APSv mediante FGO incluyó un guion temático diseñado para fomentar la participación activa y abordar tres dimensiones clave: participación en el proyecto, prestación del servicio y metodología de Aprendizaje-Servicio.

Resultados por Curso Académico

- Curso 2020-21: Participaron 17 estudiantes en dos grupos de discusión, enfocados en proponer indicadores para evaluar los Puntos de Encuentro Familiar del Ayuntamiento de Madrid.
- Curso 2021-22: Se formaron cinco grupos con 32 estudiantes para proponer indicadores de evaluación de los Centros de Apoyo a las Familias de Madrid.
- Curso 2022-23: Participaron 24 estudiantes en cuatro grupos para evaluar la Tarjeta Familias del Ayuntamiento de Madrid.
- Curso 2023-24: Participaron 34 estudiantes en cinco grupos para evaluar el Plan de Emergencia del Concello de Lugo.

En conclusión, la implementación de los FGO ha demostrado ser una estrategia efectiva para gestionar la recopilación de información cualitativa en proyectos de Aprendizaje-Servicio Virtual. Estos grupos de discusión permitieron a los estudiantes compartir sus perspectivas e ideas de manera interactiva, enriqueciendo la evaluación de los proyectos. La combinación de herramientas como Teams y NVivo, junto con un enfoque analítico mixto, que completa la evaluación cuantitativa de los cuestionarios con el análisis cualitativo de las experiencias recogidas en las transcripciones de los FGO, ha sido clave para el éxito de esta metodología en la UNED.

Además, los resultados de nuestra experiencia avalan la replicabilidad de esta herramienta, no solo en la evaluación de proyectos desarrollados en universidades a distancia, sino en cualquier otra experiencia educativa o de investigación social y académica que requiera del uso de esta metodología.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO VIRTUAL (APSV), FOCUS GROUPS ONLINE (FGO), HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, METODOLOGÍA CUALITATIVA, MÉTODOS MIXTOS

ESTRATEGIAS DIGITALES PARA LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL Y APRENDIZAJE COLECTIVO UNIVERSITARIO

ALEJANDRO DOMINGO HERNÁNDEZ MELIÁN

Universidad Complutense de Madrid

Las herramientas en línea permiten una participación más activa del alumnado, fomentando la colaboración y la evaluación conjunta con los docentes. Ejemplos como Kahoot y Mentimeter ofrecen una experiencia atractiva y accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Son especialmente útiles en entornos presenciales, semipresenciales y en línea, adaptándose fácilmente a diferentes contextos educativos. Como objetivos, el proyecto implica la capacitación del profesorado universitario en competencias digitales mediante el uso de Mentimeter para la interacción en clases presenciales y en línea. Se exploran recursos educativos versátiles y se establecen grupo de trabajo para la formación y el intercambio de experiencias. Se evalúan las ventajas y limitaciones de Mentimeter y se comparte el conocimiento a través de congresos y publicaciones académicas. Metodológicamente, este software educativo permite a los docentes crear diapositivas y preguntas para su uso en clases presenciales y en línea. Durante la sesión, los estudiantes acceden a la presentación utilizando un código único proporcionado por la aplicación. Las respuestas se muestran en tiempo real en pantalla, lo que fomenta la interacción bidireccional en contraste con la enseñanza tradicional dirigida exclusivamente por el docente. Este enfoque requiere una planificación cuidadosa de los momentos de participación estudiantil en la clase. En este proyecto, se promueve la interacción a lo largo de todo el curso, facilitando tanto la participación como el proceso de enseñanza y aprendizaje. La variedad de preguntas y respuestas disponibles en Mentimeter, ya sea cuantitativas o cualitativas, permite adaptarse a los objetivos educativos específicos de cada sesión. Esto amplía la participación estudiantil y enriquece la experiencia de aprendizaje. La utilización de esta herramienta no se limita a simples preguntas, sino que implica una reflexión sobre la mejor forma de alcanzar los objetivos educativos con cada interacción. Esto incluye tipos de preguntas como elección múltiple, ranking, valoración y también preguntas de respuesta abierta, lo que aumenta la versatilidad y la efectividad de la participación estudiantil. Como resultados y conclusiones, este trabajo que involucra a doce profesores ha creado 150 presentaciones utilizando Mentimeter en diversas actividades docentes, con una media de 12-13 presentaciones por docente. Cada presentación registra las participaciones de la audiencia, totalizando 4033 participaciones. Se estima que al menos 1350 estudiantes han interactuado con Mentimeter debido a esta iniciativa. La herramienta se ha integrado en las clases de varias maneras, desde utilizarla como técnica de iniciación grupal hasta incorporarla en la totalidad

de una clase, aprovechando sus diversas funciones como diapositivas de preguntas y presentación de contenido. La mayoría de las presentaciones consistieron en 1-5 diapositivas con preguntas intercaladas, obteniendo feedback durante tutorías en línea.

PALABRAS CLAVE

COLABORACIÓN, EDUCACIÓN EN LÍNEA, INSTRUMENTACIÓN, MENTIMETER

NUEVOS PARADIGMAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA Y URBANISMO. EDUCACIÓN 4.0 Y EDUCACIÓN INVERTIDA

BLANCA MARGARITA GALLEGOS NAVARRETE

Instituto Politécnico Nacional

La carrera de arquitectura, es una de las profesiones más complejas, pues abarca diferentes áreas del conocimiento: el arte, la ciencia y la técnica, además de un entendimiento del ser humano y la sociedad. Principalmente el campo del diseño se caracteriza por la subjetividad y la capacidad creativa. En su enseñanza, principalmente en el campo de diseño, el proceso puede estar sujeto a métodos lógicos para conocer el “qué se necesita” y creativos para llegar a la formalización del proyecto. Esto lleva a reflexionar que la verdadera dificultad de la carrera es que tanto la arquitectura como el urbanismo tienen múltiples áreas de desarrollo que van del diseño a la construcción del objeto, pero también áreas especializadas como la restauración, mantenimiento y conservación del objeto construido. Ambas disciplinas se pueden ver como sistemas complejos y se tienen que abordar desde la multidisciplina, la interdisciplina y la transdisciplina si se quiere llegar a soluciones integrales que realmente resuelvan el problema del hábitat humano. De ahí que también

su enseñanza es compleja y mas aún en la actualidad donde los sistemas digitales la han llevado a una nueva revolución.

El objetivo de la investigación es identificar cómo se puede mejorar la enseñanza-aprendizaje en la carrera de Ingeniero Arquitecto con la utilización de nuevas tecnologías de información y comunicación.

El método utilizado, fue aplicar estrategias de aprendizaje para el tema de “Planificación Urbana en México” de la materia “Optativa II Planificación Urbana” de la Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura Unidad Tecamachalco del Instituto Politécnico Nacional para promover un aprendizaje integral y significativo en los estudiantes con la utilización de inteligencia artificial y técnicas basadas en el aula invertida.

Como parte de los resultados se tiene que las nuevas generaciones tienden a tener un mayor interés, mayor concentración y mayor retención cuando buscan información en la red de internet, principalmente si son videos, que cuando tienen que estar sentados escuchando o viendo a un profesor que les intenta enseñar. A partir de estos hechos, se empieza a hablar de la educación invertida o aula invertida que tiende a intercambiar los roles de estudiantes y profesores; es decir, contrario a la enseñanza tradicional, en este caso se trata de que el estudiante adquiera sus conocimientos fuera del aula, a través de la información digital y sea en el aula donde afirme sus conocimientos a través del acompañamiento del profesor. En este caso, el aula se convierte en el espacio donde el estudiante puede reforzar y aclarar los conocimientos adquiridos fuera de ella con ayuda de un profesor.

PALABRAS CLAVE

ARQUITECTURA, AULA INVERTIDA, EDUCACIÓN 4.0, ENSEÑANZA, URBANISMO

INCORPORANDO LOS ODS A LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA APROXIMACIÓN DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

ROCÍO VALES CALDERÓN

Universidad Pablo de Olavide

MARÍA DEL ROSARIO CARMONA LUQUE

Universidad Pablo de Olavide

Introducción/Discusión: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible es uno de los acuerdos globales más ambiciosos y trascendentales en la historia reciente. Este documento, compuesto por 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y 169 metas, pretende constituir una guía para abordar los desafíos mundiales más acuciantes antes del 2030. Habida cuenta de la variedad y clase de objetivos y metas incluidos, son numerosos los actores que han de participar a fin de alcanzar su consecución definitiva, no ciñéndose únicamente la participación al nivel a las instancias gubernamentales. En este contexto, las Universidades desempeñan un papel fundamental, en tanto que pueden contribuir a la consecución a través de varios ejes estratégicos, a saber: educación y aprendizaje; investigación; gestión y gobernanza y, finalmente, liderazgo social.

Objetivos y Metodología: Sobre el particular, el presente proyecto de innovación docente se enmarcaría en el eje estratégico de educación y aprendizaje. El objetivo general aspira a dotar al estudiantado de formación sobre ODS y a fomentar la creatividad y la innovación a la hora de buscar soluciones para su implementación, al tiempo que se recurre en el marco de la enseñanza a nuevas tendencias educativas que integren metodologías activas y participativas donde los estudiantes adquieran una postura dinámica en su aprendizaje, rechazando el formato tradicional de clase magistral y haciéndoles partícipes de su evaluación mediante un sistema de coevaluación.

La actividad es adaptable a los grados en Ciencias Políticas y de la Administración y Relaciones Internacionales a través de la gamificación (rol

play), el aprendizaje basado en problemas y el estudio de casos. Mediante un role play o juego de rol, el estudiantado simulará ser un comité o subcomité del Grupo de Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible (GNUDS) en un Estado que estuviera sumido en una situación de conflicto armado. A lo largo de dicha simulación, que constará de varias sesiones, el estudiantado, trabajando por grupos, podrá identificar dificultades para la implantación de ODS específicos en la situación de conflicto y proponer soluciones. Asimismo, se realizarán análisis comparativos con situaciones reales en las que los ODS señalados hayan sido implantados con éxito. La actividad concluirá con un documento conjunto que contenga recomendaciones recopiladas para implementar los ODS.

Resultados: Este proyecto de innovación permitiría dotar al alumnado de conocimientos, habilidades y motivación para entender y abordar los ODS; empoderaría y movilizaría a la juventud, proporcionándoles una amplia formación académica y vocacional para hallar soluciones de ODS. Finalmente, ofrece oportunidades para la desarrollo de las competencias de estudiantado y profesionales de países en desarrollo, para abordar los desafíos relacionados con los ODS.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS, INNOVACIÓN DOCENTE, ODS, SIMULACIÓN

SECCIÓN IV.

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL COMPORTAMIENTO

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL
COMPORTAMIENTO. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN
Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS –
SECCIÓN A

PONENCIAS

- **Ponencia A01-S01-01.** LOS PROCESOS REFLEXIVOS EN LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO. LA CONTRIBUCIÓN DE LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA.
Arantzazu Martinez Odría. Ana Isabel Gómez Villalba.
- **Ponencia A04-S01-01.** ENFOQUE CTS MEDIADO POR TIC PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO
Gabriel Montiel Chamorro. Luis Vasquez Diaz. Linda Luz Lee.
- **Ponencia A04-S01-02.** CLASIFICACIÓN DE PATRONES CON EL MODELO AUTO-ORGANIZATIVO KOHONEN
Gloria Del Carmen Rendon Sustaita.
- **Ponencia A04-S01-03.** "QUISIERA CONVERSAR UN RATITO CONTIGO": LA ENTREVISTA EN LA ACCIÓN TUTORIAL DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Maria-Jose Rivera.
- **Ponencia A04-S01-04.** EJERCICIOS DE ADAPTACIÓN DIVULGATIVA COMO MEDIDAS PROMOTORAS DE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD
Dionisio Lorenzo Lorenzo Villegas.
- **Ponencia A04-S01-05.** CREATIVIDAD E INNOVACIÓN SOCIAL Y SOSTENIBLE EN EL DOCTORADO CREA S2I UVIGO
Rosa María Ricoy Casas. Angeles Cancela Carral. Eva María Lantarón Caeiro.
- **Ponencia A04-S01-06.** ANSIEDAD MATEMATICA EN MAESTROS DE PRIMARIA EN FORMACION: UN ESTUDIO DE CASO
Maria Teresa Costado Dios. Maria De La Paz Alegre.
- **Ponencia A04-S01-07.** MAPPING POSITIVE PSYCHOLOGY IN THE PRIMARY EDUCATION CLASSROOM: AN INTRODUCTION FOR UNIVERSITY STUDENTS
Ana Belén Abril Les. Jennifer Moreno.
- **Ponencia A04-S01-08.** ESTUDIO SOBRE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN LAS TITULACIONES DE GRADO UNIVERSITARIO.
Ainhoa Martínez Rodríguez. Camino Ferreira Villa.
- **Ponencia A04-S01-09.** INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL TENIS: DESARROLLO DE LA HABILIDAD TÁCTICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL GRADO DE CAFYD
Eneko Sanchez Mencia. Xabier Gonzalez Santamaria.

- **Ponencia A04-S01-10.** LA PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS DE MAGISTERIO SOBRE LA EDUCACIÓN COMPETENCIAL
Daniela Derosas Contreras.
- **Ponencia A04-S01-11.** BUENAS PRÁCTICAS PARA FOMENTAR LA AUTONOMÍA PERSONAL DESDE LA EDUCACIÓN SOCIAL: UN ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS EFECTIVAS
Manuel Tarín Cayuela. Marcelo Viera Abelleira.
- **Ponencia A04-S01-12.** PISA 2022: PREDICCIÓN DEL RENDIMIENTO DURANTE LA PANDEMIA COVID-19
Esperanza Bausela Herreras.
- **Ponencia A04-S01-13.** LA INVESTIGACIÓN BASADA EN DISEÑO COMO ENCUADRE METODOLÓGICO QUE CONECTA AL INVESTIGADOR CON LA COMUNIDAD: UN CASO DE ESTUDIO URUGUAYO
Eugenia Balseiro. Marina Carla Melani Rossi.
- **Ponencia A04-S01-14.** DESARROLLO DEL CUESTIONARIO DE COMPETENCIAS ACTITUDINALES DOCENTES (C-CAD) PARA MAESTRANTES DE INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR IBARRA
Mariela Montenegro Cevallos. Ernesto Ponsot.
- **Ponencia A04-S01-15.** DETERMINANTES Y ESTRATEGIAS INCLUSIVAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE NIÑOS VÍCTIMAS DEL CONFLICTO ARMADO EN EL TAMBO, COLOMBIA.
Norman Ramiro Bastidas Vallejo.
- **Ponencia A04-S01-16.** LAS RAZONES QUE MOTIVAN APRENDER IDIOMAS LOTE EN EDUCACIÓN SUPERIOR: ESTUDIO DE CASO DE ESTUDIANTES CON ESPAÑOL L1/LI APRENDIENDO RUSO COMO LENGUA EXTRANJERA (RLE)
Catalina Cheng-Lin.
- **Ponencia A04-S01-17.** FORMACIÓN PARA LOS VALORES CÍVICOS Y LA INCLUSIÓN EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA
Jesús Enrique Albertos San José.
- **Ponencia A04-S01-19.** EXPERIMENTACIÓN DE LOS APRENDIZAJES Y TRABAJO COOPERATIVO EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA
Jesús Enrique Albertos San José.
- **Ponencia A04-S01-20.** APRENDIZAJE-SERVICIO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UN MODELO DE IMPLEMENTACIÓN EN UN CENTRO PENITENCIARIO
María Paula Ríos De Deus. Maria Luisa Rodicio García. Maria Penado Abilleira.

- **Ponencia A04-S01-21.** CURSO “SEGUIMIENTO DE NIÑOS Y JÓVENES (2015-2025): CON FINES DEL DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO – ONU 2024 (11 DE JUNIO): DATOS PRELIMINARES PARA LA CELEBRACIÓN DE LOS 10 AÑOS DEL CURSO
Sónia Galinha.

- **Ponencia A04-S01-22.** PERFIL Y FORMACIÓN DE LOS MAESTROS Y PROFESORES DE RELIGIÓN ISLÁMICA EN CATALUÑA: ANTECEDENTES, APLICACIÓN Y PERSPECTIVAS DE FUTURO
Francesc-Xavier Marín Torné. Alain Blomart. Ángel Jesús Navarro Guareño. Miguel Ángel Pulido Rodríguez.

- **Ponencia A04-S01-23.** PROCESOS MATEMÁTICOS COGNITIVOS EN PROBLEMA DE PALABRAS CON ESTUDIANTES DE NMS MEDIANTE EL USO DE GEOGEBRA. MODALIDAD VIRTUAL EMERGENTE
Alma Alicia Benítez Pérez. Maricruz Díaz Torres.

- **Ponencia A04-S01-24.** LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA INTERCULTURAL A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL: EXPERIENCIA TRANSDISCIPLINAR CON ALUMNADO DE HISTORIA Y PATRIMONIO Y ALUMNADO DE ELE
Isabel Merino González. Sara González Berrio. Alazne Ciarra Tejada.

- **Ponencia A04-S01-25.** EL DOCENTE COMO MODELO DE COMPORTAMIENTO E IDENTIDAD PROFESIONAL: UNA APROXIMACIÓN METODOLÓGICA EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Elena Palacio Alonso.

- **Ponencia A04-S01-26.** EFECTO DE LAS ESTRATEGIAS DE AUTORREGULACIÓN (SELF-REGULATION STRATEGIES) EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS
Juan Manuel Castro Carracedo.

- **Ponencia A04-S01-27.** LA EDUCACIÓN COMO MOTOR DE DESARROLLO PARA UN PAÍS. CASOS: FINLANDIA, COREA DEL SUR Y SINGAPUR.
Víctor Sánchez González. Nidia López Lira. Josué Deniss Rojas Aragón.

- **Ponencia A04-S01-28.** THE INNER CURRICULUM OF THE MIND AND HEART: WHAT IS AND WHY IT SHOULD BE FOSTERED AT THE UNIVERSITY LEVEL
Leticia Pilar Mosteo Chagoyen.

LOS PROCESOS REFLEXIVOS EN LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO. LA CONTRIBUCIÓN DE LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA

ARANTZAZU MARTINEZ ODRÍA

Universidad San Jorge

ANA ISABEL GÓMEZ VILLALBA

Universidad San Jorge

Introducción: Ante la necesidad de responder a los grandes desafíos que nos plantea el siglo XXI, la vinculación de las instituciones educativas con el entorno y sus necesidades contribuye a la transformación de la escuela, así como a la formación competencial del alumnado. En esta dirección se sitúan las recomendaciones de los organismos internacionales y, en el caso de España, los fines y principios de la LOMLOE y la definición del perfil de salida vinculado con las competencias clave. Los proyectos de aprendizaje-servicio contribuyen a alcanzar dicho fin.

A través de este trabajo se analiza la relación y enriquecimiento mutuo que se da entre la orientación educativa, la acción tutorial y el desarrollo de proyectos de aprendizaje-servicio.

Objetivos: Analizar la relación entre la orientación educativa y los proyectos de aprendizaje-servicio.

Identificar cómo contribuye la orientación educativa a los procesos reflexivos en los proyectos.

Realizar una propuesta de tiempos, ejes temáticos y formatos para favorecer la reflexión sistematizada en los proyectos de aprendizaje-servicio.

Método: Se ha empleado la metodología cualitativa, partiendo de una fase exploratoria de revisión de la bibliografía más relevante sobre el tema. Para ello se han empleado las bases de datos académicas, revistas especializadas y otros recursos relevantes para el objeto de estudio. Se atiende la normativa educativa que regula las diferentes etapas

educativas, atendiendo de forma específica la orientación educativa, para identificar cuál es la relación que se da con el aprendizaje-servicio.

Discusión: La acción tutorial, como el primer nivel de orientación y acompañamiento en el proceso educativo del alumnado, refuerza el trabajo realizado desde todas las áreas curriculares y constituye un espacio privilegiado para promover la reflexión y evaluación multifocal de los proyectos. Se trata de dos procesos transversales del desarrollo de los proyectos de ApS que favorecen la interiorización de la experiencia de aprendizaje y su significatividad (Eyler, Giles y Schmiede, 1996; Hatcher y Bringle, 1997; Hatcher, Bringle, y Muthiah, 2004; Puig, Martín y Batlle, 2008; Páez y Puig, 2013).

En los mejores proyectos de aprendizaje-servicio, la reflexión es un proceso estructurado y sistematizado. Con las características que debe tener la reflexión según Eyler y Giles (1999), Tapia (2015), plantea un enfoque de etapas y procesos trasversales.

Resultados y conclusión: La literatura científica pone en evidencia que los procesos reflexivos son un elemento clave del éxito de los proyectos de aprendizaje-servicio. Sin embargo, la sistematización de dichos procesos sigue siendo un aspecto en el que es necesario seguir investigando.

El desarrollo de actividades en el marco de las áreas curriculares no siempre otorga los tiempos y los espacios necesarios para promover una reflexión así. La contribución de la acción tutorial viene a sumar en esta dirección, al constituirse como un enfoque transversal a las diferentes fases del proyecto de ApS.

A través de este trabajo se ha querido construir una propuesta sistematizada de reflexión en los proyectos de ApS que contribuya al desarrollo de competencial del alumnado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO. APRENDIZAJE COMPETENCIAL. ORIENTACIÓN EDUCATIVA. ACCIÓN TUTORIAL. REFLEXIÓN SISTEMÁTICA

ENFOQUE CTS MEDIADO POR TIC PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

GABRIEL MONTIEL CHAMORRO

Universidad de Córdoba Colombia

LUIS VASQUEZ DIAZ

Universidad de Córdoba

LINDA LUZ LEE

Universidad de Córdoba

El desarrollo del pensamiento crítico es una habilidad esencial en la educación actual, ya que permite a los estudiantes analizar, evaluar y contextualizar la información de manera efectiva. En este contexto, el proyecto "Enfoque CTS mediado por TIC para el desarrollo del pensamiento crítico" emerge como una solución prometedora para fomentar la comprensión de cómo la ciencia y la tecnología interactúan con el entorno social y cómo influyen en la vida cotidiana.

El objetivo principal fue favorecer el pensamiento crítico en los estudiantes de 8° grado de la Institución Educativa Mercedes Abrego de Montería, Colombia, mediante un enfoque CTS mediado por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Se empleó una metodología cualitativa con enfoque de investigación-acción, utilizando observaciones y otros instrumentos para la recolección de datos.

Los resultados iniciales obtenidos a través de un cuestionario, revelaron un nivel medio de pensamiento crítico en los estudiantes, demostrando habilidades para buscar información congruente, tomar decisiones razonables, trabajar en equipo y resolver problemas. Sin embargo, se identificaron deficiencias en la búsqueda de información durante actividades como debates, con una preferencia por fuentes básicas como Wikipedia. Para abordar esta situación, se implementaron diversas estrategias, incluyendo el uso de la herramienta digital interactiva Kialo, diseñada para fomentar el pensamiento crítico a través del debate y los foros de discusión. Además, se emplearon análisis de casos basados en situaciones

cotidianas, como la elección de una carrera universitaria o la compra de una casa, para promover dichas habilidades.

Las habilidades fueron evaluadas mediante rúbricas, evidenciando mejoras significativas. Tras cada intervención, se proporcionaron retroalimentaciones específicas para mejorar los aspectos que mostraban poco desarrollo. Con la implementación de la estrategia se evidenciaron avances en aspectos como: la búsqueda de información utilizando fuentes confiables como Google Académico, el trabajo en equipo mediante asignación de roles específicos, la toma de decisiones al abordar situaciones problemáticas, y la resolución de problemas.

En conclusión, este proyecto resalta la importancia del enfoque CTS mediado por las TIC para fortalecer el pensamiento crítico en el ámbito educativo, proporcionando a los estudiantes herramientas y habilidades esenciales para analizar y contextualizar la información de manera efectiva. Los hallazgos sugieren que esta estrategia puede ser replicada en otros entornos educativos, en todos los niveles de formación, con una gestión adecuada de tiempo y recursos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, ENFOQUE CTS, PENSAMIENTO CRÍTICO, TIC

CLASIFICACIÓN DE PATRONES CON EL MODELO AUTO-ORGANIZATIVO KOHONEN

GLORIA DEL CARMEN RENDON SUSTAITA

*Tecnológico Nacional de México
Instituto Tecnológico de San Luis Potosí*

Se presentan los resultados de un proyecto de investigación que nació como consecuencia del interés por el Reconocimiento de patrones, en específico la clasificación de patrones con el modelo auto-organizativo

Kohonen. El proyecto de investigación consiste en evaluar el desempeño del modelo auto-organizativo en la clasificación de patrones, lo que implicó revisar los fundamentos del modelo auto-organizativo Kohonen, diseñar el algoritmo, programar el modelo, seleccionar los conjuntos de patrones, realizar las pruebas, valorar y registrar los resultados. El producto consiste en el software integrado por los módulos para la administración de archivos que abarcan desde la integración de un conjunto de patrones para aprendizaje hasta el almacenamiento de las coordenadas de clasificación en la matriz de distancias.

PALABRAS CLAVE

AUTO-ORGANIZATIVO, CLASIFICACIÓN, KOHONEN, PATRONES

"QUISIERA CONVERSAR UN RATITO CONTIGO": LA ENTREVISTA EN LA ACCIÓN TUTORIAL DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

MARIA-JOSE RIVERA

Universidad Nacional de Educación

Los estudios sobre la acción tutorial en la educación superior señalan la necesidad de potenciarla y elevar su calidad, para lo cual es necesario trabajar en torno a la formación de los tutores. Para hacer frente a esta necesidad, esta ponencia estudia la entrevista como técnica de recolección de información e intervención en los procesos de tutoría en la educación superior. Por un lado, la entrevista es una de las técnicas más utilizadas por tutores, docentes y autoridades al momento de atender conflictos, tanto intra como interpersonales, en el ámbito educativo. Por otro lado, el desarrollo científico sobre la orientación y acción tutorial en la educación superior ha sido dispar a lo largo de las diversas regiones del globo. Ante esta situación, esta ponencia tiene por objetivo fundamentar el uso

sistemático de la entrevista como una herramienta de acción tutorial en el nivel universitario en el contexto socioeducativo latinoamericano.

Tras una revisión de literatura, se encontró que las investigaciones sobre el uso de la entrevista en el ámbito educativo versan principalmente sobre la investigación educativa y con una perspectiva sociológica o psicoterapéutica, por lo que requiere discutir las nociones preconcebidas -deliberadas o no- sobre la entrevista, de modo que responda de mejor manera a los fines y propósitos de la acción tutorial con universitarios. Adicionalmente, en los últimos años, son varias las instituciones de educación superior que han incorporado la tutoría o acompañamiento a sus planificaciones y normativas y como una responsabilidad adicional a la académica. Esta configuración ha significado un reto para la institución, pero también —y más directamente— para estos docentes-tutores que deben cumplir con esta responsabilidad sin una formación profesional en disciplinas directamente vinculadas al acompañamiento y orientación estudiantil, como trabajo social o psicología. Por medio de un análisis crítico sobre la incorporación de la entrevista en la acción tutorial se concluye que esta técnica debe responder a un enfoque humanista-antropológico, a un método narrativo y con un fuerte sentido ético de respeto al sujeto como principio rector de las decisiones y acciones que tome el docente-tutor en la acción tutorial. Siguiendo estos principios se espera mejorar la calidad de la tutoría, orientación y acompañamiento por medio de la caracterización de la entrevista y su aplicación en la acción tutorial.

En resumen, la acción tutorial en la educación superior requiere un enfoque renovado y centrado en la calidad, especialmente en el contexto latinoamericano, donde las necesidades y desafíos son diversos. La utilización sistemática de la entrevista como herramienta central en este proceso es fundamental. Sin embargo, su implementación debe ser guiada por un enfoque humanista-antropológico, un método narrativo y un sólido sentido ético que priorice el respeto al individuo. Esto no solo mejorará la calidad de la tutoría, orientación y acompañamiento estudiantil, sino que también contribuirá a la formación integral de los tutores y al desarrollo académico y personal de los estudiantes universitarios.

PALABRAS CLAVE

ACCIÓN TUTORIAL, ENTREVISTA, ORIENTACIÓN EDUCATIVA, REFLEXIÓN SISTEMÁTICA

EJERCICIOS DE ADAPTACIÓN DIVULGATIVA COMO MEDIDAS PROMOTORAS DE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD

DIONISIO LORENZO LORENZO VILLEGAS

Universidad Fernando Pessoa-Canarias

Introducción: Las metodologías de enseñanza-aprendizaje se están diversificando en la universidad y la universidad privada no es una excepción. El análisis referido en este trabajo fue llevado a cabo en la Universidad Fernando Pessoa-Canarias. Concretamente, la actividad que se analiza es un taller de divulgación científica realizado en clase, pero con la intención de reproducirlo ante la población general. En este sentido, cabe precisar que el entorno habitual de la población general proporciona un ambiente que supone, para el alumnado presencial, una actividad complementaria a la formación recibida en clase, aunque en lenguajes verbal, no verbal y paraverbal diferentes y cuya importancia debe ser considerada como primordial.

Esta actividad está vinculada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2, 3, 4 y 5.

Objetivos: Conocer la percepción y opinión del alumnado presencial al respecto de su participación en el diseño de una intervención divulgativa.

Determinar la utilidad de participar en una adaptación divulgativa al respecto de la adquisición de conciencia socioemocional.

Determinar la utilidad de participar en una adaptación divulgativa para la adquisición de competencias comunicativas.

Metodología: La intervención diseñada consiste en una charla de divulgación científica sobre un tema de Diseños de la Investigación Psicológica (razonamiento inductivo) para mostrar en un local ajeno a la universidad con presencia de estudiantes y de miembros de la población general.

La adaptación divulgativa se realizó un mes después de haber tratado el mismo tema en clase en formato tradicional: clase expositiva magistral y de registro terminológico especializado.

La población de estudio está formada por el alumnado del grado en psicología (de 17 a 20 años). La muestra consistió en 47 sujetos, siendo 29 mujeres y 18 hombres.

El análisis de los datos corresponde a un diseño preexperimental intra-grupo con medida post-tratamiento, cuyas medidas cualitativas consistieron en una batería de cinco preguntas abiertas sobre percepción y opinión.

Resultados:

- 47/47 estudiantes (100,00%) participaron en el taller de divulgación y vertieron opiniones a favor de este tipo de actividades.
- 38/47 estudiantes (80,85%) valoraron positivamente la idea de interacción con la población general.
- 42/47 estudiantes (89,36%) propusieron realizar este tipo de actividades con más frecuencia y sobre otros temas.

Discusión: Los resultados de participación y de las encuestas de percepción y opinión sugieren gran interés del alumnado por este tipo de actividades y por la idea de interactuar con la población general. Entre las frases sobre percepción/opinión cabría destacar «me ha gustado hacer de maestra» y «la gente normal es mejor que la de la universidad».

Con respecto a lo que requiere una adaptación divulgativa, permite a estos/as estudiantes poner en práctica competencias comunicativas cruciales para interactuar con sus pacientes en el futuro.

Conclusiones: Participar en una adaptación divulgativa beneficia al alumnado presencial en lo que a la adquisición de conciencia socioemocional respecta.

El alumnado presencial percibe este tipo de iniciativas como innovadoras en el nivel universitario y las valora positivamente.

El análisis de la adaptación lingüística realizada contribuye a la adquisición de competencias comunicativas necesarias para los/as estudiantes de ciencias de la salud.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DE LA SALUD, COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES, DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN SOCIAL Y SOSTENIBLE EN EL DOCTORADO CREA S2I UVIGO

ROSA MARÍA RICOY CASAS

Universidad de Vigo

ANGELES CANCELA CARRAL

universidade de Vugo

EVA MARÍA LANTARÓN CAEIRO

Universidade de Vigo

Este trabajo da a conocer una experiencia de innovación y creatividad en un programa de doctorado en una universidad española 100% virtual, que contribuye a la adquisición y mejora de competencias interdisciplinares asociadas a la Educación, con altos índices de calidad, y en una estrategia que cuenta con aliados externos para su puesta en marcha en virtud de complementariedades, compartición de excelencia y sinergias

con las estrategias de I+D+i de otras instituciones. Asimismo, este programa de doctorado en “Creatividad e innovación social y sostenible” (iniciativa institucional del campus de especialización de Pontevedra, Campus CREA S2i, de la Universidad de Vigo), un doctorado que pretende reforzar la contribución de la universidad a líneas prioritarias y retos sociales y globales establecidos, en el ámbito de la salud, del medio ambiente, de la comunicación, de la educación, cultura y de la gobernanza desde un enfoque transversal. Está diseñado como un programa innovador, de carácter interdisciplinar, que busca estudiar y aplicar soluciones creativas a los desafíos de la sociedad actual desde diferentes ámbitos, explorar nuevas formas de innovación y, a su vez, entender el modo en que se desarrollan, consiguen sus fines o fracasan. Ello exige a que existan numerosas redes de investigación de varios países; la codirección de tesis desde ámbitos y países diferentes (por ejemplo ingeniería forestal y ciencia política; fisioterapia y derecho; diseño de moda y educación; educación física y comunicación); la consecución de proyectos de investigación regionales, nacionales e internacionales desde un punto de vista creativo pero también políticamente responsable por las temáticas y abordajes con compromiso cívico. Ello a su vez, contribuye a visibilizar a la Universidad como elemento clave en el tejido social; a crear una mayor porosidad entre ciencia y sociedad, entre academia y ciudadanía; a fomentar la ciencia como motor indispensable que nos aporta luz para orientar las soluciones; a favorecer y contribuir en la capacidad de liderazgo nacional e internacional de los equipos de investigación; a generar la confianza de la sociedad en las instituciones especialmente en los ámbitos de la Sostenibilidad y la buena Gobernanza. En esta propuesta académica se explicarán los medios, procesos, procedimientos, itinerarios formativos y de investigación que permiten esta capilaridad. Se analizarán los principales resultados desde el punto de vista de los egresados de diversas nacionalidades internacionales (numerosas tesis se están defendiendo a través de compendio de artículos publicados en revistas de alto impacto) y el profesorado de numerosos países (en la codirección y la participación de tribunales de defensa), y se explicarán las mejoras que se pretenden incorporar para contribuir a su mejor funcionamiento. Su

visibilidad también puede desarrollar estas estrategias de internacionalización, y reforzar las redes de formación e investigación.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN, CREATIVIDAD, INTERDISCIPLINARIEDAD, INTERNACIONALIZACIÓN, SOSTENIBILIDAD, GOBERNANZA

ANSIEDAD MATEMÁTICA EN MAESTROS DE PRIMARIA EN FORMACIÓN: UN ESTUDIO DE CASO

MARIA TERESA COSTADO DIOS

Universidad de Cádiz. Departamento de Didáctica

MARIA DE LA PAZ ALEGRE

Universidad de Cádiz

Introducción: El dominio afectivo juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza–aprendizaje y se puede definir como un extenso rango de estados de ánimo diferentes a la cognición, donde se incluyen como componentes específicos el conjunto del sistema de creencias, las actitudes y las emociones. En la formación del profesorado es importante tener en cuenta la dimensión afectiva, ya que son estudiantes a los que no les suele gustar las matemáticas y el día de mañana deberán enseñarlas. Este trabajo se centra en uno de los principales factores afectivos que intervienen en el proceso de enseñanza–aprendizaje: la ansiedad matemática.

Objetivos: Estudios durante la pandemia del covid-19 muestran que el alumnado universitario muestra emociones negativas derivadas de la situación de confinamiento afectando a su proceso de aprendizaje. Nuestro objetivo es estudiar los niveles de ansiedad matemática de maestros en formación después de la pandemia para compararlos con estudios previos (pre y post pandemia), ver si estos niveles han aumentado, disminuido y

su relación con el género, edad, curso del grado y bachillerato de procedencia de acceso a la universidad y su relación en el tiempo.

Metodología: Como instrumento se ha utilizado la escala de Fennema-Sherman con un alto índice de fiabilidad de alfa de Cronbach. El cuestionario es de tipo Likert de 12 preguntas cada una de ellas con 5 posibilidades de respuesta, siendo codificado del valor 1 al 5, siendo 3 el valor considerado neutro con el fin de determinar la tendencia positiva o negativa de la ansiedad hacia las matemáticas.

Se definió la ansiedad promedio como la media de la ansiedad de cada participante. La variable género toma dos valores (hombre o mujer), la edad toma valores entre 18 y 25 años, y la variable bachillerato se corresponde con las diferentes ramas de conocimiento de acceso a la universidad desde el instituto (arte, humanidades, sociales, tecnología, salud, ciencias y otros).

Los estudiantes universitarios participantes son maestros en formación del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación del curso 2023/2024.

Resultados y conclusiones: Este alumnado muestra un nivel de ansiedad menor que el que ellos mismos mostraron en estudios previos postpandemia, disminuyendo pasando de tener un nivel de ansiedad matemática con carácter negativo (valor de 3,20) a positivo (valor de 2,89) pero sigue siendo alto respecto a estudios prepandemia. En cuanto al género, las mujeres siguen mostrando mayor nivel de ansiedad que los hombres, lo mismo que aquel alumnado procedente de bachillerato de humanidades o sociales frente a los de áreas de ciencias. Respecto a la edad, la ansiedad matemática disminuye a mayor edad y a medida que avanzan en sus estudios de grado a lo largo de los cursos. Finalmente, se concluye que el alumnado de maestros en formación sigue mostrando una ansiedad matemática hacia los exámenes bastante superior y con carácter negativo (superior al valor neutro 3), que con respecto a las actividades matemáticas o a la asignatura de matemáticas en general.

PALABRAS CLAVE

ANSIEDAD MATEMATICA, DOMINIO AFECTIVO, ESTUDIOS UNIVERSITARIOS, MAESTROS EN FORMACION

MAPPING POSITIVE PSYCHOLOGY IN THE PRIMARY EDUCATION CLASSROOM: AN INTRODUCTION FOR UNIVERSITY STUDENTS

ANA BELÉN ABRIL LES
Universidad de Zaragoza

JENNIFER MORENO
Universidad de Zaragoza

Stress and the hectic lifestyles of today's society can have a severe detrimental impact on the general public, but especially on children, who may already be suffering from the early effects of a frenetic lifestyle. Stress can have a particularly harmful impact on children during crucial developmental stages, as it can lead to problem such as worse academic and cognitive performance, a higher chance of mental health issues, and even physical health issues in the present and in their future life as adults, like obesity and heart disease.

The development of healthy coping mechanisms in children is crucial to lessening the effects of stress on them. These mechanisms can include therapy, exercise, or meditation (Mayer & Salovey, 1997; Nathanson et al., 2016). Positive psychology techniques can also be used in the classroom to assist children in developing healthy coping mechanisms. As a result, positive psychology is employed in this setting to emphasize in the classroom the significance of developing positive emotions like contentment, appreciation, and happiness in order to enhance well-being.

This research aims to highlight the importance of focusing on students' emotional intelligence when improving well-being in educational contexts. For such purpose, an exploratory study has been carried out in order to obtain a general idea of how emotions are dealt with at primary education levels in different schools of Aragón, for which students of the Degrees in Nursery and Primary Education of the Faculty of Human and Social Sciences in Teruel (University of Zaragoza) have cooperated.

PALABRAS CLAVE

EMOTIONAL INTELLIGENCE, POSITIVE PSYCHOLOGY,
PRIMARY EDUCATION, STRESS

ESTUDIO SOBRE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN LAS TITULACIONES DE GRADO UNIVERSITARIO

AINHOA MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

Dpto. de Psicología, Sociología y Filosofía de la Universidad de León

CAMINO FERREIRA VILLA

Universidad de León

Desde hace más de una década el sistema universitario español se ha reformado para adaptarse a los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), centrando su atención en el desarrollo de competencias en los estudiantes universitarios. Estas competencias son esenciales para su integración en el mercado laboral, incluyendo aquellas de carácter transversal, puesto que están estrechamente relacionadas con la empleabilidad de los egresados universitarios. El objetivo principal de la presente investigación es analizar la inclusión de las competencias transversales en las guías docentes de las titulaciones de grado de la Universidad de León. En cuanto a la metodología, se ha empleado un diseño cualitativo y descriptivo, utilizando el programa de análisis cualitativo MAXQDA 2022 para analizar las 2.024 guías docentes de 39 grados universitarios de la Universidad de León del curso 2023-2024. En cuanto a los resultados, al analizar las 2.024 guías docentes se han identificado cinco competencias transversales: C1 (comprender conocimientos de su área de estudio), C2 (resolución de problemas), C3 (interpretar datos), C4 (transmitir información) y C5 (aprendizaje autónomo). Estas cinco competencias coinciden con cinco de las seis que se recogen en el artículo 6 del Real Decreto 1027/2011, de 15 de julio, por el que se

establece el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (faltaría la competencia sobre ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas). Por otro lado, de las 2.024 guías docentes analizadas, el 83.52% incluye alguna de las cinco competencias transversales identificadas, con la competencia C2 siendo la más mencionada y la C1 la menos frecuente. Las ramas de Arte y Humanidades (90.98%) y de Ingeniería y Arquitectura (90.68%) son las que más trabajan las competencias transversales, mientras que Ciencias Sociales y Jurídicas, y Ciencias de la Salud presentan el mayor porcentaje de guías sin referencias de competencias transversales. En cuanto a la discusión, tras el análisis se observa que la competencia C2 es la más trabajada, lo cual es relevante dada su importancia en la formación profesional. No obstante, se destaca la necesidad de potenciar la inclusión en las guías docentes de la competencia C1. Se ha observado una variabilidad significativa en la presencia de competencias transversales entre las distintas ramas del conocimiento. Se pueden tener en cuenta una serie de actividades para trabajar estas competencias, entre las que se destacan actividades como aprendizaje basado en problemas, simposios, debates sobre cine y trabajos de investigación. Como conclusión, este estudio resalta la importancia de las competencias transversales en la formación universitaria y su impacto en la empleabilidad de los egresados. Se han identificado las áreas y ramas del conocimiento que requieren mayor atención para reforzar la inclusión de las competencias transversales en sus guías docentes. Además, los resultados de este estudio son un punto de partida para futuras investigaciones en otras universidades y para la mejora continua de los planes de estudio en la educación superior.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA TRANSVERSAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN INICIAL, GUÍAS DOCENTES, UNIVERSIDAD

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL TENIS: DESARROLLO DE LA HABILIDAD TÁCTICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL GRADO DE CAFYD

ENEKO SANCHEZ MENCIA

Universidad de Deusto

XABIER GONZALEZ SANTAMARIA

Universidad de Deusto

Introducción: El tenis es uno de los deportes más practicados del mundo, 87 millones de participantes hoy en día. La razón principal es los beneficios que aporta tanto a nivel psicológico, como físico y social. En relación a los beneficios psicológicos de la práctica del tenis, las evidencias científicas muestran sus numerosos beneficios, sea cual sea la edad de sus participantes: aumentaría la confianza y la autoestima, reduciría el estrés, ayudaría en la resolución de problemas y mantendría las funciones cognitivas de adultos y mayores. Los entrenadores/monitores de este deporte, principalmente serán estudiantes del grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. En el caso de la Universidad de Deusto, los estudiantes cursan una asignatura denominada Fundamentos de Deportes de Pala y Raqueta, donde se imparten los deportes de tenis y pádel. En este sentido, la competencia a trabajar en esta asignatura es la de resolución de problemas.

Objetivos: Los estudios demuestran los beneficios que tienen los deportes y la actividad física en la vida cotidiana. Por ello, nuestro objetivo es estudiar si el aumento de las habilidades tácticas en el tenis, estrechamente relacionadas con la estrategia y las habilidades cognitivas, mejora la competencia de resolución de problemas tanto en el aula, dentro del contexto de estudiantes de CAFyD, como en otros deportes y en la vida cotidiana.

Metodología: Los participantes de este estudio son 100 estudiantes de tercer curso del grado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte y del doble grado de Ciencias de la Actividad Física y Deporte junto con Educación Primaria de la Universidad de Deusto en el curso 2023/2024. Todos los estudiantes respondieron el cuestionario "Habilidades tácticas

en el Tenis” que tiene un alto índice de fiabilidad de alfa de Crombach. Las habilidades tácticas se desarrollan en tres fases, el entrenamiento de las habilidades tácticas, estas en competición, y la toma de decisiones en la competición. En este caso, los estudiantes únicamente completaron la primera fase. En el estudio, los participantes respondieron el cuestionario de la fase 1 previa a la impartición por parte del docente de la unidad de fundamentos tácticos. Una vez finalizada la unidad, volvieron a responder el mismo cuestionario. El cuestionario consta de 23 preguntas valoradas con una escala de Likert del 1-5, siendo 1 el valor más bajo y el 5 el más alto y además se incluyó un bloque de preguntas ad-hoc para explorar en qué medida el tenis fomenta la resolución de problemas y se extrapola a otros deportes y a su vida cotidiana.

Resultados y conclusiones: Los resultados mostraron que el alumnado, antes de la impartición de la unidad de los fundamentos tácticos en el tenis, tenía un conocimiento táctico del tenis con un valor de 2,30, y concretamente en los ítems relacionados específicamente con la resolución de problemas, un valor de 2,1. Una vez impartida por el docente la unidad, que constaba de 4 sesiones de 3 horas cada una de ellas, los estudiantes mostraron una mejora en el conocimiento de las habilidades tácticas tenísticas, con un valor de 3,6, y concretamente en los ítems de resolución de problemas un valor de 3,4, habiendo una mejora sustancial en ambos parámetros. Además en el bloque de preguntas ad-hoc los estudiantes mostraron la necesidad de indagar en el conocimiento de las habilidades tácticas en las demás asignaturas deportivas, ya que esto les ayudaría a mejorar en la competencia de resolución de problemas en el contexto de CAFyD, además de poder extrapolarlo a su vida cotidiana. Por todo ello, se concluye que los docentes de CAFyD que imparten asignaturas relacionadas con los fundamentos deportivos, han de hacer más hincapié en las habilidades tácticas, debido a que ayuda a los estudiantes a poder resolver los problemas tanto en las respectivas asignaturas, como en sus respectivos deportes y en consecuencia en su vida cotidiana.

PALABRAS CLAVE

HABILIDAD TÁCTICA, INNOVACIÓN DOCENTE, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, TENIS

LA PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS DE MAGISTERIO SOBRE LA EDUCACIÓN COMPETENCIAL

DANIELA DEROSAS CONTRERAS

Universidad Camilo José Cela

Este estudio trata sobre la percepción y los conocimientos que los estudiantes del Grado en Educación Primaria tienen sobre la educación basada en competencias. La educación competencial surge a mediados de los años '90 cuando la UNESCO, en una sesión presidida por el economista Jacques Delors, presenta un informe titulado "La educación encierra un tesoro". En este escrito se establecieron los cuatro pilares para la enseñanza: aprender a aprender, aprender a ser, aprender a convivir y aprender a hacer. Con el tiempo, estos fundamentos se reflejaron en la implementación de ocho competencias clave que permitirían preparar a los estudiantes para las futuras necesidades del mundo laboral. Esta decisión, que a todas luces se presenta más bien como una medida económica que educativa, ha permeado con fuerza en el currículum educativo español, pese a que existe un gran desconocimiento sobre cómo conceptualizar la idea de competencia y las repercusiones que implica este tipo de enseñanza. Es en este panorama que los docentes deben introducir las competencias de forma transversal a los contenidos curriculares sin que haya una metodología clara sobre cómo han de encajarse.

Con el fin de averiguar cómo es que los futuros docentes de Magisterio perciben las competencias y sus conocimientos sobre el tema, se creó un cuestionario anónimo de diez preguntas cerradas, y los datos obtenidos fueron tratados mediante un sencillo análisis cuantitativo. La muestra incluye la respuesta de 69 estudiantes de la adaptación al Grado en Educación Primaria, quienes cuentan con la particularidad de ya encontrarse en posesión del título de maestros en Educación Infantil. Es importante señalar que la universidad donde se recogieron los datos se encuentra en Madrid, sin embargo, los discentes han cursado sus estudios previos en diferentes instituciones a lo largo de España. Asimismo, los encuestados

se encuentran en un amplio rango etario que va desde los 20 hasta pasados los 40 años.

A grosso modo, los resultados reflejan que entre la muestra existe una tendencia generalizada a identificar y familiarizarse con la educación competencial, e incluso sentirse preparados para incluirla dentro de su práctica docente. Al mismo tiempo, gran parte de los estudiantes y futuros maestros, a excepción del segmento más joven de la muestra, afirman que las universidades no les han aportado los conocimientos que poseen sobre la educación competencial, dando a entender que esto es algo que se ha adquirido a través de la experiencia. Finalmente, no hay un acuerdo entre los entrevistados sobre los orígenes e intenciones que subyacen a la educación competencial y, por ende, gran parte desconoce el fuerte impacto que ha tenido la economía en el desarrollo de este tipo de prácticas educativas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, DOCENCIA, EDUCACIÓN COMPETENCIAL, MAGISTERIO

BUENAS PRÁCTICAS PARA FOMENTAR LA AUTONOMÍA PERSONAL DESDE LA EDUCACIÓN SOCIAL: UN ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS EFECTIVAS

MANUEL TARÍN CAYUELA

Universidad católica de Valencia

MARCELO VIERA ABELLEIRA

Universidad católica de Valencia

Introducción: La autonomía es una competencia clave en la Educación social, esencial para el desarrollo integral y la participación en la sociedad. Adquiere especial relevancia para las personas en situación de

vulnerabilidad social y en los procesos de transición a la vida adulta. Esta investigación formativa parte de un análisis riguroso sobre los principios pedagógicos que sustentan este concepto y analiza las principales estrategias utilizadas para incidir en su desarrollo. Identificando buenas prácticas que puedan mejorar la eficacia de los programas educativos y contribuir al empoderamiento de los colectivos más vulnerables.

Objetivos:

- Identificar y analizar estrategias que fomenten la autonomía personal especialmente en situaciones de vulnerabilidad social.
- Mostrar evidencias del impacto positivo de estas prácticas en la autonomía de los sujetos educativos.
- Proponer estrategias de implementación para exportar las buenas prácticas.

Metodología: A través de técnicas cualitativas, se realizó un análisis en profundidad de los discursos de diferentes agentes sociales, tanto en el proceso de preparación como en sus aportaciones en una jornada formativa. Se analizaron diversas estrategias de intervención según ámbitos de acción socioeducativa y se identificaron los parámetros coincidentes de éxito. Participaron expertos universitarios, educadores sociales y estudiantes de diversas instituciones educativas, hasta un total de 150 personas. Se revisaron diversas categorías, entre ellas la comprensión del concepto, la práctica profesional, la interdisciplinariedad, el empoderamiento y la innovación.

Resultados: Se identificaron coincidencias y sinergias en la aplicación de diferentes prácticas. Destacando los procesos de diagnóstico mediante escalas estandarizadas, las actividades participativas, los proyectos de aprendizaje colaborativo y los programas de mentoría. Estas estrategias han demostrado mejorar la autonomía personal de personas en situación de vulnerabilidad y en los procesos de transición a la vida adulta.

Discusión: Los resultados sugieren que los agentes educativos coinciden en los parámetros generales de la implementación de estrategias efectivas para mejorar la autonomía. Incluso si se referencian a diferentes ámbitos de actuación; infancia y adolescencia, jóvenes ex-tutelados, mujeres

vulnerables, personas migrantes y personas con problemas de salud mental. Estos hallazgos son coherentes con investigaciones previas, pero subrayan la importancia de actualizar los programas de formación específica para futuros educadores sociales. Las limitaciones del estudio incluyen factores que podrían haber afectado los resultados y a la evaluación del impacto.

Conclusiones: Las buenas prácticas identificadas son efectivas para fomentar la autonomía personal desde el ámbito de la Educación social. Se recomienda implementar programas participativos que favorezcan el empoderamiento y el enfoque comunitario e interdisciplinar de las propuestas. También las propuestas formación específicas para educadores sociales sobre estas prácticas y fomentar el intercambio de experiencias entre instituciones. Futuras investigaciones podrían evaluar el impacto a largo plazo incorporando la valoración de los propios sujetos educativos y explorando nuevas estrategias para fomentar su autonomía.

PALABRAS CLAVE

AUTONOMÍA PERSONAL, EDUCACIÓN SOCIAL, EMPODERAMIENTO, VULNERABILIDAD SOCIAL

PISA 2022: PREDICCIÓN DEL RENDIMIENTO DURANTE LA PANDEMIA COVID-19

ESPERANZA BAUSELA HERRERAS

Universidad Pública de Navarra

Introducción: El rendimiento académico es un tema de gran interés para educadores, padres y responsables de políticas educativas en todo el mundo. En este contexto, el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA) de la OCDE proporciona datos valiosos sobre el rendimiento de los estudiantes en áreas clave como lectura, matemáticas y ciencias.

Durante los períodos en que las escuelas estuvieron cerradas, como ocurrió en gran medida durante la pandemia de COVID-19, se intensificó el uso de diversos recursos de aprendizaje. PISA 2022 también investigó este aspecto para entender mejor cómo los estudiantes y las escuelas se adaptaron a esta situación.

PISA 2022 nos proporciona una visión integral del impacto del uso de las TIC fuera del aula y de los recursos de aprendizaje utilizados durante el cierre de las escuelas. Estas evaluaciones son cruciales para desarrollar estrategias educativas que aprovechen mejor las TIC y aseguren una educación inclusiva y equitativa, preparándose para futuros desafíos y oportunidades en el ámbito educativo global.

Objetivos: Analizar y predecir el rendimiento de estudiantes de alto rendimiento (Nivel 6) y bajo rendimiento (Nivel 1 a) en función del: (a) uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula y (b) los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada.

Hipótesis de investigación:

- Se espera encontrar que los estudiantes de alto rendimiento utilizan las TIC de manera más frecuente y efectiva para actividades escolares fuera del aula.
- Se anticipa que los estudiantes de alto rendimiento tienen acceso a una mayor diversidad de recursos de aprendizaje durante el cierre de las escuelas.
- La predicción del rendimiento académico a partir del uso de TIC y recursos de aprendizaje puede revelar prácticas efectivas que podrían ser implementadas para mejorar el rendimiento de estudiantes de bajo rendimiento.

Metodología: No experimental, descriptivo, basado en la aplicación de un cuestionario pisa 2022

Participantes

Muestra participante 613.744 total. La base de datos está disponible en la página de OECD: <https://www.oecd.org/pisa/data/2022database/>

Variables

Las variables en función del papel que desempeñan en la investigación se clasifican en:

- (i) Variable exógena o independiente: (a) uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula y (b) los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada.
- (ii) Variables endógenas o dependientes: Puntuaciones en la competencia matemática, lectora y científica; (a) Bajo rendimiento: Puntuaciones en la competencia matemática, lectora y científica. La variable ha sido dicotomizada en: Nivel 1 versus No Nivel 1. Los participantes que alcanzan el nivel 1 en las tres competencias obtiene una puntuación inferior (mínima) de: 335 puntos en Ciencias, 335 puntos en Lectura y 358 puntos en Matemáticas. (b) Alto rendimiento: La variable ha sido dicotomizada en: Nivel 6 versus No Nivel 6. Los participantes que alcanzan el nivel 6 en las tres competencias obtiene una puntuación inferior (mínima) de: 708 puntos en Ciencias, 698 puntos en Lectura y 669 puntos en Matemáticas.

Análisis de datos

Con el fin de predecir la ocurrencia de alto / bajo rendimiento en función de una serie de variables predictoras vinculadas con factores diversos: (a) uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula y (b) los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada.

Resultados: De todas las variables seleccionadas, aquella que tiene una mayor fortaleza para explicar el alto rendimiento (Nivel 6) en: (a) matemáticas es el uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula (1,12 su exponencial de $b - \text{Exp}(b)^{-}$) más se aleja de 1; (b) lectura es el uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula (1,22 su exponencial de $b - \text{Exp}(b)^{-}$) más se aleja de 1; (c) ciencias es el uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula (1,122 su exponencial de $b - \text{Exp}(b)^{-}$) más se aleja de 1.

De todas las variables seleccionadas, aquella que tiene una mayor fortaleza para explicar el bajo rendimiento (Nivel 1 a) en: (a) matemáticas

son los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada (1,011 su exponencial de $b - \text{Exp}(b) -$) más se aleja de 1; (b) lectura son los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada (1,068 su exponencial de $b - \text{Exp}(b) -$) más se aleja de 1; (c) ciencias son los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada (1,038 su exponencial de $b - \text{Exp}(b) -$) más se aleja de 1.

Conclusiones: Podemos decir que el perfil los estudiantes con alto rendimiento en las tres competencias se asocia con el uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula.

Podemos decir que el perfil los estudiantes con bajo rendimiento en las tres competencias se asocia con los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada.

Discusión: Los resultados nos indican que los tipos de recursos de aprendizaje utilizados mientras la escuela estaba cerrada (en nuestro modelo explicativo) es la variable que menor poder explicativo tiene para predecir el alto rendimiento en las tres competencias y el uso de las TIC para actividades escolares fuera del aula es la variable que menor poder explicativo tiene para predecir el bajo rendimiento en las tres competencias.

PALABRAS CLAVE

ANSIEDAD MATEMATICA, COVID-19, PISA 2022, RECURSOS EDUCATIVOS

LA INVESTIGACIÓN BASADA EN DISEÑO COMO ENCUADRE METODOLÓGICO QUE CONECTA AL INVESTIGADOR CON LA COMUNIDAD: UN CASO DE ESTUDIO URUGUAYO

EUGENIA BALSEIRO

Universidad Tecnológica del Uruguay

MARINA CARLA MELANI ROSSI

UTEC Universidad Tecnológica Uruguay

Introducción: La investigación basada en diseño (de ahora en más, IBD) es un encuadre metodológico que aborda el estudio sistemático del diseño, desarrollo y evaluación de intervenciones educativas en contextos determinados (Bakker, 2019). En el marco del contexto educativo uruguayo, la Maestría en Diseño de Ambientes de Aprendizaje de la UTEC (de ahora en más, MDAA) emerge como una propuesta de encuadre innovador para formar investigadores que apliquen e investiguen sus propios diseños en sus comunidades de trabajo, con base en la IBD.

Objetivos: El objetivo de esta ponencia es explorar de qué manera la malla curricular de la MDAA se alinea con los lineamientos de IBD y analizar las percepciones de los estudiantes con respecto a esta alineación.

Metodología: La investigación de corte exploratorio se basó en 3 etapas concurrentes:

- Etapa 1: desarrollo de una aproximación al concepto de IBD desde la mirada de la MDAA para la definición de las categorías apriorísticas de análisis.
- Etapa 2: análisis documental de la malla curricular de la MDAA (7 unidades curriculares) con base en las categorías apriorísticas surgidas de la etapa 1.
- Etapa 3: análisis de una encuesta sobre las percepciones de aproximadamente 10 estudiantes con respecto a la alineación de la propuesta educativa con el encuadre IBD, con base en las categorías apriorísticas surgidas de la etapa 1.

Resultados y conclusiones: El análisis documental dio cuenta de que la malla curricular y los objetivos de cada unidad curricular están diseñados para alinearse con los principios de la IBD. En particular, se identifica que el primer año de la Maestría apunta a generar una mirada del diseño centrado en seres humanos como herramienta para fomentar la equidad y la justicia social. Desde una mirada práctica, tiene como objetivo sensibilizar y acompañar a los estudiantes en las diferentes etapas del proceso iterativo de diseño aplicado en sus comunidades, documentando todo el trayecto como diseñadores incipientes en un proyecto escrito que culmina el primer año de cursada. El segundo año pone foco en la investigación de ese diseño (encuadre IBD) se continúa trabajando recursivamente en la alineación problema, marco teórico, diseño y metodología – aspectos claves que hacen a una IBD. Con respecto a la percepción de los estudiantes, los resultados indicaron que la mayoría percibe una fuerte conexión entre las bases de IBD, la propuesta de MDAA y el proyecto escrito que cierra el primer año de cursada.

Es posible entonces concluir que el presente estudio logra establecer que existe una estrecha relación entre la malla curricular de MDAA y los principales lineamientos de IBD. Asimismo, los estudiantes perciben esta alineación como beneficiosa y relevante para su formación profesional. Este enfoque no solo mejora la calidad de la educación, sino que también contribuye al desarrollo de soluciones prácticas y efectivas a problemas reales, beneficiando tanto a los estudiantes como a las comunidades involucradas.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE, FORMACIÓN CONTINUA, INVESTIGACIÓN BASADA EN DISEÑO, INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, MAESTRÍA

DESARROLLO DEL CUESTIONARIO DE COMPETENCIAS ACTITUDINALES DOCENTES (C-CAD) PARA MAESTRANTES DE INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR IBARRA

MARIELA MONTENEGRO CEVALLOS

Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra

ERNESTO PONSOT

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ibarra

El propósito de este trabajo es detallar el proceso de construcción del Cuestionario de Competencias Actitudinales Docentes (C-CAD), una herramienta diseñada para evaluar las competencias actitudinales autopercibidas por maestrantes ecuatorianos de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra (PUCE Ibarra). En el contexto actual, existen pocos instrumentos adecuados para medir la autopercepción de estas competencias debido a la escasez de un marco teórico sólido y fundamentos empíricos rigurosos en este campo específico.

La construcción del C-CAD se inscribe en una investigación más amplia para la tesis doctoral titulada “Análisis de competencias actitudinales docentes autopercibidas por estudiantes universitarios ecuatorianos de la maestría en Innovación en Educación de la PUCE Ibarra: entresijos e implicaciones”. En este artículo, se describe detalladamente el proceso de elaboración del cuestionario, desde su fase inicial hasta la versión definitiva. El cuestionario final consta de 64 ítems, distribuidos en dos niveles principales: autopercepción competencial y aportación de la maestría. Además, se organiza en cuatro ámbitos de relación docente: persona, grupo, innovación y normas.

La metodología utilizada para desarrollar el C-CAD incluyó varias etapas. En primer lugar, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura para identificar las competencias actitudinales relevantes. Posteriormente, se llevó a cabo una fase de validación cualitativa, donde expertos

en educación y psicometría revisaron los ítems propuestos. Luego, se realizó una prueba piloto con un grupo de maestrantes para ajustar y refinar el cuestionario. Finalmente, se efectuó un análisis estadístico para garantizar la fiabilidad y validez del instrumento.

Los resultados obtenidos destacan la robustez y la pertinencia del C-CAD como una herramienta eficaz para evaluar las competencias actitudinales docentes autopercebidas. El análisis de los datos mostró que el cuestionario tiene una alta consistencia interna y una estructura factorial coherente con el modelo teórico planteado. Esto sugiere que el C-CAD puede ser utilizado con confianza en contextos educativos similares para evaluar y mejorar las competencias actitudinales de los docentes.

Además, la implementación del C-CAD representa un avance significativo en la investigación educativa en Ecuador. Proporciona una herramienta sólida para la evaluación de competencias que hasta ahora no había sido suficientemente atendida. La capacidad del C-CAD para identificar áreas de fortaleza y de mejora en las competencias actitudinales docentes permite a las instituciones educativas diseñar programas de formación más efectivos y adaptados a las necesidades reales de sus docentes. Este artículo no solo presenta un instrumento innovador para la evaluación de competencias actitudinales docentes, sino que también contribuye al enriquecimiento del marco teórico y empírico en este campo. La creación del C-CAD ofrece nuevas oportunidades para la investigación y el desarrollo profesional de los docentes, facilitando una educación de mayor calidad en Ecuador y potencialmente en otros contextos similares.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES DOCENTES, COMPETENCIAS DOCENTES, CUESTIONARIO, INNOVACIÓN EDUCATIVA, RELACIONES DOCENTES AUTÉNTICAS

DETERMINANTES Y ESTRATEGIAS INCLUSIVAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE NIÑOS VÍCTIMAS DEL CONFLICTO ARMADO EN EL TAMBO, COLOMBIA

NORMAN RAMIRO BASTIDAS VALLEJO
UNADE

Introducción: El desplazamiento forzado en Colombia es un problema multidimensional según ACNUR (2022), la revisión de la literatura del Observatorio de Desplazamiento Interno (IDMC) en el año (2022) describe una mayor tendencia en la investigación del conflicto armado en población adulta. En este sentido, se consideran los determinantes explicativos que afectan el rendimiento académico en los estudiantes víctimas del conflicto armado de tres colegios de El Tambo Cauca en Colombia.

Objetivos: Analizar los determinantes que inciden en el rendimiento académico de niños víctimas del conflicto armado en El Tambo, Cauca, y proponer estrategias inclusivas para mejorar su desempeño escolar.

Objetivos específicos

Proponer un plan de mejoras con acciones en la comunidad académica de tres colegios de El Tambo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes víctimas del conflicto armado.

Metodología: Se empleó un diseño de investigación mixto utilizando los resultados de la investigación explicativa sobre el rendimiento académico en tres colegios de El Tambo Cauca en Colombia. Para lo cuantitativo, se utilizaron los resultados obtenidos de la regresión lineal y Anova buscando encontrar relaciones significativas para demostrar los cambios en el rendimiento académico. Para lo cualitativo, se abordan los determinantes del rendimiento consolidando categorías y diseñando un plan de mejora. La muestra incluyó 149 participantes entre estudiantes, padres y agentes educativos seleccionados intencionalmente.

Resultados: Se muestran datos sobre el rendimiento académico en tres colegios. Destaca la falta de conciencia sobre el bajo rendimiento (72%), efectos del desplazamiento (77%), y la influencia de la violencia en el entorno familiar y escolar, afectando la atención en clase (68%).

Se identifica determinantes clave en estudiantes, familia, colegio y entorno. Destacan aspectos como aislamiento, recuerdos y dignidad a nivel personal, junto con cuidado familiar, recursos educativos y apoyo social. Estos datos informan sobre factores que influyen en el desarrollo académico y social de los estudiantes.

Discusión: Los resultados de los niños acompañados desde el 2018 al 2020 evidenciaron determinantes personales, familiares, educativos y contextuales coherentes con los estudios de Rodríguez y Sánchez (2012) y Díaz (2019) que incluyen características de la zona geográfica, la actividad de los grupos del conflicto armado y sus efectos en el rendimiento académico de los estudiantes. Este patrón es consistente con algunos hallazgos y la literatura que indica que los períodos de intensificación del conflicto suelen correlacionarse con una disminución en el rendimiento académico Munévar et al., 2019; Saldarriaga et al., 2023).

Conclusiones: Los determinantes presentados son actuales y se encuentran vivos en los múltiples sistemas ecológicos que predeterminan el desarrollo individual, familiar e institucional de los niños. En este sentido, el efecto en el rendimiento académico de los estudiantes depende en gran medida de la actividad y las condiciones del conflicto como el reclutamiento forzado, el desplazamiento y los eventos que pueden tener un efecto en las dinámicas del niño y el contexto con el que convive.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, INCLUSIÓN, RENDIMIENTO ACADÉMICO

LAS RAZONES QUE MOTIVAN APRENDER IDIOMAS LOTE EN EDUCACIÓN SUPERIOR: ESTUDIO DE CASO DE ESTUDIANTES CON ESPAÑOL L1/LI APRENDIENDO RUSO COMO LENGUA EXTRANJERA (RLE)

CATALINA CHENG-LIN

Universidad de Salamanca

Hoy en día, la hegemonía del inglés en el mundo como idioma universal es incuestionable. Teniendo en cuenta esta realidad resulta curioso averiguar los motivos que impulsan a los estudiantes a elegir una lengua distinta al inglés o LOTE (language other than English) de especialidad cuando inician la carrera universitaria. El presente trabajo de investigación explora las razones que motivan a los estudiantes universitarios a estudiar ruso como lengua extranjera (RLE). Para el trabajo de campo, una muestra de 26 estudiantes con el español como lengua materna (L1) o de instrucción (LI) matriculados en el Grado de Lenguas Modernas con Mención en Lengua rusa de la Universidad de Granada (España) ha sido analizada. En la encuesta los estudiantes contestaron una lista de 26 razones que les motivaron/motivan a estudiar ruso según el orden de la escala de importancia (A, B, C, D) proporcionada. Además, las razones están agrupadas en 4 categorías: a) Tendencia a la integración globalista, b) Utilidad económica y profesional, c) Estimulación académica y d) Razones de etnicidad/herencia familiar.

Los resultados muestran que, dentro de la categoría de “Tendencia a la integración globalista”, una variedad de motivaciones puede desempeñar un papel importante en la decisión de un estudiante a aprender lenguas. En esta ocasión, mientras que un número contundente de los estudiantes afirma que su motivación está influenciada por la utilidad económica y profesional y la estimulación académica que aporta el idioma meta, otros responden querer aprenderlo por propia iniciativa a conocer mejor la cultura, tradición e historia rusas. Para estos últimos, el hecho de aprender ruso forma su identidad de pertenecer a un mundo globalizado multicultural y multilingüe. Más, los indicios con altos

porcentajes de las variables agrupadas en la categoría “Razones de etnicidad/herencia familiar” revelan que los factores étnico-familiares y socioculturales ejercen apenas influencia en la decisión de los estudiantes. Esto refuerza, además del peso de la motivación instrumental (i.e. la garantía de salida profesional), el papel decisivo que juega la autonomía de los estudiantes a estudiar ruso por propia iniciativa anteriormente mencionada. Resultará de gran interés para futuras investigaciones un estudio intercultural comparativo para entender mejor la motivación para aprender lenguas extranjeras (LLEE), en nuestro caso el ruso, de estudiantes quienes, pese a que reciben la docencia en español, muchos proceden de trasfondos culturales y lingüísticos muy diferentes.

Asimismo, el estudio también revela un hallazgo interesante que puntualiza la percepción de un significativo número de estudiantes que considera importante la influencia que ejercen las cualidades motivadoras del docente en su aprendizaje. Se trata de una temática todavía con escasas investigaciones en el área de enseñanza y aprendizaje de LRE en España, pero fundamental, ya que según investigadores y expertos en LLEE, es necesario considerar la motivación como complemento esencial para enriquecer el proceso de aprendizaje de un idioma nuevo, así como reconocer el papel determinante del docente como agente que influye significativamente la motivación de los estudiantes en dicho proceso.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, LENGUAS EXTRANJERAS, MOTIVACIÓN, RUSO

FORMACIÓN PARA LOS VALORES CÍVICOS Y LA INCLUSIÓN EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

JESÚS ENRIQUE ALBERTOS SAN JOSÉ

Universidad Internacional de Valencia

Introducción: Nuestra investigación se centra en la importancia de la adquisición de valores cívicos y la inclusión en el entorno educativo de Primaria como punto de partida para su desarrollo en contextos educativos superiores y laborales. El objetivo general es identificar en qué medida se están llevando a cabo estas actividades en los centros de primaria en España. Se consideran tres tipos de centros: privados, concertados (gestión privada y financiación pública) y públicos (gestión y financiación públicas).

Objetivos: La investigación establece tres objetivos específicos:

- Determinar el número de centros que ofrecen formación en valores cívicos fuera del contenido curricular regular.
- Conocer el número de centros que ofrecen proyectos de educación inclusiva y promoción de la igualdad como actividad independiente del contenido curricular.
- Analizar si existe una correlación entre el tipo de centro y los programas que se desarrollan relativos a formación en valores y desarrollo de programas de educación inclusiva e igualdad.

Metodología: El estudio se realiza sobre la población del total de colegios de la Comunidad de Madrid, mediante una muestra suficientemente representativa de la población objeto de estudio. Para ello se ha analizado la información disponible en su página web. El 100% de los centros educativos de la muestra disponía de página web. Los resultados muestran que la mayoría de los centros (77.06%) proporcionan información sobre los proyectos que desarrollan.

Resultados: Los resultados obtenidos muestran que en términos generales el 9.23% de los centros ofrece formación en valores cívicos y el 15.21% ofrece programas de educación inclusiva y promoción de la igualdad.

En cuanto a la distribución por tipo de centro, los centros privados y concertados mostraron tasas similares de programas de valores cívicos (12.20% y 12.59% respectivamente), mientras que los centros públicos presentaron una tasa menor (6.67%). Por otro lado, los centros públicos mostraron la tasa más alta de programas de inclusión e igualdad (18.22%), seguidos de los centros privados (12.20%) y concertados (11.11%).

Discusión y **Conclusiones:** Hemos destacado la importancia de la formación temprana en valores cívicos e igualdad, especialmente para el desarrollo del alumno durante las distintas etapas educativas, con especial énfasis en la educación superior y laboral. Dado que nuestra muestra es representativa y que más del 77% de los centros educativos publican programas en sus sitios web, los resultados muestran una presencia sorprendentemente limitada de programas de valores cívicos e inclusión. Sin embargo, la distribución varía según el tipo de centro.

Es notable que los centros públicos otorgan una presencia limitada a la formación en valores cívicos, especialmente en comparación con los centros privados y concertados. Asimismo, es llamativo que el mayor porcentaje de programas sea de educación inclusiva en la educación pública. Este hecho podría sugerir una línea de investigación para verificar si las aulas en los centros públicos son más heterogéneas, lo que podría llevar a una mayor atención a este aspecto, en contraste con los centros concertados y privados.

PALABRAS CLAVE

CENTROS EDUCATIVOS, INCLUSIÓN E IGUALDAD, VALORES CÍVICOS

EXPERIMENTACIÓN DE LOS APRENDIZAJES Y TRABAJO COOPERATIVO EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA

JESÚS ENRIQUE ALBERTOS SAN JOSÉ

Universidad Internacional de Valencia

Introducción: En el mundo de hoy, la educación está en constante evolución y transformación. Las metodologías de enseñanza y aprendizaje activas y experimentales han ganado una relevancia significativa, en particular en las primeras etapas de escolarización. Estas metodologías, que ponen al alumno en el centro del proceso de aprendizaje, le permiten enfrentarse de manera activa y creativa a los desafíos y problemas, fomentando su autonomía y su capacidad para aprender por sí mismo. Paralelamente, el trabajo por proyectos, una metodología que implica la realización de tareas complejas que requieren la planificación, la toma de decisiones y la evaluación, así como el trabajo en entornos colaborativos, donde los alumnos trabajan juntos para lograr objetivos comunes, están cada vez más integrados en los contextos laborales. Estas tendencias reflejan un cambio en la forma en que entendemos la educación y el trabajo, y subrayan la importancia de desarrollar habilidades como la creatividad, la colaboración y la capacidad para resolver problemas.

Objetivos: El objetivo principal de este estudio es determinar hasta qué punto estas metodologías se están aplicando en los centros de educación primaria en la Comunidad de Madrid. Los objetivos específicos incluyen conocer la cantidad de centros que incorporan la experimentación de los aprendizajes y que desarrollan metodologías cooperativas, y hasta qué punto incide el perfil de centro en su implantación.

Metodología: Se analizó el contenido que ofrecen los centros educativos a través de la información disponible en sus páginas web. La población del estudio es el total de colegios de la Comunidad de Madrid, con una muestra aleatoria de 401 centros para un 98% de nivel de confianza y un 5% de margen de error. De esta manera se dispuso de una muestra representativa.

Resultados: El 100% de los centros educativos de la muestra disponía de página web. Los resultados muestran que la mayoría de los centros (77.06%) proporcionan información sobre los proyectos que desarrollan. De los 401 centros educativos analizados, el 4.99% desarrollan proyectos de experimentación de aprendizajes y el 17.21% llevan a cabo trabajo cooperativo.

Los datos muestran que el 12.20% de los centros privados, el 7.41% de los centros concertados y el 2.22% de los centros públicos llevan a cabo proyectos de experimentación de los aprendizajes. En cuanto al trabajo cooperativo, el 14.63% de los centros privados, el 37.04% de los centros concertados y el 5.78% de los centros públicos lo realizan. Por lo tanto, los centros concertados tienen el mayor porcentaje tanto en experimentación como en trabajo cooperativo. En general, el trabajo cooperativo es más común que la experimentación en todos los tipos de centros.

Discusión y conclusiones: Aunque la implementación de proyectos de experimentación y trabajo cooperativo varía entre los diferentes tipos de centros, hay un interés creciente en estos enfoques pedagógicos. Se necesitan más esfuerzos para garantizar su adopción generalizada y se necesita más investigación para entender por qué algunos centros están adoptando estos enfoques más que otros y cómo se pueden superar las barreras para su implementación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, EDUCACIÓN PRIMARIA, TRABAJO COOPERATIVO

APRENDIZAJE-SERVICIO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UN MODELO DE IMPLEMENTACIÓN EN UN CENTRO PENITENCIARIO

MARÍA PAULA RÍOS DE DEUS

Universidad de A Coruña

MARIA LUISA RODICIO GARCÍA

Universidad de A Coruña

MARIA PENADO ABILLEIRA

Universidad Internacional de La Rioja

La participación, como miembros del equipo de investigación de la Universidad de A Coruña, en el proyecto internacional competitivo ENHANCE: Enhancing Career and Service Learning in Higher Education, con referencia 2021-1-ES01-KA220-HED-000031128, financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea, ha supuesto la realización de un trabajo minucioso para profundizar en el conocimiento de la metodología docente de aprendizaje-servicio y sus múltiples y diversas aplicaciones en diferentes contextos y universidades de Europa. Esta participación, entre otras actividades, conllevó la recopilación de diferentes proyectos de aprendizaje-servicio de Europa y brindó la oportunidad de diseñar un proyecto de aprendizaje-servicio (ApS) y la posibilidad de implementarlo con alumnado de la Universidad de A Coruña.

En este capítulo se explica y documenta el diseño y desarrollo del proyecto de ApS realizado con dos estudiantes, de la asignatura de Orientación Profesional de la especialidad de Orientación Escolar y Sociolaboral del Máster de Psicopedagogía de la Universidad de A Coruña, e implementado con internas del Centro Penitenciario de A Lama (Pontevedra). El objetivo es demostrar que se trata de una metodología educativa efectiva en la adquisición de conocimientos y de competencias, a nivel de desarrollo personal y profesional, tanto del alumnado del Máster, como de todas las personas implicadas en el proyecto: internas, institución colaboradora, Centro Penitenciario y docentes.

Para la implementación de la propuesta de ApS se creó un protocolo de intervención que se estructuró en las siguientes fases: la exploración y la detección de necesidades de la entidad social que tiene acceso al Centro Penitenciario; la formalización del acuerdo legal entre la Universidad y la entidad, a través de la firma de un convenio de colaboración; la planificación de las acciones que integran el proyecto, incluyendo las competencias, los objetivos, los contenidos y las actividades que forman parte del programa curricular y que, a la vez, ofrecen una respuesta a las necesidades de la institución colaboradora; la implementación de la propuesta siguiendo la planificación elaborada; la evaluación, a través de distintos instrumentos, tanto de la participación del alumnado, como del proyecto en su conjunto, explorando las acciones de mejora oportunas para futuras ediciones; y la difusión en la entidad colaboradora y en la Universidad, teniendo la precaución y atendiendo a las limitaciones por haber colaborado con internas de un Centro Penitenciario.

Se puede concluir que la experiencia desarrollada es adecuada a la naturaleza de la asignatura y del máster, en cuanto a la adaptabilidad y la aplicabilidad de sus contenidos en situaciones reales, lo que muestra un binomio pedagógico congruente y de claro y recíproco interés. Esta experiencia docente evidencia la potencialidad de la metodología ApS debido a que permitió el desarrollo de un aprendizaje activo del alumnado en sus dimensiones cognitiva, emocional y social. También facilitó la adquisición de conocimientos desde la práctica real y ofreció la posibilidad de adquirir competencias transversales imprescindibles para el desarrollo personal y social, como son la toma de decisiones, la resolución efectiva de problemas, la gestión de conflictos y el trabajo en equipo, entre otras.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE Y SERVICIO, CENTRO PENITENCIARIO, COMPETENCIAS TRANSVERSALES, EDUCACIÓN SUPERIOR

CURSO “SEGUIMIENTO DE NIÑOS Y JÓVENES (2015-2025): CON FINES DEL DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO – ONU 2024 (11 DE JUNIO): DATOS PRELIMINARES PARA LA CELEBRACIÓN DE LOS 10 AÑOS DEL CURSO

SÓNIA GALINHA

CIEQV Escola Superior Educação Santarém

En un mundo convulso y con grandes desafíos para la humanidad, esta comunicación pretende resaltar la importancia de la innovación en la celebración del Día Internacional del Juego decidido por las Naciones Unidas en 2024 para el mundo en general, por una Educación de Calidad, Objetivo 4 de Desarrollo Sostenible del Agenda 2030 y para el Curso de Monitoreo de Niñez y Juventud, sobre todo y en particular. Este curso celebra sus diez años de funcionamiento en 2024/2025. Resaltar esta importancia del juego significa afirmar la importancia única del juego simbólico, que también es tan importante para el desarrollo cognitivo, el aprendizaje escolar y el éxito académico. La neurociencia ha demostrado que hasta los dos años de edad el niño está en permanente aprendizaje debido a que el cerebro alcanza una velocidad única de conexiones entre las células cerebrales, lo que justifica el beneficio de los estímulos positivos que reciben los niños y jóvenes para el desarrollo de sus capacidades emocionales, habilidades cognitivas y sociales. Recientemente, en 2024, la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó una resolución para celebrar un día internacional anual: el “11 de junio” cada año como celebración del “Día Internacional del Juego”. Es importante mencionar que en Portugal, y de acuerdo con las Directrices Pedagógicas para las Guarderías del Ministerio de Educación, la educación en contextos de guarderías de calidad constituye una oportunidad para que los niños construyan relaciones sociales positivas y desarrollen sentimientos de pertenencia a la familia, a la comunidad y a la cultura, factores que promueven el bienestar, el aprendizaje y el desarrollo. La educación infantil está dirigida a la educación infantil de niños de edades comprendidas entre los tres y alrededor de los 6 años (ingreso

a la educación obligatoria), recomendándose las áreas de contenidos: Área de Formación Personal y Social, Área de Expresión y Comunicación: – Dominio de la Educación Física – Dominio de la Educación Artística – Dominio del Lenguaje Oral y Aproximación a la Escritura – Dominio de las Matemáticas, Área del Conocimiento Mundial. Los adolescentes y jóvenes también merecen toda la atención. En metodología mixta, presentamos datos, estadística y tendencias dentro del alcance del Curso bajo análisis. Los datos obtenidos sobre la implementación del curso nos permiten ver tendencias positivas en el número de estudiantes y la tasa de aprobación. También se presentan las fortalezas del curso, así como las amenazas, limitaciones y áreas de mejora. Concluimos que esta educación superior responde adecuadamente a la formación para el trabajo en los servicios de Atención a la Infancia y la Juventud. En consecuencia, resulta crucial el aporte de la Educación y la cualificación superior en las instituciones de educación superior de los técnicos superiores en Atención a Niños y Jóvenes con formación que coadyuven al desarrollo integral en las distintas instituciones educativas donde puedan ejercer su profesión educativa.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN, INNOVACIÓN, JOVEN, NIÑO, SIMBOLICO

PERFIL Y FORMACIÓN DE LOS MAESTROS Y PROFESORES DE RELIGIÓN ISLÁMICA EN CATALUÑA: ANTECEDENTES, APLICACIÓN Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

FRANCESC-XAVIER MARÍN TORNÉ

Universitat Ramon Llull – Barcelona

ALAIN BLOMART

Universitat Ramon Llull

ÁNGEL JESÚS NAVARRO GUAREÑO

*Facultad de psicología
ciencias de la educación y el deporte, Blanquerna
Universidad Ramón Llull*

MIGUEL ÁNGEL PULIDO RODRÍGUEZ

Blanquerna - Universidad Ramón Llull

Desde el curso académico 2020-2021 el Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña ha desplegado el Plan Piloto para la impartición de la asignatura de Religión Islámica. Culminaba, así, un largo proceso que empezó con el reconocimiento de la libertad religiosa en la Constitución de 1978 y ha culminado en 2022 con la publicación del nuevo currículo de religión islámica. De este modo, 30 años después de haberse firmado los convenios entre España y la Comisión Islámica, se daba finalmente cauce a una demanda histórica ya que Cataluña es una de las comunidades autónomas con mayor población que profesa el Islam.

El despliegue del Plan Piloto de Religión Islámica ha sido objeto de seguimiento por parte del Grupo de Investigación en Educación, Didáctica y Aprendizaje (GREDA) de la Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte – Blanquerna (Universidad Ramon Llull – Barcelona) contando con una subvención de la Fundación Pluralismo y Convivencia (Ministerio de la Presidencia, Justicia y Relaciones con las Cortes). El objetivo de este seguimiento ha sido analizar las acciones

llevadas a cabo durante el proceso de implementación del Plan Piloto a fin de valorar sus fortalezas y debilidades, así como contribuir a diseñar propuestas para mejorar la calidad de la impartición de la asignatura de Religión Islámica.

Para obtener los datos fundamentales que permitan esta evaluación se ha procedido a utilizar tanto la entrevista (personal y/o en "focus group") como la encuesta de los diferentes actores intervinientes en dicho Plan Piloto (alumnos, profesores, equipos directivos, asociaciones de familias de alumnos, asociación de estudiantes musulmanes, inspección del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya y responsables de la Comisión Islámica de Catalunya).

Por otro lado, el estudio comparativo con otros países de la Unión Europea permite entender la diversidad de la presencia de la enseñanza del islam como un proceso de adecuación a una nueva realidad social que cuenta con una creciente población islámica. La diversidad de planteamientos y resoluciones obedece a una diferente concepción de la transición histórica hacia la interculturalidad con la tensión dialéctica entre la necesaria neutralidad política y el principio de igualdad religiosa.

Los datos obtenidos permiten elaborar el retrato de la situación actual del Plan Piloto de Religión Islámica tanto en lo concerniente a la selección del profesorado y el grado de satisfacción de los centros educativos participantes como sobre los retos curriculares y didáctico-pedagógicos. Hay que tener en cuenta que el Plan Piloto ha empezado a implementarse sin la existencia de una universidad responsable de los cursos de capacitación pedagógica análogos a la DECA en el caso de la religión católica y a la ERE para la religión evangélica, de manera que el profesorado está llevando a cabo su misión de una manera en gran parte autorregulada. En todo caso, esta experiencia pionera en Cataluña resuelve una situación hasta ahora encallada en el sentido que contribuye a normalizar social y educativamente a la población que profesa el islam.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, DIDÁCTICA, ISLAM

PROCESOS MATEMÁTICOS COGNITIVOS EN PROBLEMA DE PALABRAS CON ESTUDIANTES DE NMS MEDIANTE EL USO DE GEOGEBRA. MODALIDAD VIRTUAL EMERGENTE

ALMA ALICIA BENÍTEZ PÉREZ

Instituto Politécnico Nacional

MARICRUZ DÍAZ TORRES

UNAM

A casi 3 años de confinamiento en las actividades educativas (modalidad escolarizada), es necesario hacer un alto en el camino y reflexionar avances, obstáculos y retos en el proceso enseñanza aprendizaje en todos los niveles educativos y particularmente en el NMS, con enfoque en matemáticas. Bajo este contexto es necesario analizar los procesos matemáticos cognitivos desarrollados en la práctica matemática, pero más aún de los significados personales referentes sobre los objetos matemáticos involucrados, lo que permite propiciar una concepción de las nociones matemáticas de una forma más integral a través de problemas de palabras, como lo aluden Verschaffel y De Corte (2000). La tecnología funge como un medio útil para la enseñanza y el aprendizaje en la exploración de diferentes representaciones, pues sus herramientas juegan el rol de mediador semiótico para propiciar un aprendizaje significativo (Radford, 2006). Es así que, el software Geogebra permite explorar de forma dinámica diversas disciplinas de la matemática, como lo muestra Emaikwu, Clement & Abari, (2015) en el estudio relacionado con la enseñanza del cálculo integral utilizando el método de enseñanza de Geogebra, los hallazgos mostraron el incremento de interés en el aprendizaje de la estadística que aquellos con enfoque de enseñanza convencional contribuye con el abordaje de diversos tópicos a nivel Medio Superior como es: el estudio de la línea recta, circunferencia, recta tangente a una circunferencia, parábola, elipse e hipérbola, desde sus representaciones canónicas y generales, del mismo modo los diversos procedimientos de la unidad de aprendizaje de Cálculo Diferencial, interpretación geométrica de la derivada, máximos y mínimos de una función, entre

otros (Borbón, 2010), favoreciendo el estudio visual de diversos conceptos de geometría y geometría analítica, entre otras retribuye emocionalmente en el aprendizaje con apoyo del software como lo menciona Tamam & Dasari (2021). Metodología, consiste en un estudio cualitativo para atender los procesos matemáticos cognitivos de los estudiantes durante los problemas de palabras con y sin el uso del software dinámico, cuya dinámica es: a) selección de dos grupos de estudiantes de geometría y trigonometría, b) desarrollo y aplicación de los problemas de palabras, c) revisión de los foros virtuales (ZOOM), d) seguimiento de los foros sincrónicos y asincrónicos, e) análisis de los procesos matemáticos cognitivos desarrollados en la práctica matemática con y sin el uso de Geogebra. A nivel de hallazgos se observan diferencias cognitivas con el uso del software Geogebra y se propone el uso óptimo según la dificultad que los estudiantes percibieron en los diferentes temas matemáticos. Generalmente, estos estudiantes recibieron de forma positiva, la implementación de Geogebra y se sitúan entre aquellos que buscan más funciones y aplicaciones de Geogebra, es decir, que construyen un instrumento más completo en el sentido que le da Rabardel (1999).

PALABRAS CLAVE

GEOGEBRA, GEOMETRÍA Y TRIGONOMETRÍA, INSTRUMENTACIÓN, INSTRUMENTALIZACIÓN, RAZONAMIENTO

LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA INTERCULTURAL A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL: EXPERIENCIA TRANSDISCIPLINAR CON ALUMNADO DE HISTORIA Y PATRIMONIO Y ALUMNADO DE ELE

ISABEL MERINO GONZÁLEZ

Universidad Pública de Navarra (UPNA)

SARA GONZÁLEZ BERRIO

Universidad Pública de Navarra (UPNA)

ALAZNE CIARRA TEJADA

UPNA-Universidad Pública de Navarra

Con la siguiente propuesta de innovación docente se busca explorar el potencial de la Realidad Virtual (RV) como herramienta educativa para trabajar la educación patrimonial y desarrollar la competencia comunicativa intercultural del alumnado de cuarto curso del grado de Historia y Patrimonio de la UPNA, y del alumnado de ELE I.

Esta propuesta didáctica se encuentra enmarcada en la Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa PINNE 2024 de la Universidad Pública de Navarra (UPNA).

La educación patrimonial es el punto de partida de esta propuesta didáctica. Se entiende el concepto de educación patrimonial como la capacidad de afectar a los sujetos, permitiendo al alumnado apropiarse de su cultura y verse reflejado en ella. Dentro de esta, se distinguen: a) difusión, y b) didáctica del patrimonio. La difusión se centra en el bien cultural y sus valores. La didáctica, por su parte, en el sujeto que aprende (Fontal, 2003), en este caso el alumnado de ELE I. Para contextualizar el concepto de educación patrimonial, dos documentos son importantes: en el contexto internacional, la *Convention on the Value of Cultural Heritage for Society* (UNESCO, 2003) y, en el ámbito nacional, el *Plan Nacional de Educación y Patrimonio* (Ministerio de Cultura, 2024). Este último documento ha sido actualizado a fecha de 5 de abril de 2024 y, entre otras

cuestiones, se da especial importancia a la incorporación de los entornos digitales como espacios para la educación y el aprendizaje.

Por otra parte, la RV permite realizar experiencias virtuales y, al mismo tiempo, incrementa la sensación de inmersión en un entorno de aprendizaje auténtico que facilita la interacción (Pérez et al., 2021). De ahí que numerosos estudios destaquen su potencial como recurso didáctico tanto en la educación patrimonial (Fontal, 2013; Estepa Giménez, 2016; Asensio, 2015) como en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas (Ye, Liu y Song, 2017; Lege et al., 2020; Lan, 2020).

Respecto a la metodología empleada, las acciones se concretarán en cuatro sesiones que seguirán la siguiente estructura: Sesión 1: enseñanza y reflexión crítica sobre los usos y aplicaciones docentes con el alumnado del grado de Historia y Patrimonio. Sesión 2: el alumnado del grado de Historia y Patrimonio realizará una mediación oral de un bien patrimonial a través de la RV. Sesión 3: el alumnado del grado de Historia y Patrimonio diseña y programa una sesión para mediar de manera oral y virtual un bien patrimonial al alumnado de ELE I. Sesión 4. puesta en práctica de la sesión 3.

En conclusión, los resultados se reflejan en el desarrollo competencial: conexión con el mundo real para el que se prepara el alumnado con los conocimientos adquiridos y su aplicación en las simulaciones propuestas, desarrollando habilidades profesionales. Por otro lado, se estimula el acercamiento al patrimonio cultural (material e inmaterial) y se fomentan las habilidades comunicativas y las actitudes interculturales, además de, promocionar la educación en valores: la igualdad y el respeto para la tolerancia y convivencia con otras culturas.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN INTERCULTURAL, EDUCACIÓN PATRIMONIAL, ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA, REALIDAD VIRTUAL

EL DOCENTE COMO MODELO DE COMPORTAMIENTO E IDENTIDAD PROFESIONAL: UNA APROXIMACIÓN METODOLÓGICA EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

ELENA PALACIO ALONSO

Universidad de Salamanca

El acatamiento de los principios deontológicos y las normas profesionales propugnados por las principales asociaciones de traductores e intérpretes, lo que comúnmente denominaríamos comportamiento profesional, depende esencialmente de la ética personal y profesional de cada individuo. Esto se debe a que, por un lado, la traducción y la interpretación (TeI) son profesiones de pleno derecho, pero en España no están reguladas por colegios profesionales que limiten su ejercicio a las personas colegiadas. Por otro lado, los traductores e intérpretes profesionales tampoco cuentan con una única asociación profesional ni un código deontológico unificado nacional o internacional que establezca de manera unívoca los deberes y derechos de nuestro gremio.

Ante este trasfondo, esta investigación se propone analizar la figura docente como modelo de actuación ética y profesional. Asimismo, se tratará de valorar en qué medida la dimensión profesional del docente universitario —en este caso del docente que ejerce al mismo tiempo la traducción y la interpretación en el mercado laboral— favorece la profesionalización del alumnado al constituir un enlace directo entre el mundo académico y el profesional. Por último, aportaremos una serie de metodologías docentes que se sirven de la experiencia de vida del docente en el mercado laboral para potenciar la adquisición de las competencias ético-sociales.

Metodológicamente, se trata de una investigación eminentemente teórica para la que realizaremos una revisión bibliográfica de carácter cualitativo. Examinaremos qué se ha estudiado sobre la dimensión ética del docente y también algunas de las publicaciones centradas en los perfiles híbridos docente-traductor e intérprete con el fin de establecer sus posibles beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Partiremos de la taxonomía trimembre elaborada por Martínez Martín et ál. (2002) y apoyada por González Maura (2004) donde se desglosan las tres funciones docentes para centrarnos en la de «modelo de actuación ética y profesional». Seguidamente, trataremos de argumentar por qué el estudiantado va a depender en gran medida de la socialización con otros profesionales más experimentados para empezar a forjar su propia identidad profesional. Basándonos en el andamiaje teórico expuesto, esperamos ofrecer una recopilación de recomendaciones y estrategias para acercar el comportamiento profesional al alumnado de grado de la mano de docentes que también son profesionales en activo.

Nuestros resultados, en la línea de autores como Camilo (2004), Donovan (2011) o Chen y Huang (2022), sugieren la idea de que la socialización del alumnado con sus docentes-profesionales genera entre el alumnado un mayor sentimiento de pertenencia gremial y una preocupación a priori genuina por no dañar los intereses de la profesión.

PALABRAS CLAVE

COMPORTAMIENTO PROFESIONAL, MODELO DE CONDUCTA, ÉTICA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN, SOCIALIZACIÓN

EFFECTO DE LAS ESTRATEGIAS DE AUTORREGULACIÓN (SELF-REGULATION STRATEGIES) EN EL APRENDIZAJE DE SEGUNDAS LENGUAS

JUAN MANUEL CASTRO CARRACEDO
Universidad Pontificia de Salamanca

Introducción: El aprendizaje del inglés como lengua extranjera afronta desafíos que van más allá de la competencia lingüística, al contemplar la necesidad de desarrollar aspectos cognitivos y metacognitivos en su

puesta en práctica. Las estrategias de autorregulación (self-regulation strategies) son fundamentales para abordar estos desafíos, ya que facilitan que los estudiantes gestionen de manera efectiva su propio aprendizaje. Este estudio investiga el impacto de aplicar estrategias de autorregulación en el rendimiento académico de estudiantes de inglés y sus actitudes con respecto al aprendizaje de esta lengua.

Objetivos:

El presente estudio parte de dos objetivos principales:

1. Evaluar el efecto de las estrategias de autorregulación en el rendimiento académico de los estudiantes en cursos de inglés.
2. Analizar cómo la enseñanza de estas estrategias afecta las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Metodología: Se empleó un diseño experimental con grupo control y pretest-posttest, contando con 47 estudiantes de los grados de Maestro en Educación Primaria y Educación Infantil de la Universidad Pontificia de Salamanca. Se implementaron sesiones de enseñanza del inglés que integraron estrategias de autorregulación, evaluando el rendimiento y la actitud hacia el aprendizaje de la lengua antes y después de la intervención.

Resultados: Los resultados indicaron que no hay diferencias significativas en la medición actitudinal, pero sí en el rendimiento académico, donde el grupo experimental mostró una mejora significativa en comparación con el grupo control.

Discusión: Estos hallazgos sugieren que, mientras las estrategias de autorregulación mejoran el rendimiento académico, su impacto en la valoración del aprendizaje del inglés es limitado. El estudio compara estos resultados con estudios análogos en otras materias para destacar la particularidad de integrar estas estrategias en la enseñanza de segundas lenguas.

Conclusiones: Las estrategias de autorregulación son efectivas para mejorar el rendimiento académico en la adquisición de competencias lingüísticas en inglés, aunque su influencia en las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua es menos pronunciada. Se recomienda su integración continua en los programas de enseñanza de

lenguas extranjeras para maximizar los beneficios del aprendizaje autónomo y efectivo.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES HACIA EL APRENDIZAJE, ENSEÑANZA DEL INGLÉS,
ESTRATEGIAS DE AUTORREGULACIÓN, RENDIMIENTO
ACADÉMICO

LA EDUCACIÓN COMO MOTOR DE DESARROLLO PARA UN PAÍS. CASOS: FINLANDIA, COREA DEL SUR Y SINGAPUR.

VÍCTOR SÁNCHEZ GONZÁLEZ

*Secretaria de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación
Gobierno del Estado de México*

NIDIA LÓPEZ LIRA

Universidad Autónoma del Estado de México

JOSUÉ DENISS ROJAS ARAGÓN

Centro Universitario UAEMex Valle de Chalco

La relación positiva que existe entre educación y desarrollo se ha reconocido desde hace muchos años, sin embargo, la economía neoclásica estableció un marco teórico relativo a considerar a la educación, al conocimiento en general, como una inversión que genera beneficios futuros a la producción y a la sociedad (Lassibille y Navarro, 2012). Las corrientes de pensamiento de la economía institucional y de las capacidades, han agregado elementos que refuerzan la importancia de la educación para el desarrollo. Esta participación tiene como objetivo argumentar en torno al impacto que la educación tiene, primordialmente la de

nivel superior, en el desarrollo de un país; sin perder de vista cómo ha sido a través de la historia la lucha por la apropiación del conocimiento.

Metodológicamente, este trabajo constituye una revisión bibliográfica que utilizó como fuentes de consulta informes, diagnósticos, reportes, entre otros; de organismos supranacionales, así como de resultados de investigaciones académicas.

Entre los retos de la educación superior como impulsora de desarrollo de un país, se identifican tensiones internas sobre la producción de conocimientos generado en las instituciones académicas y su apropiación por parte de la empresa; tensiones externas con relación a la generación de oferta curricular e investigación universitaria en vinculación a las necesidades productivas y utilitaristas de las compañías privadas, así como la tendencia a una mayor participación privada en la educación superior. Así mismo, Organismos Internacionales promueven directrices comerciales hacia la internacionalización competitiva de la educación y la intervención de proveedores internacionales con fines de lucro. Mientras que otras iniciativas de perfil democrático pugnan por un acceso universal, público y social sin limitaciones; como parte de un desarrollo colectivo equilibrado y con mayor alcance a toda la población. Aunado a esto, están los sistemas de acreditaciones de la calidad de la educación. Así como, un mayor número de trabajos y actividades productivas con incidencia de tecnología avanzada como la robótica, los sistemas productivos flexibles y las nacientes inteligencias artificiales que implican perfiles diferentes y altamente especializados. Para ejemplificar la estrecha relación entre educación y desarrollo de un país se muestran tres casos de estudio: Singapur, Finlandia y Corea del Sur. Al tiempo que se mencionan, algunas barreras que obstaculizan el desarrollo de México.

Las acciones observadas que facilitan la labor de los sistemas educativos, se presentan cuando los gobiernos de los países comienzan a procurar altos estándares de bienestar para su población, promueven un cambio paradigmático sobre la educación para considerarla como un bien común, al tiempo que impulsa una alineación de todos los niveles educativos y sectores que integran la sociedad para alcanzar las metas nacionales que favorezcan al país y sus habitantes.

Una de las reflexiones finales a la que se ha llegado en esta investigación es que la serie de elementos y dimensiones que facilitan u obstaculizan educación y desarrollo, se concatenan e interactúan entre sí, “alimentándose” mutuamente; de manera que, los propios niveles de desarrollo alcanzados por un país facilitan o dificultan la educación en él, a la vez que ésta facilita o dificulta el desarrollo.

PALABRAS CLAVE

DESARROLLO DE UN PAÍS, EDUCACIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR, EDUCACIÓN Y DESARROLLO, PODER

THE INNER CURRICULUM OF THE MIND AND HEART: WHAT IS AND WHY IT SHOULD BE FOSTERED AT THE UNIVERSITY LEVEL

LETICIA PILAR MOSTEO CHAGOYEN

Universidad de Zaragoza

Contemporary society is immersed in an environment characterized by unprecedented technological advancements and significant geopolitical challenges, including wars, ethnic and religious conflicts, terrorism, degradation of the planet's natural resources, among many others, which threaten international health, stability and security. This landscape poses a series of concerns and ethical dilemmas that require urgent critical reflection on how we teach at the university level and which transversal competencies should be indeed fostered.

The concept of the inner curriculum of the mind and heart refers to a set of competencies, knowledge, and values fundamental to personal, ethical, social, and spiritual development that are not typically taught formally in traditional educational systems but are crucial for the overall well-being of individuals and the positive and peaceful flourishing of

contemporary societies. This term suggests the existence of a set of internal learnings that encompass both cognitive-emotional and philosophical aspects, which are essential for authentic human flourishing. This inner curriculum addresses aspects connected to intra- and interpersonal intelligence, yet goes beyond them, including the understanding of the mind and body through the diligent practice of silence, as well as the critical exploration of deep philosophical and ethical questions related to the purpose of life, the nature of suffering, fundamental life common issues, one's place in the universe, and the search for sense and meaning, among others.

Those are dimensions mainly addressed by spiritual intelligence, understood as an inherent quality of every human being -that might lie undeveloped if not cultivated and is not connected to supernatural forces, which completes the map of multiple intelligences. In fact, spiritual development is a research topic at the crossroads of different methodological, theoretical, and epistemological orientations which has not yet received enough attention at the university level. This article dismantles potential prejudices about these concepts, clarifies the construct of spiritual intelligence from various angles, such as philosophy and neuroscience, delving into its connection to the proposed inner curriculum of the mind and heart by justifying some of the main reasons why it should be transversally included in formal education, at least at the university level.

This theoretical research project is directly linked to the development of transversal competencies, specifically with lifelong learning (self-awareness), emotional intelligence – while going beyond it, and critical thinking (applying metacognition and meta-emotion). It also aligns with some crucial Sustainable Development Goals (SDGs), such as: Good Health and Well-being, as well as Peace, Justice, and Strong Institutions, whose foundations –peace, health, and well-being– actually originate within oneself.

PALABRAS CLAVE

COMPLEXITY, INNER CURRICULUM, INTRAPERSONAL INTELLIGENCE, SPIRITUAL INTELLIGENCE, TRANSVERSAL COMPETENCIES

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL
COMPORTAMIENTO. INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN
Y EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS –
SECCIÓN B

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S01-29. EDUCATING FOR TRANSCENDENCE: A THEORETICAL AND PRACTICAL REVIEW**
Leticia Pilar Mosteo Chagoyen.
- **Ponencia A04-S01-30. EL DOCENTE COMO MEDIADOR DEL RAZONAMIENTO INDUCTIVO EN LABORATORIOS VIRTUALES DE FÍSICA**
Hilda María Ameneyro María Ameneyro.
- **Ponencia A04-S01-31. INNOVACIÓN EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SOCIAL A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE-SERVICIO.**
Erla Mariela Morales Morgado. Ana Cristina Navas Vaquero.
- **Ponencia A04-S01-32. APLICACIONES DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA PRÁCTICA SOCIOEDUCATIVA PARA COMBATIR EL CIBERBULLYING: PERSPECTIVAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL**
Sara Martínez-Carrera. Cristina Sánchez Martínez. Isabel Martínez Carrera. Alexandre Alonso-Carnicero.
- **Ponencia A04-S01-33. CONTRIBUCIÓN DE LA EDAD, GÉNERO, PERSONALIDAD, INTELIGENCIA EMOCIONAL Y PASIÓN ARMONIOSA SOBRE SATISFACCIÓN CON EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. UN ESTUDIO DE VALIDEZ INCREMENTAL**
Iván Ruiz Rodríguez. María Angeles Peláez Fernández. Elena Rocío Serrano-Ibáñez. Javier Salas Rodríguez.
- **Ponencia A04-S01-34. LA LECTURA CRÍTICA COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**
Maria Medina-Vicent.
- **Ponencia A04-S01-34b. IMPACTO DE LA PASIÓN POR EL APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LA SATISFACCIÓN CON LA METODOLOGÍA ABP EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**
Alba García Cid. Anabel Melguizo-Garín. Javier Salas Rodríguez. María Angeles Peláez Fernández.
- **Ponencia A04-S01-35. EDUCACIÓN COMPETENCIAL EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO.**
Laura Serrano Fernández. Esther Vela Llauradó. Laura Martín Martínez.

- **Ponencia A04-S01-36.** EL LIDERAZGO Y EL APRENDIZAJE EN LA FORMACIÓN DE TÉCNICOS DE EDUCACIÓN INFANTIL: IMPACTO DE AGRUPAMIENTOS COOPERATIVOS
David Gil Pareja. Yailín Martínez-Hierrezuelo. Virgilio García Aparicio.
- **Ponencia A04-S01-38.** LA INFLUENCIA DE LA COVID-19 EN LA ELECCIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL
Margarita Fernández Romero. Francisco Pardo Fabregat.
- **Ponencia A04-S01-39.** EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS NOVATOS: UNA BASE PARA EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN UNA UNIVERSIDAD REGIONAL
Steffanie Kloss Medina. Macarena Astudillo Vásquez. Lisia Estay Martínez.
- **Ponencia A04-S01-40.** COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN LA ESCRITURA ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO REGULAR DE ESTADO MAYOR DE LA ACADEMIA DE GUERRA DEL EJÉRCITO DE CHILE. REGULACIÓN DESDE EL CURRÍCULO
Guisela Rojas Zeballos.
- **Ponencia A04-S01-41.** DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE LA MATERIA LENGUA CASTELLANA Y SU DIDÁCTICA DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (UDC) A TRAVÉS DE UN APRENDIZAJE-SERVICIO
Sandra Ma Peñasco González. Andrea Maceiras Lafuente.
- **Ponencia A04-S01-42.** APLICACIÓN DEL PROGRAMA MBSR EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO
Cristina Ruiz Camacho.
- **Ponencia A04-S01-44.** LAS PLATAFORMAS: UN RECURSO MEDIÁTICO EN LA PRACTICA DOCENTE
Maria Luisa Araujo Oviedo.
- **Ponencia A04-S01-45.** LA INVESTIGACIÓN: RECURSO DIDÁCTICO EN LA PRACTICA DOCENTE DE PROFESORES NOVELES DE LICENCIATURA EN QUIMICA-UD
Maria Luisa Araujo Oviedo.
- **Ponencia A04-S01-46.** LA COMPETENCIA AUDITIVA EN UNA LENGUA EXTRANJERA MEDIANTE ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN ALUMNOS DE NIVEL BÁSICO
Norma Flores González. Efigenia Flores González. Hugo Limón Meneses.

- **Ponencia A04-S01-47.** APROXIMACIÓN A LA CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE LA PRACTICA PROFESIONAL DOCENTE
Maria Luisa Araujo Oviedo.
- **Ponencia A04-S01-48.** EL SENTIDO DEL HUMOR COMO ESTRATEGIA DOCENTE
Nery Esperanza Cuevas Ocampo.
- **Ponencia A04-S01-50.** LA PRÁCTICA DE LA AUTORREGULACIÓN EN LOS ENTORNOS ESCOLARES PARA EL ALCANCE DE LOS APRENDIZAJES EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Evelin Astrid Dávila Zapata. Angélica Soledad Esquivel Elías. Laura Alejandra Trujillo Murillo.
- **Ponencia A04-S01-51.** EL CUENTO LITERARIO PARA LLEVAR A CABO LA ESCRITURA ALFABÉTICA Y FAVORECER LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN 2º GRADO DE PRIMARIA
Juan Diego Díaz De León Saucedo. Laura Alejandra Trujillo Murillo. Angélica Soledad Esquivel Elías.
- **Ponencia A04-S01-53.** RELACIÓN ENTRE INICIACIÓN DEPORTIVA, SALUD FÍSICA Y SALUD MENTAL. UNA EXPERIENCIA CON FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.
Gracia Cristina Villodres. Federico Salvador Pérez.
- **Ponencia A04-S01-54.** LAS COMPETENCIAS DOCENTES PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL EN BIOÉTICA
Guadalupe Ibarra Rosales.
- **Ponencia A04-S01-55.** RECURSOS DIGITALES, REDES SOCIALES E INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO COMPLEMENTO AÑADIDO EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS.
Juan-Francisco Álvarez-Herrero.
- **Ponencia A04-S01-56.** SITUACIÓN SOCIOEMOCIONAL Y FORMATIVA DE ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN MEDIA PARA LICENCIADOS Y TITULADOS UNAB EN SU FORMACIÓN PROFESIONAL DOCENTE
Carlos Alberto Muñoz Sánchez. Eliana Schmitt Bernal.
- **Ponencia A04-S01-57.** CREATIVE LAB. UN LABORATORIO DE PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS CREATIVAS
Juan Aguilar Jiménez.

- **Ponencia A04-S01-58.** DESARROLLO DE AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA LECTURA DE UN LIBRO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL
Gladys Wilma Rivera Flores.
- **Ponencia A04-S01-59.** INNOVANDO PARA LA PREVENCIÓN: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS
Cristina Muñoz Ladrón De Guevara.
- **Ponencia A04-S01-60.** INTENCIÓN DE VOTO ELECTORAL EN LOS CENTENNIALS, CASO ECUADOR
Gustavo Cusot. Gabriela Falconí.
- **Ponencia A04-S01-61.** ¿POR QUÉ EL CONSTRUCTIVISMO EN LA EDUCACIÓN?
María Alicia Esquivel Elías. Angélica Soledad Esquivel Elías. Laura Alejandra Trujillo Murillo.

EDUCATING FOR TRANSCENDENCE: A THEORETICAL AND PRACTICAL REVIEW

LETICIA PILAR MOSTEO CHAGOYEN

Universidad de Zaragoza

This is a theoretical and practical review on educating for transcendence, which encompasses a holistic educational philosophy aimed at nurturing the development of individuals by integrating cognitive, emotional, ethical, and spiritual dimensions. Various scholars across disciplines underscore the importance of transcendent education for fostering deeper well-being, meaning, and connection in students' lives. Concretely, this approach underscores the importance of addressing life's ultimate concerns and assisting individuals in finding purpose and navigating existential challenges, fostering a holistic development that goes beyond traditional educational objectives.

Transcendence might refer to the act or process of rising above ordinary limits or surpassing usual boundaries, often in a spiritual or existential sense. It involves reaching a state of existence or consciousness that goes beyond the mundane or material aspects of life. Transcendence can manifest in various forms, including spiritual experiences, moments of profound insight or understanding, and a sense of connection to something greater than oneself. It is often associated with feelings of awe, wonder, and profound meaning, and it can lead to a deep sense of fulfillment and purpose in life. Transcendence can occur through practices such as meditation, contemplation, prayer, or engagement with art, nature, or philosophical inquiry, but it might also happen by having a deep conversation, reading a great book, or just reflecting through critical life questions. How can we better foster transcendence? In this project, various pathways for stimulating transcendence in students are described, including the cultivation of awe, gratitude, silence and solitude.

PALABRAS CLAVE

CONTEMPLATION, SPIRITUALITY, TRANSCENDENCE

EL DOCENTE COMO MEDIADOR DEL RAZONAMIENTO INDUCTIVO EN LABORATORIOS VIRTUALES DE FÍSICA

HILDA MARÍA AMENEYRO MARÍA AMENEYRO
Tecnológico Nacional de México Campus Apizaco

En América Latina, el uso de las herramientas tecnológicas ha sido una política presente en la educación superior. Más aún, se ha mencionado que las poblaciones educativas que utilizan simuladores para el aprendizaje de cualquier área, en particular de la física, reflejan mayor comprensión de los fenómenos y conceptos físicos. Sin embargo, diversos autores han expresado la necesidad de la interacción docente estudiante durante su uso.

El objetivo del presente trabajo es analizar los factores para que se dé dicha interacción en estudiantes de ingeniería, a través de la activación del razonamiento inductivo durante el uso de laboratorios virtuales de física. A partir de dicho análisis, desarrollar una guía para su implementación. Lo que permitirá que el profesor se transforme de docente tradicional a docente redefinido. Es decir, del que usa solo el razonamiento deductivo en sus clases, al que equilibra sus clases usando también el inductivo, e integra el uso de herramientas virtuales.

El método aplicado consistió en una búsqueda documental en bases de datos electrónicas como Google Académico, Dialnet, Redalyc, Scielo y Scopus. La investigación es cualitativa con técnicas de observación con método inductivo deductivo, que inician con observaciones individuales a partir de las cuales se plantearon generalizaciones. Es de nivel exploratorio, donde se explora sobre el razonamiento inductivo.

Los resultados arrojan entre otros aspectos, que el docente redefinido se enfoca en el aprendizaje en lugar de privilegiar los contenidos. Deja de usar las tareas en laboratorio solo para comprobar la teoría vista en el aula y mejora los procesos de evaluación. Sabe que no se trata solo de trasladar las actividades educativas de escenarios presenciales a virtuales, sino integra las herramientas digitales a su proceso de mediación. Esto favorece el desarrollo de competencias, como el razonamiento

inductivo. Con estos hallazgos se elaboró un prototipo de apoyo para guiar a los estudiantes hacia la generalización.

Un profesor redefinido de tradicional a mediador, es el que hace uso de las herramientas, tanto virtuales como pedagógicas, guiando al estudiante a que primero explore los fenómenos físicos, observando una serie de hechos, antes de abordar fórmulas. Es un profesor que alienta al estudiante a reconocer patrones, para que infiera principios por sí mismo, partiendo de su propia vivencia. Los resultados que arroja la investigación revelan la necesidad de una adecuada formación docente.

En conclusión, para la adecuada implementación de los laboratorios virtuales en la enseñanza de la física se requiere una justa integración de las tecnologías de la información con las del aprendizaje. Tal fusión puede darse a través de la activación del razonamiento inductivo que ha sido poco aplicado en el aula. Sin embargo es una estrategia didáctica que brinda oportunidades para el desarrollo cognitivo. Más aún, su puesta en marcha requiere un proceso de reflexión y planeación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE DE LA FÍSICA, DOCENTE MEDIADOR, LABORATORIOS VIRTUALES, RAZONAMIENTO INDUCTIVO

INNOVACIÓN EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SOCIAL A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE-SERVICIO

ERLA MARIELA MORALES MORGADO

Universidad de Salamanca

ANA CRISTINA NAVAS VAQUERO

Universidad de Salamanca

La metodología Aprendizaje-Servicio, también conocida por sus siglas, ApS, consiste en recibir ciertos conocimientos para posteriormente aplicar estos a la hora de ofrecer un servicio a la comunidad, y que así la sociedad pueda beneficiarse de él. Consideramos que los estudiantes del grado en Educación Social, deben desarrollar las competencias necesarias para poder plantear, diseñar, aplicar y evaluar proyectos ApS que sirvan para atender a las principales necesidades y problemáticas de la sociedad. Con este objetivo, a través de la asignatura de Diseño de Recursos Tecnológicos de tercer curso de Educación Social, los estudiantes han recibido formación en profundidad acerca de lo que es el ApS, para posteriormente diseñar ellos mismos en pequeños grupos posibles proyectos. La metodología consistió en que los estudiantes se pusieran en contacto con entidades reales para conocer sus necesidades sociales. Con la finalidad de plantear un servicio que dé respuesta a dichas necesidades, desarrollaron o propusieron herramientas tecnológicas de apoyo, que pudieran servir para apoyar el servicio que buscaban ofrecer.

Partiendo de las inquietudes e intereses de los estudiantes, estos tuvieron libertad de escoger con qué entidad colaborar. Acabaron cooperando con diversas entidades, de ámbitos muy variados, como: centros juveniles, grupos scout, asociaciones de carácter intercultural, sanitario, de discapacidad, exclusión social, inmigración, etc. Atendieron así necesidades relacionadas con la drogadicción, la educación sexual, los derechos

humanos, el colectivo LGBTIQ+, la salud mental y la exclusión social, entre otras.

Como resultado, se diseñaron un total de 25 propuestas de ApS, y aunque no todas pudieron llevarse a la práctica, debido a la limitación que ha supuesto la duración del cuatrimestre, los estudiantes pudieron adquirir diversas competencias: cooperativas, trabajando en consonancia con sus compañeros; de trabajo en red, con las entidades con las cuales se entrevistaron y realizaron recursos y propuestas en base a la orientación de estos colaboradores, que guiaron el trabajo de los alumnos; comunicativas, tanto entre ellos, con las entidades, como para poner por escrito todo lo que plantearon y diseñaron; de resolución de problemas, dando respuesta a las problemáticas y necesidades sociales; de diseño de recursos tecnológicos, aprovechando los aprendizajes de la asignatura para aplicarlos en el diseño de recursos que pudieran apoyar al servicio; etc. Todas estas competencias, les han servido para su formación como futuros educadores sociales, como por ejemplo, tomar conciencia de las problemáticas o situaciones de conflicto con las que ellos podrían desarrollar su labor profesional, además de conocer cómo hacer uso de las tecnologías como herramientas de apoyo para su profesión. Por otro lado, desde el Servicio de Asuntos Sociales (SAS) de Salamanca, se organizarán unas sesiones en las cuales los estudiantes tendrán la oportunidad de dar a conocer a la comunidad educativa los ApS diseñados, para su difusión y posible mejora.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SOCIAL, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, INNOVACIÓN, METODOLOGÍA APRENDIZAJE-SERVICIO

APLICACIONES DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA PRÁCTICA SOCIOEDUCATIVA PARA COMBATIR EL CIBERBULLYING: PERSPECTIVAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL

SARA MARTÍNEZ-CARRERA

Universidad de Vigo

CRISTINA SÁNCHEZ MARTÍNEZ

Universidad de Vigo

ISABEL MARTÍNEZ CARRERA

Universidad de Vigo

ALEXANDRE ALONSO-CARNICERO

Ayuntamiento de A Coruña

La tecnología digital hace referencia a aquellas herramientas tecnológicas, dispositivos, recursos tecnológicos, tecnologías emergentes, que generan almacenan y procesan información. El continuo auge de la tecnología afecta a todos los ámbitos de la sociedad, y como no podía ser de otra forma, presenta múltiples ventajas, pero también algún inconveniente o limitación. Una de las mayores problemáticas derivadas del mal uso de la tecnología es el ciberbullying. El ciberbullying, ciberacoso o acoso virtual consiste en utilizar los medios digitales para molestar o acosar a una o varias personas a través de diferentes formas: divulgando información personal o falsa a través de los medios, con ataques personales... El ciberbullying utiliza los medios telemáticos (redes sociales, plataformas de mensajería, videojuegos...) para ejercer el acoso psicológico entre iguales. El ciberbullying no tiene por qué ocurrir aislado, y puede ser combinado con acoso a la cara o bullying. La diferencia es que el ciberbullying deja una huella digital, un registro que puede ser utilizado para utilizar de prueba y ayudar a detener el abuso. Sin embargo, en múltiples ocasiones el/la ciberacosador/a se esconde tras el anonimato que le permite estar en línea, lo cual hace que se sienta en posición de poder. El ciberbullying puede ocasionar consecuencias nefastas para la víctima, por ello es

necesario investigar acerca de esta problemática social. La propia tecnología digital, al mismo tiempo, puede contribuir a combatir el ciberbullying. En este estudio se pretende conocer la percepción de futuros/as educadores/as sociales y trabajadores/as sociales sobre las tecnologías más efectivas para combatir el ciberbullying. A través de una metodología cualitativa, concretamente un estudio de caso, se comparte la existencia de experiencias en las que el alumnado del grado de Educación Social y del grado de Trabajo Social ha observado o sufrido ciberbullying en contextos educativos o sociales. Asimismo, se identifican cuáles son las tecnologías digitales más efectivas para combatir el ciberbullying en ambos contextos. Por otra parte, se detallan las principales barreras o desafíos que enfrentan las instituciones educativas y sociales al implementar tecnologías digitales para combatir el ciberbullying. Se pone de manifiesto la adecuación de la formación necesaria en el uso de las tecnologías digitales para combatir el ciberbullying en los diferentes programas de estudios, así como sus posibles mejoras. Finalmente, los/as futuros/as educadores/as sociales y trabajadores/as sociales proponen innovaciones tecnológicas para mejorar la intervención y prevención del ciberbullying en contextos educativos y sociales. La colaboración entre educadores, estudiantes, padres, madres y especialistas en tecnología es crucial para abordar este desafío de manera integral y sostenible.

PALABRAS CLAVE

CIBERBULLYING, DIVERSIDAD CULTURAL, EDUCACIÓN SOCIAL, PRÁCTICA SOCIOEDUCATIVA, PREJUICIOS CULTURALES, SENSIBILIDAD INTERCULTURAL, TECNOLOGÍA DIGITAL, TRABAJO SOCIAL

CONTRIBUCIÓN DE LA EDAD, GÉNERO, PERSONALIDAD, INTELIGENCIA EMOCIONAL Y PASIÓN ARMONIOSA SOBRE SATISFACCIÓN CON EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. UN ESTUDIO DE VALIDEZ INCREMENTAL

IVÁN RUIZ RODRÍGUEZ

Universidad de Málaga

MARÍA ANGELES PELÁEZ FERNÁNDEZ

Universidad de Málaga

ELENA ROCÍO SERRANO-IBÁÑEZ

Universidad de Málaga

JAVIER SALAS RODRÍGUEZ

Universidad de Málaga

Introducción: En los últimos años se han llevado a cabo acciones para renovar y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación universitaria, para facilitar la adquisición de competencias transversales como la reflexión crítica o capacidad de trabajar en equipo. La satisfacción del alumnado es clave para asegurar el éxito de esta metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP); sin embargo, aún no se ha probado la influencia potencial de recursos personales como la pasión armoniosa o la inteligencia emocional (IE) sobre la satisfacción con el ABP más allá de efectos atribuibles a características sociodemográficas o de personalidad. Esta información arrojaría luz sobre los recursos personales asociados a la satisfacción con las nuevas metodologías de aprendizaje.

Objetivos: Por tanto, el objetivo de este estudio fue explorar si la inteligencia emocional y la pasión armoniosa contribuyen a una mayor satisfacción con el ABP controlando el efecto de potenciales variables influyentes como factores sociodemográficos y personalidad.

Metodología: En la investigación participó una muestra total de 313 estudiantes (266 mujeres) de cuatro grados y dos posgrados de la

Universidad de Málaga, de 19 a 55 años (Media: 22,59; s.d.: 4,7). En todas las asignaturas se llevó a cabo una metodología de aprendizaje basado en proyectos, con equipos de trabajo. La recogida de datos se llevó a cabo en el curso 2023/24 mediante cuestionarios de autoinforme. Los participantes cumplimentaron cuestionarios de variables sociodemográficas, personalidad, inteligencia emocional, pasión armoniosa y satisfacción con el aprendizaje basado en proyectos, a través de una plataforma online de Google Forms. Para el análisis de datos, se llevó a cabo una regresión lineal jerárquica con satisfacción con el ABP como variable dependiente, incluyendo en el primer paso, los factores sociodemográficos (edad y género); en el segundo, las cinco dimensiones de personalidad (extraversión, amabilidad, organizado/meticuloso, estabilidad emocional, apertura a experiencias); en el tercero, inteligencia emocional; y en el cuarto, pasión armoniosa.

Resultados: Nuestros resultados revelaron que la personalidad (particularmente, la apertura a la experiencia) contribuyó con una porción significativa de la Satisfacción con el ABP más allá de los efectos de edad y género. La IE explicó un porcentaje significativo de la varianza de Satisfacción con el ABP controlando los efectos del género, edad y personalidad. Y finalmente, la pasión armoniosa contribuyó varianza explicativa de Satisfacción con el ABP controlando el efecto de edad, género, personalidad e IE.

Discusión y conclusiones: Este trabajo amplía nuestro conocimiento sobre el rol de la personalidad, habilidades socioemocionales y pasión armoniosa en el aumento de la satisfacción de los estudiantes con el ABP. Estos hallazgos también podrían orientar a los teóricos, profesores y educadores interesados en nuevas metodologías de enseñanza. Particularmente, sugieren la relevancia de invertir en programas de entrenamiento en habilidades socioemocionales y de promoción de la pasión armoniosa entre el alumnado para mejorar la satisfacción con esta metodología.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE COOPERATIVO, COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES, SATISFACCIÓN ACADÉMICA

LA LECTURA CRÍTICA COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

MARIA MEDINA-VICENT

Universitat Jaume I

Introducción: Todos y todas tenemos la capacidad de pensar críticamente, sin embargo, resulta necesario pararse a definir qué es eso del pensamiento crítico y, sobre todo, cómo podemos ponerlo en funcionamiento. Hacer explícitos los pasos o fases que entrañan dicha forma de reflexionar permite hacer consciente al alumnado de su propia existencia y de su capacidad para intervenir en el mundo, es decir, a través de las claves que ofrece la crítica podemos llegar a discernir si nos relacionamos críticamente (de forma activa) con el mundo que nos envuelve, o si, por el contrario, somos seres pasivos.

Objetivos: En la presente comunicación se plantea una pregunta central para el desarrollo de dicha tarea, esto es: ¿qué práctica puede aportar la filosofía y las Humanidades para promover una educación crítica?

Metodología y discusión: Un punto inicial a la hora de buscar el ejercicio del pensamiento crítico en las aulas, es la lectura crítica. Sin una lectura crítica, perdemos la capacidad de identificar qué posición tenemos en el mundo y nos volvemos incapaces de ver cuáles son los discursos de dominación procedentes del poder a los que estamos sujetos. Por esta razón, una de las prácticas esenciales que se pueden incentivar desde la filosofía y las Humanidades es la lectura crítica. De este modo, se abre

frente a los sujetos la posibilidad de intervenir, resistir y producir acciones y discursos contrahegemónicos.

A la hora de promover el pensar crítico entre el alumnado, se deben hacer explícitas las operaciones y acciones que lo caracterizan. Para esto podemos acudir a un pequeño manual titulado *The Miniature Guide to Critical Thinking: Concepts & Tools* (Paul y Elder, 2008). En esta guía se desganan los pasos que ha de contener todo pensamiento que se pretenda crítico, y se ofrecen diferentes preguntas para interrogarnos en el proceso de pensamiento, razonamiento y lectura.

Entre estas preguntas resultan especialmente interesantes aquellas referidas a los supuestos (¿qué estoy dando por sentado?, ¿qué suposiciones me llevan a esta conclusión?), las implicaciones (Si alguien aceptara mi posición, ¿cuáles serían las implicaciones?, ¿qué estoy insinuando?), los puntos de vista (¿desde qué punto de vista estoy acercándome a este asunto?, ¿habrá otro punto de vista que deba considerar?) y las preguntas (¿qué pregunta estoy formulando?, ¿qué pregunta estoy respondiendo?).

Conclusiones: La lectura crítica consiste en interrogar los textos presentados al alumnado a partir de estas preguntas (y más). Así pues, podemos plantear obras de reciente publicación, ya que, a veces, caemos en el error de invisibilizar a autores/as actuales que están desarrollando análisis filosóficos de gran interés sobre nuestra realidad más cercana. Ofrecer al alumnado una amplia variedad y heterogeneidad temática es importante, por eso en esta propuesta encontramos temas relacionados con la violencia, las drogas, las subjetividades neoliberales, el feminismo, el cuerpo, el amor, las relaciones afectivo-sexuales o el trabajo, entre muchos otros.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, FILOSOFÍA, HUMANIDADES,
LECTURA CRÍTICA, PENSAMIENTO CRÍTICO

IMPACTO DE LA PASIÓN POR EL APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LA SATISFACCIÓN CON LA METODOLOGÍA ABP EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

ALBA GARCÍA CID

Universidad de Deusto

ANABEL MELGUIZO-GARÍN

Universidad de Málaga

JAVIER SALAS RODRÍGUEZ

Universidad de Málaga

MARÍA ANGELES PELÁEZ FERNÁNDEZ

Universidad de Málaga

Introducción: En el contexto actual de la educación superior, la satisfacción con la metodología de aprendizaje es un predictor crucial del éxito académico y del bienestar de los estudiantes. La presente investigación se enfoca en analizar cómo la pasión por el aprendizaje y la autoestima influyen en la satisfacción con la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP), explorando también el efecto moderador de la autoestima en esta relación.

Objetivos: El principal objetivo de este estudio es determinar la relación entre la pasión por el aprendizaje (Pasion_A) y la satisfacción con la metodología de aprendizaje basado en proyectos (Satisfac), y cómo esta relación es moderada por la autoestima (Autoesti). Se busca identificar si una alta autoestima potencia los efectos positivos de la pasión por el aprendizaje sobre la satisfacción con el ABP.

Metodología: Se utilizó un modelo de regresión moderada mediante el procedimiento PROCESS para SPSS, versión 4.2, desarrollado por Andrew F. Hayes. La muestra consistió en 313 estudiantes universitarios, con un predominio de mujeres (85%). Se midieron las variables de pasión por el aprendizaje, autoestima y satisfacción con la metodología ABP, y se analizaron los datos utilizando un enfoque cuantitativo.

Resultados: Los resultados indican que tanto la pasión por el aprendizaje como la autoestima tienen un impacto positivo significativo en la satisfacción con la metodología ABP. Además, se encontró que la autoestima modera la relación entre la pasión por el aprendizaje y la satisfacción con el ABP, de manera que los estudiantes con mayor autoestima experimentan una mayor satisfacción con la metodología ABP cuando tienen altos niveles de pasión por el aprendizaje.

Conclusiones: Este estudio subraya la importancia de la pasión por el aprendizaje y la autoestima como factores claves para la satisfacción con la metodología de aprendizaje basado en proyectos. La autoestima no solo tiene un efecto directo sobre la satisfacción, sino que también modera la relación entre la pasión por el aprendizaje y la satisfacción con el ABP. Estos hallazgos sugieren que las intervenciones para aumentar la autoestima podrían amplificar los beneficios de la pasión por el aprendizaje, mejorando así el bienestar y el rendimiento académico de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

AUTOESTIMA, EDUCACIÓN SUPERIOR, PASIÓN, SATISFACCIÓN ABP

EDUCACIÓN COMPETENCIAL EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO

LAURA SERRANO FERNÁNDEZ

Universidad Francisco de Vitoria

ESTHER VELA LLAURADÓ

Universidad Francisco de Vitoria

LAURA MARTÍN MARTÍNEZ

Universidad Francisco de Vitoria

La adquisición de habilidades y competencias profesionales por parte del alumnado supone un desafío actual para las instituciones de educación superior. Por este motivo, los planes de estudios universitarios se ven en la creciente necesidad de implementar estrategias metodológicas que permitan a sus estudiantes acceder a una formación integral que combine la teoría con la práctica, promoviendo, así, una educación contextualizada y significativa. En este marco, en el Grado de Magisterio, el desarrollo de las competencias transversales se convierte en un elemento esencial para la formación de docentes; resultando cada vez más necesario que estos se vean plenamente capacitados para responder, en un futuro próximo, a las demandas surgidas en las nuevas generaciones de alumnos. En este sentido, el Aprendizaje-Servicio se consolida como una herramienta docente que permite combinar dos vertientes complementarias a través de la implementación de un único proyecto: la dimensión formativa académica y la dimensión cívico-social a través del servicio dado a la comunidad. La presente comunicación tiene el propósito de describir la experiencia de Aprendizaje-Servicio llevada a cabo, en el curso 2023-2024, en la asignatura de “Psicopatología y Evaluación de la Audición y el Lenguaje”, la cual se encuentra enmarcada en el plan de estudios de la mención de Audición y Lenguaje de los Grados de Educación Infantil y Primaria de la Universidad Francisco de Vitoria (UFV).

El principal objetivo del proyecto fue el de proporcionar a futuros maestros de audición y lenguaje la posibilidad de aplicar, de manera práctica y transversal, los conocimientos y competencias previamente adquiridos, lo que, al mismo tiempo, brindó la oportunidad de colaborar estrechamente con un colegio de educación de especial conformado por alumnos con discapacidad intelectual y un claustro docente especializado en alumnado con necesidades educativas especiales. La experiencia se llevó a cabo durante un semestre, en el que se realizaron diferentes encuentros y talleres formativos de forma previa a la puesta en práctica real. A través del análisis de cinco casos reales de alumnos con trastornos graves de la comunicación y/o el lenguaje, se diseñaron intervenciones adaptadas tanto a las necesidades comunicativo-lingüísticas de cada caso, como a sus características e intereses individuales. La puesta en práctica permitió al alumnado del Grado, no solamente ofrecer un servicio de donación al otro, sino observar, enfrentarse y analizar casos reales, reflexionando de manera crítica sobre su propia acción docente. En conclusión, la implementación de la metodología de Aprendizaje-Servicio, se consideró, en esta ocasión, como una experiencia de aprendizaje innovadora y efectiva para la formación integral de futuros maestros de audición y lenguaje. Este enfoque, al permitir la integración de la teoría con la práctica, promovió la implementación de una respuesta educativa ajustada a las necesidades reales de alumnos con graves trastornos del habla y la comunicación. La experiencia ejemplifica cómo el Aprendizaje-Servicio puede llegar a contribuir al desarrollo profesional y personal de los futuros docentes, al tiempo que genera un impacto positivo en la comunidad educativa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, AUDICIÓN Y LENGUAJE, DIVERSIDAD, EDUCACIÓN COMPETENCIAL

EL LIDERAZGO Y EL APRENDIZAJE EN LA FORMACIÓN DE TÉCNICOS DE EDUCACIÓN INFANTIL: IMPACTO DE AGRUPAMIENTOS COOPERATIVOS

DAVID GIL PAREJA

Universidad Alfonso X, el Sabio

YAILÍN MARTÍNEZ-HIERREZUELO

Universidad Alfonso X El Sabio

VIRGILIO GARCÍA APARICIO

Universidad Alfonso X El Sabio

Introducción: Las relaciones sociales pueden influir en los sentimientos, la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y la construcción de significados. A través del liderazgo en grupos de aprendizaje, esas influencias pueden resultar más efectivas, ya que se identifica el liderazgo como la capacidad para influir, motivar y guiar a las personas o a un grupo hacia la consecución de objetivos comunes.

Objetivo: Analizar el impacto del trabajo cooperativo en grupos propuestos por la herramienta Sometics en el liderazgo y el aprendizaje del alumnado.

Metodología: Esta es una investigación cuasi experimental con una muestra compuesta por dos grupos-clase (A y B) con un total de 44 estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de Técnico en Educación Infantil. Se siguió un diseño longitudinal, realizándose la medición de los líderes y el aprendizaje en dos momentos, con un espacio temporal de mes y medio entre ambos. En este intervalo se realizaron actividades cooperativas estructuradas en un Taller de marionetas y desarrolladas en el módulo de Expresión y Comunicación. La herramienta Sometics se utilizó para identificar los líderes y diseñar los grupos de trabajo.

Discusión: Los resultados sugieren varios puntos interesantes sobre el liderazgo y el aprendizaje en un entorno de trabajo cooperativo. En algunos grupos, el líder inicial se mantuvo constante, mientras que, en

otros, el rol de liderazgo quedó vacante o fue asumido por dos estudiantes. Esto sugiere que la presencia de un líder inicial puede influir en la dinámica de liderazgo del grupo y, que, asumir el rol de liderazgo puede ser un proceso desafiante y que requiere tiempo. Respecto al aprendizaje, todos los líderes obtuvieron calificaciones altas antes y después de las actividades, lo que indica que, en este contexto, el liderazgo puede asociarse con un alto rendimiento. Sin embargo, el patrón no es uniforme entre los grupos. En el grupo A, los estudiantes con las mejores notas resultaron líderes, mientras que en el grupo B, el estudiante con la mejor nota no se identificó como líder, cuestión que abre una reflexión sobre otras variables que pueden influir en el fenómeno. Independientemente de la dinámica de liderazgo, todos los equipos mejoraron sus resultados, lo que sugiere que las actividades de trabajo cooperativo fueron efectivas para mejorar el aprendizaje en el módulo de Expresión y Comunicación.

Conclusiones: Se concluye que, en esta población concreta, el liderazgo se asocia a un alto rendimiento. Algunos líderes se mantuvieron mientras que otros dejaron de serlo o emergieron como nuevos líderes, lo que confirma la naturaleza dinámica del liderazgo. El trabajo cooperativo fue efectivo en la mejora de los resultados de todos los equipos de trabajo. Estos resultados destacan la importancia de las relaciones sociales y el liderazgo en el aprendizaje y proporcionan una base para futuras investigaciones en esta área.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, FORMACIÓN PROFESIONAL, LIDERAZGO, TRABAJO COOPERATIVO

LA INFLUENCIA DE LA COVID-19 EN LA ELECCIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL

MARGARITA FERNÁNDEZ ROMERO

Universidad CEU Cardenal Herrera

FRANCISCO PARDO FABREGAT

Universidad CEU Cardenal Herrera

En Educación Infantil el desarrollo del pensamiento lógico-matemático resulta fundamental para conseguir un desarrollo integral de los niños y niñas. Las Matemáticas no solo contribuyen al desarrollo cognitivo y al pensamiento crítico, sino que influyen en la coordinación motora, la comunicación y el lenguaje y sobre todo, preparan para la vida en sociedad. Este desarrollo integral se evidencia en el Real Decreto 95/2022 que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

En cualquier etapa educativa y bajo el marco de la LOMLOE, un aspecto que contribuye a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje es la adecuada selección, tanto de las estrategias metodológicas como de los recursos utilizados para la programación de las diferentes situaciones de aprendizaje, que permitirán alcanzar y afianzar de manera significativa las diferentes competencias y saberes propios de cada etapa tal y como establecen los currículos de educación.

La presente investigación persigue como principales objetivos examinar cuáles son las estrategias metodológicas más utilizadas por los docentes, en la provincia de Castellón, en la etapa de Educación Infantil en la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas para un óptimo desarrollo de los conocimientos matemáticos, teniendo presente la COVID-19 y su posible influencia en la elección de las diferentes estrategias metodológicas para adaptarlas al nuevo escenario educativo.

La metodología utilizada en este estudio presenta dos fases diferenciadas, una primera fase en la que se realiza una revisión de la literatura existente

acerca de las diferentes estrategias metodológicas más utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas en la etapa de Educación Infantil, diferenciando entre metodologías tradicionales y activas, y una segunda fase de análisis acerca de qué estrategias metodológicas utilizan los docentes del segundo ciclo de Educación Infantil, participantes en el estudio, para los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas en esta etapa mediante la recogida de datos utilizando un cuestionario validado.

Los resultados obtenidos muestran que las Fichas de diseño propio, las Editoriales, los Proyectos, y los Rincones son las cuatro estrategias metodológicas con mayor presencia de uso en las aulas de Educación Infantil. Destacar que las dos primeras estrategias están asociadas con metodologías tradicionales y las otras dos con metodologías más activas. Además, los resultados presentan un descenso notable en la elección de uso por parte de los docentes participantes en el estudio de las estrategias Proyectos y Rincones durante el periodo de confinamiento del curso 19/20. Esto se asocia a la necesidad de adaptación de la docencia al nuevo escenario educativo provocado por la crisis sanitaria.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN COMPETENCIAL, ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS, INFANCIA

EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS NOVATOS: UNA BASE PARA EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN UNA UNIVERSIDAD REGIONAL

STEFFANIE KLOSS MEDINA

Universidad Viña Del Mar

MACARENA ASTUDILLO VÁSQUEZ

Universidad Viña del Mar

LISIA ESTAY MARTÍNEZ

Universidad Viña del Mar

Los estudiantes universitarios a menudo presentan deficiencias en las habilidades de lectura, situación que se torna más evidente al iniciar sus actividades académicas en la educación superior (Errázuriz, 2020). Este fenómeno se debe, en gran medida, al empleo de terminología especializada vinculada al desarrollo de las disciplinas y al ejercicio profesional. Como consecuencia, los estudiantes tienden a emplear la lectura académica únicamente cuando necesitan adquirir conocimientos específicos o utilizar información concreta. Por lo tanto, resulta crucial crear oportunidades de acompañamiento en la lectura académica para mejorar estas competencias. La comprensión lectora no se trata solo de entender las palabras escritas, sino también de analizar, sintetizar y evaluar la información presentada. Estas habilidades son fundamentales para el pensamiento crítico y la resolución de problemas en todos los campos de estudio; puesto que es una competencia fundamental para el éxito académico y profesional de los estudiantes universitarios, ya que influye en su capacidad para aprender, investigar, reflexionar y comunicarse de manera efectiva (del Puerto 2023). El objetivo de la investigación es evaluar la comprensión lectora de estudiantes de primer año de una universidad regional en el ámbito de Ciencias Sociales. Para llevar a cabo dicha evaluación, se usó la prueba estandarizada (LECTUM), la que tiene como propósito diagnosticar la comprensión lectora en el sistema escolar

chileno, basada en un modelo psicolingüístico. Para esta investigación se empleó el nivel 7 forma B, cuya complejidad se asocia al término de la educación secundaria. Este instrumento permitió evidenciar los diferentes niveles de lectura en los que se sitúan 122 estudiantes que cursan primer semestre en la universidad. Desde una concepción cognitiva, la lectura y comprensión de un texto son el resultado de distintas operaciones cognitivas llamadas de bajo y alto nivel (Ruiz de Zarobe & Ruiz de Zarobe, 2019). Los resultados muestran que el rango es normal, pero de todos modos sigue siendo bajo, especialmente en la comprensión literal e inferencial. Los ítems medían tres componentes asociados a la dimensión del componente textual, pragmático y crítico. Estos dos últimos se presentan de manera descendida, por lo que resulta esencial centrar el trabajo docente en la dimensión crítica con ejercicios de comprensión lectora acotados al contexto para favorecer la comprensión del componente pragmático. Finalmente, este trabajo espera, a su término, apoyar la alfabetización académica en educación superior para favorecer el acceso de los estudiantes a las diferentes culturas escritas de las disciplinas mediante una didáctica que oriente la lectura de estudiantes novatos en la línea disciplinar de Ciencias Sociales.

PALABRAS CLAVE

COMPRENSIÓN LECTORA, ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, EVALUACIÓN ESTANDARIZADA

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN LA ESCRITURA ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO REGULAR DE ESTADO MAYOR DE LA ACADEMIA DE GUERRA DEL EJÉRCITO DE CHILE. REGULACIÓN DESDE EL CURRÍCULO

GUISELA ROJAS ZEBALLOS

Universidad de Córdoba

La importancia de las competencias lingüísticas en las actividades académicas es incuestionable, ya que a través de ellas se transmite y adquiere el conocimiento. Por eso es que, en el ámbito de la educación superior se han realizado numerosas investigaciones enfocadas en el desempeño de los estudiantes, en sus niveles de dominio o, específicamente, en sus errores más frecuentes. De igual forma, han surgido diferentes iniciativas institucionales en pro de la resolución de las deficiencias evidenciadas en los primeros años de estudio.

Cuando se trata de estudiar las competencias lingüísticas, pueden enfocarse desde una perspectiva única o desde sus tres dimensiones: el hablar en general, el de una lengua en particular o desde la que se encuentra presente en los discursos contextualizados. Esta última, admite el acercamiento a los géneros textuales disciplinares en cuanto a aspectos de adecuación, formalidad, objetividad, despersonalización, cortesía, polifonía o de la evaluación en uso; la que se abordará en el objetivo general de la presente investigación: determinar el saber lingüístico de los estudiantes del Curso Regular de Estado Mayor del Ejército de Chile, mediante la revisión de textos disciplinares que conduzca al diseño curricular de un ajuste metodológico.

La selección del contexto de estudio se efectuó considerando que, de acuerdo con las indagaciones bibliográficas, no es posible conocer publicaciones acerca de las competencias lingüísticas desarrolladas en el ámbito de la educación militar, ni de los textos disciplinarios propios del quehacer castrense o de las fuerzas armadas.

Según el método seleccionado, de índole analítico – descriptivo, se inició con el estudio de las evaluaciones escritas de las diferentes materias que componen este curso; luego, se analizó el contenidos de cada unidad de aprendizaje y posteriormente, las publicaciones legales y doctrinarias, como ejemplo de aquellas que deberá elaborar profesionalmente un Oficial de Estado Mayor. Todo lo anterior, para detectar el uso correcto de las propiedades de las competencias lingüísticas en estudio.

Para la tercera etapa, en desarrollo, el trabajo considera el género "la memoria", como un texto propio del plan de estudio y requisito de titulación del Curso Regular de Estado Mayor, redactado a partir de los resultados de una investigación enmarcada en el ámbito de las ciencias militares. Dentro de ella, se seleccionó el subgénero "la conclusión" por sus características propias como la síntesis de lo expuesto previamente o la exposición de nuevos conocimientos.

Finalmente, los resultados obtenidos, de modo preliminar, demuestran que existe en el currículo del curso en estudio, un número relevante de textos (minutas, memorandos, estudios de Estado Mayor, entre otros), aplicados como instrumentos de evaluación, dentro de los cuales se les asigna puntaje a diferentes elementos lingüísticos; no obstante, en ninguna de sus asignaturas, se incluyen como contenidos.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS, EDUCACIÓN SUPERIOR, ESCRITURA ACADÉMICA, GÉNEROS DISCIPLINARIOS

DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE LA MATERIA LENGUA CASTELLANA Y SU DIDÁCTICA DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (UDC) A TRAVÉS DE UN APRENDIZAJE-SERVICIO

SANDRA M^a PEÑASCO GONZÁLEZ

Universidade da Coruña

ANDREA MACEIRAS LAFUENTE

Universidade da Coruña

El Aprendizaje-servicio es una propuesta educativa a través de la cual el alumnado mediante un servicio a la comunidad aprende contenido y adquiere competencias gracias a la práctica reflexiva con el objeto de conseguir determinados resultados de aprendizaje dentro de una titulación académica. La presente comunicación tiene como objetivo presentar cómo se ha construido a nivel interno una propuesta de Aprendizaje-servicio en el seno de la materia de Lengua castellana y su didáctica de primero del Grado en Educación Primaria de la Universidade da Coruña en el curso 2022-23. La propuesta que se presenta llevó por título “Diseño e implementación de propuestas didácticas para el desarrollo de la competencia comunicativa fuera del aula en Educación Primaria” y obtuvo la certificación de la UDC de Proyecto de innovación docente en el año 2023.

La elección de una propuesta de este tipo debe responder a necesidades concretas de la sociedad y tiene que conectar, dependiendo de la naturaleza del servicio, con uno o varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. En esta comunicación nos referiremos a 3 objetivos de servicio relacionados con subepígrafes de los ODS 4, 13 y 15: 1. desarrollar propuestas didácticas para el desarrollo de la CCL en entornos naturales en Educación Primaria, 2. poner en práctica dichas propuestas en centros de la provincia de A Coruña dando apoyo curricular y logístico a los mismos con programación previa y colaboración in situ y 3. promover el aprendizaje en entornos naturales en la etapa de Educación Primaria. Por otro lado, esta clase de proyectos tienen que presentar una clara

vinculación con los objetivos y las competencias de la materia de la titulación en la que se enmarcan, en este caso Lengua castellana y su didáctica, por lo que la metodología seguida consiste en un análisis pormenorizado del diseño de la guía didáctica de la asignatura y su relación con el proyecto, así como del desarrollo del mismo a través de sus tres fases (diseño, implementación y presentación de resultados) dentro del calendario del dicho año escolar.

Con este estudio se pretende poner en valor el Aprendizaje-servicio como una propuesta válida en enseñanza superior, que tiene el valor añadido de proporcionar beneficios a todas las partes integrantes del proyecto, en este caso vinculados al contacto con la naturaleza. Este tipo de beneficios ponen el énfasis en una enseñanza experiencial y orientada al bienestar personal y comunitario y al cuidado de los entornos naturales que nos son próximos, por lo que promueve una nueva mirada hacia la función de los centros escolares y de sus docentes, para la cual se hace necesaria una renovación, precisamente, en el desarrollo de sus competencias.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE-SERVICIO, COMPETENCIA COMUNICATIVA, COMPETENCIAS, DIDÁCTICA DE LA LENGUA, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

APLICACIÓN DEL PROGRAMA MBSR EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

CRISTINA RUIZ CAMACHO
Universidad de Extremadura

El mindfulness, también conocido como atención plena, significa prestar atención al momento presente, sin juzgar. Aunque se ha hecho popular en las últimas décadas, tiene sus raíces en las tradiciones orientales, siendo en 1982 cuando se popularizó en Occidente gracias a Kabat-

Zinn, introduciendo su famoso programa MBSR. Se traduce al español como “Reducción del Estrés basado en el Mindfulness”, e incluye prácticas de meditación, ejercicios de consciencia corporal y psicoeducación del estrés, entre otras. Si bien el MBSR se desarrolló inicialmente para ayudar a los pacientes con dolor crónico y estrés, posteriormente, se adaptó a una variedad de entornos, incluido el ámbito educativo. A lo largo de la década de 1990, comenzaron a surgir las primeras investigaciones en torno a este contexto, reconociendo los beneficios potenciales de atención plena en éste para mejorar el bienestar psicológico del alumnado. Un alto porcentaje de estudios evidencian de altas cotas de estrés en el entorno universitario, concretamente, en los primeros cursos y en los momentos previos a los exámenes. De manera que, la justificación de implementar un programa MBSR en el contexto universitario se debe, por un lado, a la elevada tasa de estrés académico reportada por los estudiantes universitarios y, por otro lado, a la efectividad demostrada del programa MBSR para el tratamiento de los síntomas de estrés. El objetivo del presente trabajo consiste en diseñar e implementar un programa de MBSR en el ámbito universitario. Respecto a la metodología de la propuesta, ésta sigue un carácter teórico-experiencial en formato presencial. Tiene una duración de ocho semanas, donde en cada una de ellas se abordan conocimientos teóricos como ejercicios prácticos autoaplicados, con actividades de meditación y de gestión emocional. Además, el contenido puede seguirse en diferido a través de una plataforma online. Los participantes contarán con una hoja de seguimiento semanal para que registren sus prácticas y valoren el grado de atención plena alcanzado. Se esperan resultados positivos por parte del estudiantado ya que está demostrado científicamente los efectos beneficiosos que el programa produce sobre la salud mental y física de los mismos, dotándoles de habilidades que les permitirán enfrentarse a situaciones estresoras tanto en la universidad como fuera de ella. Como conclusión, señalamos que el programa MBSR constituye una buena herramienta terapéutica y educativa puesto que ayuda a romper con el ciclo reactivo del estrés experimentado por el estudiantado. Del mismo modo, debería ser tenidos en cuenta en los planes de actuación de las universidades, considerando su efectividad, viabilidad y rentabilidad.

PALABRAS CLAVE

BIENESTAR, ESTRÉS, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, MBSR, MINDFULNESS

LAS PLATAFORMAS: UN RECURSO MEDIÁTICO EN LA PRACTICA DOCENTE

MARIA LUISA ARAUJO OVIEDO

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

La práctica docente tradicional se caracteriza por el carácter social con respecto a la dinamización interpersonal en donde interactúan los estudiantes y el docente, mediante recursos físicos que van desde la pizarra, la tiza, el borrador, las carteleras entre otros, con los que se tejieron muchísimas actividades educativas que hasta la fecha, aún coexisten estas usanzas junto con espacios o aulas inteligentes que contienen computador, televisor, internet, etc. De lo anterior se deduce que el profesor en su práctica debe adaptarse a las circunstancias, medios y recursos que hallare en el salón de clase, por tanto, debe estar preparado con bagaje de conocimiento que le permita desenvolverse en diversas situaciones tanto elementales como estructuradas. En este trabajo el propósito que lo ocupa es la formación en recursos mediáticos que pueden ser empleados en la práctica docente como un auxiliar del proceso de enseñanza y aprendizaje, en ese sentido se orienta el estudio a realizar un constructo teórico para fortalecer el conocimiento en este campo de acción.

La introducción del computador con sus herramientas mediáticas en las actividades educativas, no tuvo tanto impacto, como sucedió con la irrupción de la pandemia por Covid-19. Esta experiencia abrió muchas posibilidades de comunicación, así como también dejó muchos otros interrogantes. La práctica docente es una de las actividades educativas que podría emplear este recurso, ya sea como auxiliar o de forma holística. Teniendo en cuenta que la práctica docente hace parte de la

formación de futuros profesores, y que las nuevas tendencias educativas apuntan al uso de las herramientas informáticas, esta investigación pretende, describir brevemente las características de las plataformas como recurso mediático en la práctica docente. Este estudio, se apoya en la técnica de análisis documental en el campo cualitativo, las variables aquí se expresan a manera de categorías para organizar la información. Las categorías fueron: 1. Plataformas y 2. Práctica docente, los indicadores establecidos son: estructura y aprendizaje para el primero y para el segundo: intervención en el aula y virtualidad. La muestra son documentos, en donde se seleccionan los relacionados con el tema de plataformas con aportes teóricos, se descartan los documentos que sean simplemente ilustrativos. Para la recolección de la información se hace uso del cuestionario de pregunta abierta a partir de los indicadores que se desprenden de los criterios. Los resultados aquí presentados, tienen que ver con la descripción de los hallazgos, presentados a través de un constructo teórico por cada categoría. Se concluye con la importancia de las plataformas en la práctica docente.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES DOCENTES, ALFABETIZACIÓN DIGITAL, AMBIENTES VIRTUALES, APRENDIZAJE

LA INVESTIGACIÓN: RECURSO DIDACTICO EN LA PRACTICA DOCENTE DE PROFESORES NOVELES DE LICENCIATURA EN QUIMICA-UD

MARIA LUISA ARAUJO OVIEDO

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

La investigación en la práctica docente, es una condición inherente a la dinámica educativa, por ejemplo: las situaciones escolares a nivel socio-cultural, las políticas educativas, las dificultades de aprendizaje, la evaluación, los procesos de enseñanza, son algunos de los tópicos para

reflexionar e investigar. Frente a estas situaciones el profesor que no es investigador, reconoce que hay problemas porque es evidente que generan trabas en el proceso y que no permiten avanzar; sin embargo, al carecer de los recursos que le aportan la formación en investigación, éste busca soluciones cortoplacistas que a la postre se convierten en un bucle, siempre llegando al mismo punto. Para sortear estas problemáticas y profundizar en ellas y hallar soluciones a largo plazo y acertadas, es preciso prepararse en este ámbito desde la formación inicial en donde el estudiante comienza a familiarizarse con el lenguaje, los métodos, las técnicas y las herramientas de la investigación educativa.

La práctica docente en el marco de la investigación, contribuye a la formación de los futuros docentes a la constante indagación y reflexión sobre su propia praxis (Stenhouse, 1998). De otro lado, el escenario en el cual se lleva a cabo el proceso educativo, por ser un espacio social es dinámico, ecléctico y complejo que, por la misma razón, es potencialmente óptimo para la solución de problemas. El presente trabajo, pretende caracterizar el proceso pedagógico y didáctico que realizan los docentes noveles, en el desarrollo de la práctica docente enfocada hacia la investigación educativa. La metodología empleada para este propósito es la investigación descriptiva desde una perspectiva cualitativa y desde la narrativa de las experiencias en diferentes instituciones del Bogotá. La muestra la conforman 30 estudiantes de licenciatura en química de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Las variables son expresadas en categorías de análisis, para lo cual se establecieron 1) caracterización investigativa y 2) práctica investigativa; los criterios para la primera son: a) Identificación de Problemas en el aula (empleo de diario de campo y test de entrada) y b) Contextualización de la población (diseño y aplicación de instrumentos). Para la segunda categoría los criterios planteados fueron: a) Intervención en el aula (diseño de estrategias para implementar) y b) Resultados en la escuela (Test de salida y reflexiones). Los resultados de este estudio, se realizaron bajo los parámetros de la narrativa, relatos y descripciones de las experiencias de los practicantes; en la discusión se confrontan los resultados con los supuestos teóricos. Se concluyó que la investigación favorece la formación de los profesores noveles y motiva su quehacer docente.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, APRENDIZAJE REFLEXIVO, PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

LA COMPETENCIA AUDITIVA EN UNA LENGUA EXTRANJERA MEDIANTE ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN ALUMNOS DE NIVEL BÁSICO

NORMA FLORES GONZÁLEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

EFIGENIA FLORES GONZÁLEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

HUGO LIMÓN MENESES

Universidad Autónoma de Puebla

La competencia auditiva en una lengua extranjera es considerada una de las habilidades más complicadas de desarrollar, ya que requiere la codificación y decodificación de información y negociación de transacciones en situaciones diversas por parte de los usuarios. Además, es necesario que el oyente identifique medios y estrategias para practicar dicha competencia y alcanzar un nivel de proficiencia adecuado en el idioma meta. A partir de estos antecedentes, el objetivo de esta investigación es identificar si las actividades interactivas operadas en la plataforma Moodle promueven la comprensión auditiva en L2, y de esta manera resolver los desafíos que se presentan en el proceso de escucha e interpretación.

Para este caso, la metodología utilizada fue un enfoque cuantitativo basado en un cuestionario que indaga sobre dos variables a saber: las percepciones de 30 estudiantes respecto al uso de actividades interactivas para promover la comprensión auditiva en alumnos provenientes de una

comunidad rural, quienes tienen su primer contacto con la lengua extranjera y la competencia auditiva. Los resultados señalan una alta percepción positiva en relación con el uso de actividades interactivas al identificarlas como una forma de promover no solo el conocimiento del lenguaje y el discurso, sino también las habilidades fundamentales para el aprendizaje de léxico y distinción de estrategias de escucha activa para mejorar significativamente dicha competencia en contextos auténticos y no auténticos, académicos y cotidianos, representados por aplicaciones y simuladores. En este sentido, el elemento de contextualización fue considerado como un detonador para identificar palabras clave, patrones de sonido, realizar inferencias y predicciones, aspectos cruciales para la decodificación. Por otra parte, los resultados también arrojan información útil y teórica para maestros y estudiantes que desean seleccionar las actividades apropiadas en pro de una comprensión auditiva aceptable que posibilite la comunicación exitosa. Por último, el estudio demuestra que las actividades interactivas favorecen la interpretación gracias a ciertas características que se perciben gracias a su multiformato como son: la entonación, ritmo, énfasis, volumen y formas no gramaticales como repeticiones, pausas, redundancia, sustituciones y eliminaciones.

En conclusión, el estudio es innovador, ya que promueve el uso de actividades interactivas mediadas por tecnología de manera asincrónica, lo cual es flexible y adecuado para los estudiantes de comunidades rurales al promover un aprendizaje autónomo, flexible y ubicuo, especialmente en estos tiempos cuando la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje deben cambiar para satisfacer las necesidades de los estudiantes enmarcados en el objetivo de desarrollo sostenible educación de calidad.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDADES INTERACTIVAS, APRENDIZAJE DE IDIOMAS, APRENDIZAJE VIRTUAL, COMPETENCIA AUDITIVA

APROXIMACIÓN A LA CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE LA PRACTICA PROFESIONAL DOCENTE

MARIA LUISA ARAUJO OVIEDO

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

La práctica docente se caracteriza por ser social y cultural, por tanto, es un espacio rico en significados, dadas las acciones que involucran el acto educativo, en donde intervienen ampliamente estudiantes, profesores, padres de familia, directivas, autoridades entre otros, igualmente intervienen los factores políticos y administrativos que a través de directrices de un país inciden en la formación y el desempeño de un profesor en ejercicio o en formación, para este caso, el estudio se centra en el segundo en mención.

En el marco de las prácticas educativas además de confluir diversos aspectos académicos, se destacan algunos roles importantes para el desarrollo de las prácticas, en especial, la relación binaria profesor-estudiante. Siguiendo esta línea se destaca el rol del profesor al que en la acción educativa reciben diferentes acepciones por los diferentes contextos en los que se desenvuelven y que en algunos casos están relacionados con el campo en el que está concebida y se desarrolla una carrera profesional formadora de profesores. Por lo anterior, este estudio se centra en el docente como sujeto que hace parte de un proceso y que juega un papel determinante en la práctica docente teniendo en cuenta la diversidad de elementos que la componen y que así mismo delimita los aspectos que conforman la práctica profesional docente como objeto de estudio.

La estrategia metodológica que hace parte de este trabajo, se sitúa en la investigación cualitativa, a partir de la técnica: Análisis Documental, dadas las condiciones del propósito investigativo, que la elaboración de un constructo teórico relacionado con la aproximación a la conceptualización sobre la práctica profesional docente, los demás relacionados con la práctica pedagógica, práctica educativa por ejemplo, no se tendrán en cuenta. La muestra está constituida por documentos seleccionados exclusivamente los que traten sobre el tema en cuestión. Las variables son

expresadas en categorías de análisis, para lo cual se establecieron 1) práctica docente y 2) profesionalización docente; los criterios para la primera son: a) caracterización y b) Contextualización educativa. Para la segunda categoría los criterios planteados fueron: a) Profesión y b) Ética. Los indicadores establecidos para realizar el cuestionario fueron: didáctica, praxis, escuela, aula, rasgos, condiciones, responsabilidades y compromiso, dicho instrumento se aplicó a la muestra seleccionada aplicando las preguntas a los textos y documentos. Los resultados de este estudio, se realizan a partir de los hallazgos en la documentación seleccionada, dando cuenta de los conceptos alrededor del concepto de práctica profesional docente. Las conclusiones responden a los objetivos en donde se obtiene el constructo teórico.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS ÉTICO-SOCIALES, COMPORTAMIENTO PROFESIONAL, EDUCACIÓN COMPETENCIAL, PRÁCTICA, PROFESIONALIZACIÓN, RELACIONES DOCENTES AUTÉNTICAS, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

EL SENTIDO DEL HUMOR COMO ESTRATEGIA DOCENTE

NERY ESPERANZA CUEVAS OCAMPO

Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco

El Sentido del Humor como estrategia docente: Como docentes universitarios, sabemos acerca de la importancia de los ambientes afectivos para que se despliegue el poder representante del afecto para el aprendizaje al crear un vínculo cordial con los alumnos.

Cristina García nos brinda una aportación interesante al recuperar las propuestas de Carles Capdevilla, quien decía que para educar

necesitamos el sentido común, el sentido del ridículo, el sentido de la responsabilidad, el sentido de lo moral y el sentido del humor. Curiosamente el sentido menos valorado y reconocido es el sentido del humor y creo que, de hecho, su presencia viabiliza y potencia los anteriores.

Este es uno de los recursos invaluable para afrontar la realidad, el sentido del humor es un fenómeno transicional que ofrece un espacio donde hay un mejor manejo de la angustia. La característica de ser un quiebre en el pensar que permite el acto creativo, la construcción de los sujetos y objetos desde una aproximación diferente.

Desde la antigüedad se ha planteado la necesidad de diferenciar entre risa, sonrisa, humor, sentido del humor, pienso que este último es una forma de inteligencia vital que se expresa por la sonrisa, risa o comicidad. Al ser un fenómeno del pensar, es claro que, depende de cada sujeto, de la situación, de cada cultura, de cada época, es por ello diverso en sus expresiones y constituye una de las vías para el manejo de las pulsiones agresivas acorde a cada sociedad.

El sentido el humor dentro del aula pareciera no corresponder a la noción que tenemos de institución escolar, usualmente pensamos que es más correcto y formal no reír en espacios educativos, porque el poder necesita solemnidad para ejercerse. Debido a la estructura institucional y las demandas derivadas de la misma, estamos exigidos por la norma y el ejercicio del poder que ponen en segundo lugar el bienestar emocional de la comunidad académica.

Es fundamental que el docente sea capaz de crear un ambiente basado en el respeto para invitar al alumno al encuentro lúdico a través del humor y así atenuar el señalamiento del error, el malestar y la inseguridad mirando hacia lo posible, realizando esta puesta en escena de nosotros mismos, para permitir que suceda el yo del sujeto.

El sentido del humor, visto así, es la posibilidad de mirar de manera más amplia las situaciones y es a través de la risa o sonrisa que ocurre una descarga catártica y constituye una forma de defensa, que tiene como característica especial la de ser una función psíquica que se lleva a cabo en la intersubjetividad, es por ello una función social que produce placer compartido.

Su presencia en el aula, puede ser una muestra de resistencia, recordemos que Freud sostiene que el humor es opositor, no se resigna, nos muestra tanto el triunfo del yo como del principio de placer, capaz de afirmarse así por encima de las condiciones difíciles, como la actual.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, DOCENCIA, RESISTENCIA, SENTIDO DEL HUMOR, VÍNCULOS

LA PRÁCTICA DE LA AUTORREGULACIÓN EN LOS ENTORNOS ESCOLARES PARA EL ALCANCE DE LOS APRENDIZAJES EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

EVELIN ASTRID DÁVILA ZAPATA

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

ANGÉLICA SOLEDAD ESQUIVEL ELÍAS

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

LAURA ALEJANDRA TRUJILLO MURILLO

Escuela Normal Rural

Introducción: La enseñanza de la educación socioemocional en las aulas ha contribuido al desarrollo integral de las y los estudiantes, proporcionando herramientas que permitan adquirir aprendizajes de manera significativa, y no solamente hablamos de los entornos escolares, sino que se ha permitido llevar el conocimiento hacia los contextos sociales, el saber gestionar y manejar nuestras emociones nos ha permitido vivir una vida plena, donde se forja el bienestar y se viven experiencias como pilar del aprendizaje. Es por eso, que en la presente investigación se explica la importancia de la autorregulación de las emociones en los entornos

escolares para el logro de los aprendizajes, sin excluir que el aprendizaje se exterioriza ante sociedad.

Objetivos:

- Desarrollar la autorregulación de las emociones mediante la planificación de estrategias acorde al Plan y programas de estudios 2017, para la valoración de emociones que limitan el logro de aprendizajes.
- Diseñar estrategias para el desarrollo de la autorregulación de las emociones que permitan el alcance de aprendizajes propuestos para la vida.
- Establecer al o la docente como mediador y guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje para la autorregulación de las emociones a partir de la búsqueda de estrategias enfocadas en el desarrollo cognitivo y socioemocional.

Método: El presente trabajo se realizó mediante la metodología de investigación-acción, propuesta por Evans Risco (2010) donde el docente se convierte en el investigador e investigado, desempeñando el propósito de reflexionar su práctica educativa

Discusión: El desarrollo integral de las y los alumnos va más allá del dominio de contenidos académicos; se extiende hacia la construcción de habilidades socioemocionales para su bienestar y éxito en la vida. Entre estas habilidades, la autorregulación de las emociones emerge como un factor fundamental que influye en el rendimiento académico, la interacción social y la salud mental de las y los alumnos.

Resultados: Es importante considerar la autorregulación como una competencia necesaria en el desarrollo integral de las y los estudiantes, permitiendo gestionar las emociones de manera eficaz, facilitando un mejor desempeño en el aprendizaje escolar como comunitario.

Conclusiones: Fomentarla Educación Socioemocional desde edades tempranas ayuda a fomentar el reconocimiento y manejo de las emociones para mantener una vida exitosa. Asimismo, se considera importante promover estrategias que ayuden al estudiantado a reconocer, comprender y

manejar sus emociones en diversas situaciones, siempre y cuando considerando también las emociones de las personas que los rodean.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, AUTORREGULACIÓN, EDUCACIÓN, SOCIO-EMOCIONAL

EL CUENTO LITERARIO PARA LLEVAR A CABO LA ESCRITURA ALFABÉTICA Y FAVORECER LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN 2° GRADO DE PRIMARIA

JUAN DIEGO DÍAZ DE LEÓN SAUCEDO

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

LAURA ALEJANDRA TRUJILLO MURILLO

Escuela Normal Rural

ANGÉLICA SOLEDAD ESQUIVEL ELÍAS

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

Introducción: En los últimos años, la educación ha evolucionado significativamente, En este contexto, el Plan y Programa de Estudios 2022 refuerza estos principios y pone un énfasis especial en la escritura y producción de textos, entendiendo que estas habilidades son fundamentales para la comunicación efectiva y el desarrollo cognitivo. Esto se promueve cuando los estudiantes trabajan en conjunto para crear, revisar y mejorar sus producciones textuales, desarrollando habilidades técnicas en la escritura, valorando las perspectivas de sus compañeros construyendo así conocimientos compartidos.

Objetivos:

- Crear cuentos a través de imágenes que favorezcan la producción de textos narrativos mediante las fases, planeación, textualización y revisión de Daniel Casanny (1999).
- Identificar recursos metodológicos y estrategias que favorezcan los textos narrativos (cuento) para fortalecer la escritura alfabética.

Método: Este trabajo se sustenta en la investigación-acción, a lo largo del proceso, se diseñan y ejecutan acciones. Esta metodología no solo facilita la colaboración entre los estudiantes, sino que también fomenta un aprendizaje significativo, adaptando las actividades según las necesidades y resultados observados durante la implementación de las hipótesis.

Para la realización de la investigación se parte de un diagnóstico, después viene la intervención en la cual consiste en intervenir de manera precisa y concreta,

1. La planificación, donde los estudiantes piensan sobre qué quieren escribir.
2. La redacción. Aquí, los alumnos empiezan a escribir su cuento.
3. La revisión, donde los estudiantes leen lo que escribieron y hacen cambios para mejorar su cuento.
4. La corrección. Aquí, los alumnos se enfocan en corregir los errores de ortografía, gramática y puntuación. Ayudándoles en su etapa alfabética.
5. Finalmente, está la publicación, que puede ser tan simple como leer su cuento en voz alta a la clase.

Resultados: Los resultados para fortalecer la escritura en niños y niñas han sido alentadores. El 89% de los niños y niñas participantes lograron alcanzar un nivel alfabético en la redacción de sus propias producciones de textos, específicamente del cuento. Este avance representa un gran paso hacia el desarrollo de habilidades fundamentales en la educación.

Conclusión: La investigación realizada en este informe permitió fortalecer la práctica educativa a rasgos complejos, permitiendo; interactuar, indagar, evaluar, aplicar y reflexionar. Como los investigadores competentes, como futuro docente. Hacer de la escuela un vínculo donde la lectura y escritura sean prácticas vivas, donde leer y escribir sean instrumentos poderosos que permitan representar al mundo. Éstos requieren un intenso trabajo de lectura para profundizar el conocimiento sobre lo que se está escribiendo y de las características en cuestión.

PALABRAS CLAVE

ALFABÉTICA, CUENTO, ESCRITURA, LITERARIO, TEXTOS

RELACIÓN ENTRE INICIACIÓN DEPORTIVA, SALUD FÍSICA Y SALUD MENTAL. UNA EXPERIENCIA CON FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

GRACIA CRISTINA VILLODRES

Universidad de Granada

FEDERICO SALVADOR PÉREZ

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

Introducción: La iniciación deportiva es el proceso educativo y formativo que introduce a niños y jóvenes en la práctica de un deporte, enfocándose en el desarrollo de habilidades motoras, conocimientos técnicos y tácticos, y valores como la cooperación y la disciplina. Este proceso es gradual y adaptable, priorizando la diversión y el disfrute para fomentar una actitud positiva hacia el deporte y la actividad física. Además de mejorar la salud física y mental, la iniciación deportiva establece hábitos saludables, contribuyendo al desarrollo integral y social de los participantes. En este sentido, la formación de futuros docentes en este aspecto resulta indispensable.

Objetivo: El objetivo del presente trabajo es exponer una experiencia didáctica sobre la iniciación deportiva en voleibol para la mejora de la salud física y mental, en futuros docentes de Educación Primaria.

Metodología: Los estudiantes participantes fueron estudiantes universitarios matriculados en la asignatura de Enseñanza de la Educación Física en Educación Primaria, perteneciente al 2º curso del Grado de Educación Primaria impartido en la Universidad de Granada. Estos se distribuyeron en 8 grupos de trabajo de manera aleatoria. El espacio donde se llevó a cabo la experiencia didáctica (pabellón universitario Cartuja) se dividió en dos pistas completas de voleibol. A su vez, cada una de ellas se dividió en 2 campos de juego, donde pudieron jugar 8 equipos de 4-5 personas cada uno. La duración de la sesión fue de 1 hora y media.

Desarrollo de la propuesta: Cada uno de los grupos formaba equipo tanto de trabajo como de oposición con el grupo que se encontraba enfrente. La tarea principal consistía en que cada equipo unido a su contrincante debía crear un juego pre-deportivo del voleibol, contando con un balón de voleibol y la red como requisitos. Una vez creaban el juego, en la segunda parte de la actividad se incluía una habilidad motriz a trabajar que debían añadir en su juego obligatoriamente. Por ejemplo, el equipo 1 debía trabajar los desplazamientos, el equipo 2 los lanzamientos, el equipo 3 los saltos y el equipo 4 los giros. Una vez que los equipos lo habían incluido, practicaban el juego con su contrincante. Finalmente, cada uno de los equipos que habían creado los juegos, debían exponerlo a sus compañeros y ponerlo en práctica como si fuesen verdaderos docentes.

Resultados: Una vez que los equipos han expuesto su juego, lo ponían en práctica durante 10-15 minutos. Después, los estudiantes pudieron observar qué aspectos funcionaban, cuáles no, cuáles debían modificar, e incluso, podían contar con sugerencias de mejora propuestas por los compañeros que habían actuado como jugadores de su juego.

Conclusiones: Concretamente, la iniciación deportiva en voleibol es el proceso mediante el cual se realiza una introducción en la práctica de este deporte, enfocándose en el aprendizaje progresivo de habilidades básicas como el saque, el pase, el remate y el bloqueo. Asimismo, se incluyen

habilidades motrices para trabajar conscientemente que todas ellas están incluidas en cualquier actividad de este tipo. Esta experiencia didáctica no solo prioriza el trabajo de la salud mental mediante la exposición y la motivación, si no que fomenta una actitud positiva hacia el dominio del deporte partiendo desde un nivel propio, permitiendo que los estudiantes no repriman sus habilidades de exponer sus ideas al resto.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, INICIACIÓN DEPORTIVA

LAS COMPETENCIAS DOCENTES PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL EN BIOÉTICA

GUADALUPE IBARRA ROSALES

*Instituto de Investigaciones sobre la Universidad
y la Educación de la UNAM*

Introducción: En la actualidad la Bioética ha adquirido relevancia debido a las condiciones de deterioro y devastación del medio ambiente en todo el planeta donde los diagnósticos realizados señalan que esta catástrofe es producto de la actuación irresponsable del hombre. Ante este panorama esta ciencia ha sido incorporada en el ámbito educativo porque se considera importante que en todas las carreras universitarias al egresar los profesionales realicen su práctica profesional con apego a los principios y valores de la Bioética y de la ética profesional. Hasta el día de hoy, la Bioética forma parte de la formación de los profesionales de la salud los cuales son: médicos enfermeras, dentistas. Mientras en el área de humanidades se debate actualmente como incorporar la Bioética en la formación de los alumnos, así como el perfil del docente que debe de impartir esta materia. En esta área de ciencias sociales y humanidades

las profesiones interesadas en incluir esta ciencia en los planes curriculares son: psicología, trabajo social, pedagogía y derecho. En el caso del derecho en algunas instituciones de educación superior ya han incluido la Bioética en la formación de los abogados e incluso existe la especialidad en Derecho Bioético.

En el debate bioético en el ámbito educativo destaca en la discusión cual es el perfil del docente que puede impartir la materia de Bioética donde es posible identificar dos posturas, la primera se ubica en el área médica, donde proponen que imparta la materia un especialista en bioética que tenga como competencias profesionales: el dominio de contenidos y la capacidad de exponer bien esos contenidos. La segunda postura se ubica en el área de las humanidades donde se considera que el docente que puede impartir de manera integral a la Bioética es un especialista que tenga conocimientos de Bioética, Filosofía, y Antropología y que maneje las siguientes competencias: competencias pedagógicas y didácticas, competencias innovadoras, y dominio del contenido.

Objetivo: Analizar y mostrar las competencias docentes que se requieren para la formación integral en Bioética

Metodología: La metodología general es el análisis del discurso de los textos especializados en la temática de la Bioética en el ámbito educativo.

Resultados: El docente que imparte la materia de Bioética puede alcanzar la formación integral en esta ciencia si cuenta con las siguientes competencias

- a. Competencias: dominio del conocimiento de la bioética en todas sus ramificaciones,
- b. Competencias pedagógicas y didácticas novedosas como son; la realización de proyectos en grupo, debate de una temática en el aula, la realización de foros de discusión, el aula invertida etc,
- c. Competencias innovadoras como son; practicar la flexibilidad, empatía con el grupo, liderazgo, dialogo, ayudar y apoyar el aprendizaje de los alumnos etc.

Conclusiones: La formación integral en Bioética implica ofrecer una visión completa y total de esta ciencia multidisciplinaria donde se articulan diversos saberes y esto es posible si se desplaza el modelo tradicional de la docencia donde el conocimiento se imparte de manera fraccionada y se transmite con métodos de enseñanza caducos además que al docente no se le exige tener las actuales competencias profesionales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, BIOÉTICA, COMPETENCIAS DOCENTES, ENSEÑANZA, FORMACIÓN INTEGRAL

RECURSOS DIGITALES, REDES SOCIALES E INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO COMPLEMENTO AÑADIDO EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO

Universidad de Alicante

Algunas disciplinas académicas se han mostrado más reticentes que otras a la hora de implementar recursos como las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Un caso de estas es la didáctica de las ciencias experimentales, pues a diferencia de otras áreas cercanas como las matemáticas o la tecnología, las ciencias siempre han mostrado un mayor recelo a hacer uso de las tecnologías. Sin embargo, y más concretamente a raíz del confinamiento por la COVID-19, muchos docentes de las áreas de ciencias experimentales tuvieron que hacer uso necesariamente de estas tecnologías, comprobando que bien usadas suponen un excelente complemento en el aprendizaje de las ciencias de sus estudiantes. Si bien, algunos de dichos docentes, tras pasar la COVID-19, volvieron a metodologías y recursos tradicionales; algunos sí mantuvieron el uso de recursos digitales, de las redes sociales y de la emergente inteligencia artificial para

con ello dar un valor añadido a sus clases. Esta investigación pretende proponer recursos digitales, redes sociales y aplicaciones y herramientas de inteligencia artificial que pueden ser usadas en la didáctica de las ciencias experimentales y con ello mejorar el aprendizaje de los estudiantes y también el desarrollo profesional del docente. De esta manera se pretende divulgar y dar a conocer las posibilidades que la tecnología educativa ofrece en la enseñanza de la disciplina de las ciencias, con la esperanza de que cada vez más docentes sean conscientes de las posibilidades que esta ofrece y la implementen en sus clases. Entre los recursos digitales que se proponen se plantea el uso de: aplicaciones móviles, bibliotecas digitales, cursos en línea, videos, juegos y laboratorios y simuladores virtuales. En el caso de las redes sociales se describen ejemplos de uso de las redes como: Twitter o X, Facebook, Pinterest, Instagram, o Telegram, tanto desde el uso que pueden hacer los estudiantes de las mismas para mejorar en su conocimiento de la materia, como el uso que pueden hacer los docentes para comunicarse, compartir y aprender con otros docentes del área. Y, por último, en el caso de la inteligencia artificial, se plasman ejemplos de aplicaciones y herramientas que pueden ser usadas bien por docentes (para crear situaciones de aprendizaje, contenidos, instrumentos de evaluación, etc.), como por estudiantes (aplicaciones que simplifican trabajos repetitivos o reducen el esfuerzo a realizar, pero sin privar del aprendizaje). Se llega a la conclusión de que las tecnologías digitales, bien usadas, son un excelente complemento o valor añadido a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las ciencias experimentales; y por tanto deberían ser conocidas por los docentes de esta disciplina, para que ante casos de necesidad o en los que van a suponer un beneficio frente a otro tipo de prácticas más tradicionales, las implementen en sus clases. No se trata de imponerlas ni de que sean el sustituto obligatorio de viejas prácticas; sino de que en aquellos casos en los que las metodologías tradicionales fallan, puedan usarse estas tecnologías para favorecer el aprendizaje. Y de ahí, la necesidad de divulgarlas y darlas a conocer.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RECURSOS DIGITALES, REDES SOCIALES

SITUACIÓN SOCIOEMOCIONAL Y FORMATIVA DE ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN MEDIA PARA LICENCIADOS Y TITULADOS UNAB EN SU FORMACIÓN PROFESIONAL DOCENTE

CARLOS ALBERTO MUÑOZ SÁNCHEZ

Universidad Andrés Bello

ELIANA SCHMITT BERNAL

Universidad Andrés Bello

El objetivo de este estudio es determinar la situación socioemocional y formativa de estudiantes del programa de pedagogía en educación media para licenciados y titulados UNAB en su formación profesional docente. La metodología utilizada es cuantitativa, con un diseño descriptivo-explicativo, se analizaron 119 encuestas aplicadas a estudiantes de prosecución de estudios de pedagogía. Se analizan las variables (subescalas: Procesos pedagógicos y evaluativos 2024 y Sobre estado emocional. Los resultados A nivel general, la subescala “Procesos formativos y evaluativos 2024” evidencia la mejor tendencia media de opinión de los y las estudiantes (3,34). Por otro lado, con menor tendencia media de opinión de los estudiantes es la subescala “Sobre estado emocional”. (3,00), vale decir, se evidencia que los procesos formativos y evaluativos en los estudiantes se han desarrollado de mejor manera comparados con el estado emocional. Se concluye, en lo particular de la subescala “Procesos pedagógicos y evaluativos 2024”, evidencian frecuencia de respuesta de opinión satisfactoria de los y las estudiantes, en consecuencia, ellos están muy de acuerdo con “Las estrategias utilizadas en las clases presenciales permiten mi participación activa” (47,9%). No obstante, la tendencia en general de frecuencia para la subescala “Sobre estado emocional”, evidencia que los y las estudiantes tienen alto nivel de insatisfacción porque se encuentran “tensos” (74,8), “intranquilos” (65,5%) e “inseguros” (52,1), vale decir, estos estados emocionales deben ser trabajados y apoyados por el programa para licenciados y titulados.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES, FORMATIVO

CREATIVE LAB. UN LABORATORIO DE PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS CREATIVAS

JUAN AGUILAR JIMÉNEZ

Universidad de Málaga

Introducción: Creative Lab es un laboratorio creativo (iniciado en 2016) dentro de los programas de innovación y emprendimiento de la Universidad de Málaga. Con 10 ediciones, más de 500 participantes y 35 titulaciones diferentes dota a los estudiantes de estrategias creativas y metodologías de proyecto para el desarrollo de ideas transformadoras.

Las estrategias creativas son parte fundamental de las competencias desarrolladas. La creatividad como una ciencia aplicada, facilitando así su inclusión en programas educativos como un «conocimiento transferible», no solo como patrimonio de las industrias creativo-culturales, desmontando así mitos y fábulas. Por otro lado, las metodologías proyectuales, fundamentadas en los procesos del «pensamiento de diseño» (design thinking) entre otros, facilitan la integración de la actitud creativa.

La imaginación aplicada (1953) de Alex F. Osborn es clave en la comprensión de la creatividad como una habilidad desarrollable a través de «pedagogías activas» y «metas colectivas», incrementando las capacidades propias y el trabajo en equipo.

Objetivos: Cambiar paradigmas en torno al fenómeno de la creatividad, los mecanismos de generación de ideas o las metodologías aplicables para su desarrollo son algunos de los objetivos principales.

Otros objetivos específicos:

- Establecer procesos de trabajo flexibles, dinámicos y divergentes.
- Fomentar el carácter inclusivo, a través de los análisis y aportaciones de los estudiantes en dinámicas grupales.
- Promover la enseñanza-aprendizaje cooperativos.
- Plantear desafíos futuros.

Metodologías: Creative Lab establece diversos procesos de abordaje, vinculando procesos propios del diseño (design thinking) y del campo del arte (experimentales y especulativos).

Sus metodologías conforman un conjunto de dinámicas específicas que permiten múltiples abordajes y desarrollos, adaptados a cada desafío requiriendo su propio desarrollo y desenlace.

Recursos como las «ideas racimo», «mapas mentales» o la «brújula de recorrido» y «rombos de viabilidad» como metodologías propias de este proyecto, constituyen un amplio repertorio de herramientas conducentes a favorecer la aplicación de la creatividad.

Discusión: Es preciso preparar al estudiante proponiendo enfoques alternativos, fuera de los márgenes razonables, a través de la creatividad como elemento inherente al individuo, una ciencia aplicable de forma transdisciplinar. «Un viaje no direccional, sino dimensional», en palabras de R. Somerson (The Art of Critical Making, 2013).

Estas metodologías incluyen estrategias propias de las prácticas artísticas del siglo XX. Convertido en epicentro de manifestaciones artísticas diversas, miradas críticas, divergentes y transfronterizas, este marco temporal dibuja un escenario excepcional, de fértil irrupción creativa. El espíritu transgresor de dichas vanguardias recorrieron todo el siglo para quedarse definitivamente. Como una posición ante los desafíos del tiempo que vivimos.

Resultados: Todos estos años han constituido un verdadero laboratorio de experimentación pedagógica, generando nuevas herramientas y enfoques creativos utilizados hoy en múltiples procesos de ideación para el emprendimiento. La experiencia compartida a lo largo de estos años me ha ido proporcionado nuevos enfoques disciplinares.

Conclusiones: Pensar los recursos creativos es, en sí mismo, un acto creativo, de aproximación a nuevas formulaciones. Este laboratorio ha facilitado la incorporación de nuevas formas de «abordaje», entendiendo la creatividad como un elemento consustancial al desarrollo de proyectos, entendida como un conocimiento transferible y fácilmente aplicable.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, DESAFÍO, IDEACIÓN, METODOLOGÍAS, TRANSFORMACIÓN

DESARROLLO DE AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA LECTURA DE UN LIBRO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

GLADYS WILMA RIVERA FLORES

Universidad Católica de Santa María

Introducción: En el presente estudio, se explora cómo la aplicación en la vida real de los conocimientos teóricos extraídos de un libro de inteligencia emocional permite a los estudiantes regular sus emociones, constituyendo un entrenamiento emocional efectivo. A través de diversas actividades y reflexiones personales, los estudiantes integran estrategias aprendidas de la lectura para gestionar sus estados emocionales en situaciones cotidianas. Este enfoque no solo facilita el desarrollo de competencias en autorregulación emocional, sino que también promueve un aprendizaje experiencial que fortalece su bienestar psicológico y su capacidad para enfrentar desafíos diarios.

Objetivo: Promover aprendizaje teórico-práctico sobre la autorregulación emocional a través de la lectura de un libro

Metodología: Para explorar cómo la lectura de un libro de la serie *Inteligencia Emocional* puede servir como herramienta educativa para la enseñanza de la autorregulación emocional, se solicitó a los estudiantes realizar una tarea donde aplicaran en su vida real los conocimientos adquiridos de dicha lectura y presentaran un informe escrito detallando la situación en la que implementaron esos conocimientos. A partir de las repuestas de los estudiantes se efectuó un análisis cualitativo de la construcción de significado y el impacto de los conocimientos teóricos en su regulación emocional en situaciones de su vida cotidiana.

Resultados: Poner en práctica los conocimientos teóricos del libro está facilitando el desarrollo de la autorregulación emocional. Por ejemplo, un estudiante destacó la siguiente cita del libro “La felicidad no solo depende de nuestras propias elecciones y acciones, sino también de las personas que se encuentran a 2, o incluso a 3 grados de separación de nosotros”. Luego el estudiante mencionó como aplicó este conocimiento en su vida real, informando lo siguiente: “Cuando me siento triste me acerco a otras personas que pueden apoyarme y ayudarme”. Estas respuestas reflejan cómo el estudiante ha dado sentido a la cita del libro, está siendo consciente de la importancia del mensaje y lo aplica en su vida diaria para regular sus emociones.

Otro estudiante dijo: “Cuando estoy triste y me siento sola, incluyo actividades como salir con mis amigos más regularmente y estar agradecida por tenerlos”, en respuesta a cómo aplicaba en su vida real la siguiente cita del libro que destacó “Desarrolla tu propia moneda de la positividad”. Aquí se refleja nuevamente que la aplicación en la vida real de los conocimientos teóricos extraídos del libro le permite actuar regulando sus emociones, lo cual constituye un entrenamiento emocional efectivo.

Conclusiones: Los estudiantes utilizan un libro para extraer ideas centrales del autor sobre un tema específico y en base a ello construyen significado, le otorgan valor y lo aplican en su vida cotidiana.

PALABRAS CLAVE

AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL, LIBRO, SITUACIÓN DE LA VIDA REAL

INNOVANDO PARA LA PREVENCIÓN: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

CRISTINA MUÑOZ LADRÓN DE GUEVARA

Universidad de Cádiz

La violencia de género constituye un grave problema de salud pública a nivel mundial. La Asamblea General de Naciones Unidas (ONU, 1993) la define como el conjunto de actos violentos perpetrados contra el sexo femenino que pueden causar daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico, constituyendo una violación sistemática de los derechos humanos de las mujeres. Por tanto, esta violencia se ejerce sobre la mujer por el mero hecho de ser mujer, implicando una desigualdad efectiva entre hombres y mujeres basada en estrategias de control y dominación del hombre sobre la mujer. Este fenómeno representa uno de los principales retos educativos, sociales, económicos, políticos y sanitarios que los estados deben enfrentar con urgencia.

En este contexto, los estudiantes universitarios no son una excepción, y la educación superior juega un papel fundamental en la promoción de una cultura de respeto, igualdad y no violencia. En consecuencia, la creación de un programa de innovación docente en el ámbito universitario es esencial para el abordaje de este desafío, promoviendo una educación que fomente la igualdad de género y la erradicación de la violencia desde sus raíces.

El objetivo general de esta propuesta de innovación educativa en el ámbito universitario persigue una mayor comprensión de la violencia de género, fomentar la empatía y la comunicación efectiva, así como promover relaciones interpersonales saludables y equitativas en el alumnado universitario, mediante la implementación de actividades educativas y formativas que impulsen la conciencia, el pensamiento crítico y las habilidades socioemocionales entre los estudiantes de la asignatura de Psicología Clínica I del tercer curso del grado en Psicología de la

Universidad de Cádiz, España. Al proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para reconocer y enfrentar la violencia de género, se espera reducir su incidencia en el entorno universitario y promover una cultura de respeto y no violencia.

En suma, esta propuesta educativa se posiciona como una iniciativa innovadora para abordar la violencia de género en el entorno universitario. Al integrar una perspectiva de género en los planes de estudios y fomentar una cultura de respeto y no violencia, se espera no solo reducir la incidencia de la violencia de género entre los estudiantes universitarios, sino también preparar a futuros profesionales para que promuevan estos valores en sus respectivos campos. La universidad debe ser capaz de conectarse con la realidad actual y anticipar futuros escenarios, contribuyendo de manera activa a la creación de una sociedad más equitativa y respetuosa.

PALABRAS CLAVE

VIOLENCIA DE GÉNERO; IGUALDAD; INNOVACIÓN EDUCATIVA; UNIVERSIDAD; PREVENCIÓN

INTENCIÓN DE VOTO ELECTORAL EN LOS CENTENNIALS, CASO ECUADOR

GUSTAVO CUSOT

Universidad San Francisco de Quito

GABRIELA FALCONÍ

Universidad San Francisco de Quito

La generación Z contempla un segmento sociodemográfico con interesantes características socioculturales y políticas, que destacan significativamente de las generaciones pasadas. El acceso a la tecnología es una arista que impacta drásticamente en el comportamiento y modo de

operar de esta generación, pues se trata del primer segmento poblacional que ha estado inmerso desde una edad temprana en un entorno digitalizado, con acceso a diferentes plataformas de relaciones sociales virtuales, mediante dispositivos móviles; lo que ha moldeado su forma de pensar y actuar. El objetivo de este estudio es investigar el estilo de vida, intereses y la intención de voto de la población Centennial en varias ciudades ecuatorianas clave. Este grupo demográfico, compuesto por personas de 16 a 25 años, representa un segmento significativo de la población cuyas decisiones y preferencias son crucialmente importantes en diversos contextos sociales y políticos. El estudio se enfoca en entender cómo estos factores se entrelazan para influir en sus decisiones electorales.

Este estudio presenta una metodología cuantitativa y cualitativa realizada en las ciudades ecuatorianas de Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo y Ambato. La muestra, compuesta por 336 casos, se obtuvo mediante un diseño de muestreo aleatorio estratificado. Se utilizó un formulario en línea para la recolección de datos, distribuido a través de plataformas como Google, Facebook, TikTok y WhatsApp. El análisis combinó enfoques cuantitativos y cualitativos para proporcionar una comprensión profunda de los factores que influyen en las decisiones electorales y de estilo de vida dentro de este grupo demográfico. La presente investigación muestra que esta generación busca un cambio importante en la administración gubernamental. Un 51% considera a un candidato por su perfil y propuestas, más que una afiliación política; un 37.5% se inclina por un perfil fuerte, energético, y que tome decisiones más autoritarias.

Se ha debatido durante mucho tiempo sobre la influencia de personajes populares en la decisión de los electores, simplemente por ser famosos, expertos en su campo y atractivos físicamente. Los resultados muestran que para votar los centennials son influenciados en un 45,02% por líderes políticos y figuras públicas, siendo el primero un especialista en política o una figura pública conocida y creíble que logra transmitir confianza. En segundo lugar, los padres tienen un 25,83% de influencia. Otros factores indirectos también deben ser investigados para comprender sus diferentes aspectos, ya que podrían estar relacionados con estrategias de comunicación para ganar la confianza del votante. Luego, tenemos a los profesores y mentores, con un 6,27%, y con un 4,82% los

muy conocidos influencers como youtubers, tiktokers, tuiteros, usuarios de Facebook u otros influencers que no sean personalidades públicas, aunque en menor medida. Esto demuestra que el vínculo de influencia de los líderes y padres sigue siendo relevante en edades tempranas y no se ha roto a pesar de las redes sociales e internet.

PALABRAS CLAVE

CENTENNIALS, GENERACIÓN Z, INTERNET, REDES SOCIALES, VOTO ELECTORAL

¿POR QUÉ EL CONSTRUCTIVISMO EN LA EDUCACIÓN?

MARÍA ALICIA ESQUIVEL ELÍAS

Universidad Autónoma de Aguascalientes

ANGÉLICA SOLEDAD ESQUIVEL ELÍAS

Escuela Normal Rural "Gral. Matías Ramos Santos"

LAURA ALEJANDRA TRUJILLO MURILLO

Escuela Normal Rural

Introducción: Los primeros rayos de sol se asomaban con delicadeza a través de la ventana. Recuerdo cómo mi madre entró al cuarto, me despertó con un beso y me preparó el desayuno mientras yo me ponía mi nuevo uniforme con gran gallardía. Guardé mis libros en mi mochila, me despedí de mi familia y tomé el camino hacia la escuela con gran alegría. Sin saberlo, iniciaba una nueva aventura en mi proceso educativo, en donde me topé con profesores, cada uno con estrategias de enseñanza diversas, que marcaron mis aprendizajes por caminos diversos; con compañeros que a veces me impulsaron y otras me atemorizaron; con miles de conocimientos nuevos, muchos de ellos olvidados en el camino y otros tantos todavía atesorados con recelo.

Desarrollo: La sociedad está en constante evolución, y con ella la educación. Cada generación va experimentando una transición diferente en su entorno social, cultural y económico. Me es interesante escuchar las historias que nuestros abuelos nos cuentan sobre su desfile educativo, cuando su profesora les pegaba con el borrador cada que se equivocaban y cómo llegaban a completar solamente parte de su educación básica, para después contrastarlo con las experiencias de enseñanza-aprendizaje que se brindan 70 años después. Por ejemplo, recuerdo que los profesores me repetían constantemente la importancia de “aprender a aprender” y la relevancia de adquisición de habilidades que me hicieran competente en mi presente y futuro. Así pues, me atrevo a decir que cada método enseñanza-aprendizaje ha sido la mejor opción para las competencias que su contexto ha exigido, siendo, en este caso, el constructivismo, lo más acertado para satisfacer las necesidades del posicionamiento actual de la sociedad.

Conclusión: Así pues, después de una afanosa investigación y reflexión, puedo afirmar que el desarrollo de la educación y la humanidad van de la mano. La capacidad de adaptación es imperativa para lograr cumplir con la meta de toda teoría: permitirle a las personas ser libres y competentes con lo que su tiempo y espacio les brinda y exige. He sido testigo directo de los cambios que han surgido a través de los años por ser parte de un núcleo familiar inmerso en la docencia desde generaciones pasadas. Pese a no tener las mejores condiciones, siempre se ha velado por el aprendizaje; me alegra el dinamismo que se ha tenido para no quedarse atrás; me emociona, como futura profesora, tener las herramientas necesarias para comprender la magia que acontece en las mentes estudiantiles para guiarlos en la construcción de su propio futuro.

PALABRAS CLAVE

CONSTRUCTIVISMO, EDUCACIÓN, INVESTIGACIÓN, REFLEXIÓN

EXPERIENCIAS EXITOSAS DE PROYECTOS DE
INNOVACIÓN DOCENTE Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA
EN EDUCACIÓN

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S02-01.** BIENESTAR SUBJETIVO A LOS 15 AÑOS Y REPETICIÓN DE CURSO
Esperanza Bausela Herreras.
- **Ponencia A04-S02-02.** CLIMA ESCOLAR DISCRIMINATORIO A LOS 15 AÑOS Y REPETICIÓN DE CURSO
Esperanza Bausela Herreras.
- **Ponencia A04-S02-04.** RECURSOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN MATEMÁTICAS, GRADO 5
Katterin Julieth Gonzalez Reyez.
- **Ponencia A04-S02-04B.** PROGRAMA DE MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, DUA Y MULTINIVEL: <<LOS PINGÜINOS DE LA ANTÁRTIDA>>
Sara González Tejerina. Alejandro Rodríguez García. Ana Rosa Arias Gago. Carlos Gonzalez Florez.
- **Ponencia A04-S02-05.** APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN TRIÁDICO (MANIPULATIVO, DUA Y MULTINIVEL) DE MEJORA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA PROVINCIA DE LEÓN
Alejandro Rodríguez García. Ana Rosa Arias Gago. Sara González Tejerina.
- **Ponencia A04-S02-06.** INFLUENCIA DE LA TIPOLOGÍA DE CENTRO EN EL RENDIMIENTO MATEMÁTICO: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN MANIPULATIVO, DUA Y MULTINIVEL
Ana Rosa Arias Gago. Sara González Tejerina. Alejandro Rodríguez García.
- **Ponencia A04-S02-07.** ¿CÓMO MEJORA EL CÁLCULO Y LA FLUIDEZ MATEMÁTICA? UN PROGRAMA DE MATEMÁTICAS ABIERTAS, MANIPULATIVAS, DUA Y MULTINIVEL
Icíar Santalla Corral. Ana Durán Iglesias.
- **Ponencia A04-S02-08.** INFLUENCIA DEL ENTORNO RURAL O URBANO EN EL RENDIMIENTO MATEMÁTICO: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN MANIPULATIVO, MULTINIVEL Y DUA
Icíar Santalla Corral. Ana Durán Iglesias. Carlos Gonzalez Florez.
- **Ponencia A04-S02-09.** INFLUENCIA DEL SEXO EN EL RENDIMIENTO MATEMÁTICO: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN CON MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, DUA Y MULTINIVEL
Ana Durán Iglesias. Andrea Ovejero Madrazo. Icíar Santalla Corral. Carlos Gonzalez Florez.

- **Ponencia A04-S02-11.** *REVISIÓN ENTRE PARES EN LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA: PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES*
Clara Amorim.
- **Ponencia A04-S02-12.** INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE SIMULACIÓN CLÍNICA CON ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA: ABORDAJE DEL PACIENTE OSTOMIZADO
Elena Fernández-García. María Dolores Guerra-Martín.
- **Ponencia A04-S02-13.** REDES DE CONOCIMIENTO. UN CASO DE MOVILIDAD REGIONAL EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO.
Juan Carlos Padierna Cardona. Jose Antonio Mazo Echeverri.
- **Ponencia A04-S02-14.** ANÁLISIS DE DIAGNÓSTICO DEL CONOCIMIENTO MATEMÁTICO EN EL ÁMBITO ALGEBRAICO EN ALUMNOS DE NUEVO INGRESO EN TITULACIONES INGENIERILES
Verónica Braza. Maria De La Paz Alegre. Maria Teresa Costado Dios. José Carlos Piñero Charlo.
- **Ponencia A04-S02-15.** INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE DEBRIEFING EN LA ASIGNATURA DE SOPORTE VITAL DEL GRADO DE ENFERMERÍA
Regina Allande-Cussó. María Dolores Guerra-Martín.
- **Ponencia A04-S02-16.** APLICACIÓN DE MODELOS DIDÁCTICOS TICS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN LA DOCENCIA DE LAS ASIGNATURAS DE LOS GRADOS DE CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES Y BELLAS ARTES EN LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA.
David Arquillo Avilés. Mónica Torres Carrasco.
- **Ponencia A04-S02-18.** EL FACTOR AFECTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS. LA MÚSICA, HERRAMIENTA FACILITADORA EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA
Ángeles Delgado-Olmo.
- **Ponencia A04-S02-19.** LA ESCRITURA COLECTIVA DE LORENZO MILANI Y SU APLICACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO: UNA EXPERIENCIA EXISTOSA DE INNOVACIÓN DOCENTE
Manuel Contreras Gallego. Belén Montijano Serrano. Veronica Torres Moya.
- **Ponencia A04-S02-20.** DISEÑO DE PROYECTOS DE PROTOTIPOS Y DE EMPRENDIMIENTO EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: UNA PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR
Patricia Carmina Inzunza-Mejía.

- **Ponencia A04-S02-22.** EXPERIENCIAS EXITOSAS UTILIZANDO LA ROBÓTICA EDUCATIVA EN PERSONAS CON TEA: REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA.
María De Los Ángeles Domínguez González. Alba Ginés Mendoza.
- **Ponencia A04-S02-23.** DE AQUELLOS BARROS ESTOS LODOS. EL ARCHIVO FOTOGRÁFICO DEL SIGLO XIX COMO PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL ACTUAL.
Eva María Jiménez Priego.
- **Ponencia A04-S02-24.** ¿CÓMO CONTRIBUYEN LA AUTOESTIMA Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA PASIÓN ARMONIOSA POR EL APRENDIZAJE? UN ANÁLISIS INCREMENTAL SOBRE FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS Y AYUDA PERCIBIDA DE COMPAÑEROS/AS DEL EQUIPO
María Angeles Peláez Fernández. Elena Rocío Serrano-Ibáñez. Anabel Melguizo-Garín. María José Martos Méndez.
- **Ponencia A04-S02-25.** LA TUTORIZACIÓN DOCENTE Y LA COMPETENCIA DIGITAL: ACTUACIÓN Y ORIENTACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DEL ALUMNADO TEA
José Jesús Sánchez Amate. Celia Gallardo Herrerías. Alejandro Vargas Serrano. Pablo Berbel Oller.
- **Ponencia A04-S02-26.** RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO CREADOS CON DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE PARA EL FOMENTO DE LAS COMPETENCIAS INFORMACIONALES.
Rosalynn Argelia Campos Ortuño. Erla Mariela Morales Morgado. Sergio Roderio Cilleros. Juan Manuel Ferrando Cuña.
- **Ponencia A04-S02-27.** LA TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA IMPULSA NUEVOS MÉTODOS EN LA ENSEÑANZA DE LA TRADUCCIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA Y BIOSANITARIA
Claudia Baaken.
- **Ponencia A04-S02-28.** EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, LA PROGRAMACIÓN Y LA ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Francisco Pardo Fabregat. Margarita Fernández Romero.
- **Ponencia A04-S02-29.** LA FORMACIÓN GENERAL DE LA UVM, UNA MIRADA HOLÍSTICA DE LA SOSTENIBILIDAD.
Ivy Escalona Montes De Oca. Macarena Astudillo Vásquez.

- **Ponencia A04-S02-30.** EXPERIENCIAS INTERDISCIPLINARES MEDIANTE PROYECTOS STEAM EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Francisco Pardo Fabregat. Margarita Fernández Romero.
- **Ponencia A04-S02-31.** MODELO DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD ENFOCADO EN LA FELICIDAD
Graciela Enríquez Guadarrama. José Salvador David Cruz Ramírez.
- **Ponencia A04-S02-32.** EL ABP EN LA ETAPA UNIVERSITARIA: UNA EXPERIENCIA DOCENTE DURANTE EL TRABAJO DE FIN DE GRADO.
Sandra Pérez Mendoza. María Iñesta Jacobo. Carmen Mañas Viejo. Ignasi Navarro Soria.
- **Ponencia A04-S02-34.** LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y EL COMERCIO ELECTRÓNICO: APRENDIENDO MARKETING DIGITAL A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE BLOGS TEMÁTICOS.
Luis R. Suárez-Canedo.
- **Ponencia A04-S02-35.** ¿ESTÁ LA RAIZ CUADRADA ACABANDO CON LA CREATIVIDAD Y EL BIENESTAR DE LOS Y LAS ESTUDIANTES?
Samuel González García.
- **Ponencia A04-S02-38.** DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA MEDIADA POR TECNOLOGÍA PARA INTERACTUAR EN CONTEXTOS NATIVOS
Norma Flores González. Mónica Zamora Hernández. Vianey Castelán Flores.
- **Ponencia A04-S02-39.** LO VISUAL Y LO NARRATIVO COMO ELEMENTOS ESTRUCTURANTES DE LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA
Isabel Sancha Piñeiro Sorondo.
- **Ponencia A04-S02-42.** FRACASO ESCOLAR: ETIOLOGÍA Y ATRIBUCIONES. DISEÑO, IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE UN "PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO SOCIOEDUCATIVO"
Francisco Antonio Rodríguez Manteca.
- **Ponencia A04-S02-44.** COORDINACIÓN HORIZONTAL EN EL MÁSTER EN PROFESORADO: EL TFM EN LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
Rosa María Serrano Pastor. Oscar Casanova López. Ana Cristina Blasco Serrano.

- **Ponencia A04-S02-45.** OPTIMIZACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA, HABILIDADES SOCIALES Y GESTIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DE DEPORTES DE RAQUETA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.
Federico Salvador Pérez. Gracia Cristina Villodres.

- **Ponencia A04-S02-46.** TRABAJO DE LA COORDINACIÓN DE MANERA COOPERATIVA PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS Y LAS HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DEL ACROSPORT EN ESTUDIANTES DE PRIMER CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.
Federico Salvador Pérez. Gracia Cristina Villodres.

- **Ponencia A04-S02-47.** *DESMONTANDO ESTEREOTIPOS A TRAVÉS DEL JUEGO. PROPUESTA DIDÁCTICA DE CULTURA VISUAL.*
Naiara Herrera Ruiz De Eguino.

- **Ponencia A04-S02-48.** INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO PARA LA CIUDADANÍA MUNDIAL Y EL DESARROLLO SOSTENIBLE.
Beatriz Cercos Chamorro. Ana Ancheta Arrabal. M^a Natividad Orellana Alonso.

- **Ponencia A04-S02-49.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LAS UNIVERSIDADES PRIVADAS ANDALUZAS
Juan Patricio Sánchez Claros.

- **Ponencia A04-S02-50.** PAISAJES DE APRENDIZAJE Y CURRÍCULO OCULTO VISUAL. UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.
Naiara Herrera Ruiz De Eguino.

BIENESTAR SUBJETIVO A LOS 15 AÑOS Y REPETICIÓN DE CURSO

ESPERANZA BAUSELA HERRERAS

Universidad Pública de Navarra

Introducción. Existe un creciente interés por el estudio del bienestar subjetivo de los adolescentes. El bienestar subjetivo puede definirse como "las evaluaciones que las personas hacen de sus vidas: en qué medidas sus evaluaciones reflexivas y reacciones afectivas indican que sus vidas son deseables y van bien" (Diener, Oishi y Lucas, 2015). Algunos se han centrado principalmente en el bienestar material y los resultados de salud (por ejemplo, Health Behaviour in School-Aged Children), mientras que otros estudios se han centrado más en el bienestar subjetivo (por ejemplo, Children's Worlds y Gallup Student Poll). Sin embargo, ninguno de estos estudios ha establecido un vínculo directo entre el bienestar de los estudiantes y el rendimiento académico.

Objetivo. Comparar el índice de bienestar subjetivo de adolescentes de 15 años participantes en PISA 2018 que han repetido y no han repetido en las diferentes Comunidades Autónomas.

Método. Diseño descriptivo basado en la aplicación de un cuestionario.

Análisis de datos. Descriptivos e Inferenciales

Resultados. Los análisis confirman diferencias significativas en el índice de bienestar subjetivo entre estudiantes repetidores (al menos una vez) entre las diferentes Comunidades Autónomas.

Conclusiones. Es importante señalar que no hay una relación causal directa, y la conexión entre repetir un curso y el bienestar subjetivo pueden ser complejos y multifacéticos. Algunos adolescentes pueden experimentar un bienestar subjetivo positivo a pesar de repetir un curso, mientras que otros podrían enfrentar desafíos emocionales. La comprensión de la situación específica de cada estudiante requeriría un análisis más detallado de su contexto y experiencias individuales.

PALABRAS CLAVE

BIENESTAR SUBJETIVO, ESTUDIOS PISA, RENDIMIENTO ACADÉMICO, REPETICIÓN

CLIMA ESCOLAR DISCRIMINATORIO A LOS 15 AÑOS Y REPETICIÓN DE CURSO

ESPERANZA BAUSELA HERRERAS

Universidad Pública de Navarra

Introducción: Explicar cómo un clima discriminatorio en la escuela está asociado con el rendimiento académico de los adolescentes conlleva adoptar una perspectiva ecológica. Para comprender mejor por qué los climas escolares discriminatorios pueden estar asociados con un menor o bajo rendimiento, es necesario examinar dos posibles mecanismos psicológicos: "pertenencia" y "actitudes hacia el aprendizaje". La repetición de curso está asociada sobre todo a factores cognitivos, pero también que hay variables cuyo impacto sobre la repetición de curso es principalmente no cognitivo. Dado que la discriminación en las escuelas puede ser un acto de un maestro o reflejar un problema más institucional, la medida de PISA sobre discriminación en las escuelas puede interpretarse tanto como individual como institucional. **Objetivo.** En este contexto, nos planteamos estudiar la relación entre cómo se percibe el clima discriminatorio por parte de los adolescentes y la repetición de curso.

Método: Diseño descriptivo basado en la aplicación de un cuestionario. Análisis de datos. Descriptivos e Inferenciales.

Resultados: Los análisis confirman diferencias significativas en el índice de percepción de clima escolar discriminatorio entre estudiantes repetidores vs. no repetidores en las diferentes Comunidades Autónomas.

Conclusiones: La relación entre la percepción de un clima escolar discriminatorio y la repetición de curso puede variar según la gravedad de la discriminación, las características individuales de los estudiantes y las respuestas institucionales. No hay una relación causal ni univariada. Abordar la discriminación en el entorno escolar es esencial para promover la equidad, el bienestar emocional y el éxito académico de todos los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

CLIMA ESCOLAR DISCRIMINATIVO, ESTUDIOS PISA, RENDIMIENTO

RECURSOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN MATEMÁTICAS, GRADO 5

KATTERIN JULIETH GONZALEZ REYEZ

Universidad de Córdoba

Recursos didácticos para mejorar el desempeño académico en Matemáticas, grado 5, se enfoca en mejorar el rendimiento académico en matemáticas de estudiantes de quinto grado en las Instituciones Educativas Santa María Goretti y la IE 24 de Mayo. Se emplean estrategias innovadoras respaldadas por la ciencia del diseño, plataformas educativas digitales como Smartick y Khan Academy así recursos didácticos en el aula para abordar esta problemática. La importancia de intervenir en quinto grado radica en establecer bases sólidas para logros académicos futuros y prevenir dificultades posteriores. Las plataformas educativas digitales se seleccionan por su capacidad demostrada para mejorar la comprensión y motivación de los estudiantes.

Se basa en investigaciones previas que destacan los beneficios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza de las matemáticas y otras áreas. Estas investigaciones subrayan la importancia

de adaptar las metodologías educativas a las necesidades individuales de los estudiantes y promover un aprendizaje más dinámico y efectivo. La metodología adoptada sigue el proceso de Investigación en Ciencias del Diseño (DSRP), enfocándose en la identificación del problema, diseño de objetivos, desarrollo de prototipos, demostración y evaluación.

El proyecto se estructura en dos iteraciones en diferentes instituciones educativas, utilizando diferentes softwares para la intervención. En cada iteración, se realiza un análisis detallado de las dificultades en matemáticas y se diseñan recursos didácticos adaptados a las necesidades de los estudiantes. En la primera iteración, se identifican problemas como la falta de orientación hacia el uso de tecnología en el aula y la escasez de material didáctico adaptado. Se implementan recursos diseñados específicamente para abordar estas dificultades, lo que se refleja en un aumento del conocimiento y motivación de los estudiantes. En la segunda iteración, se cambia la institución y el software utilizado para optimizar recursos. Se identifica la falta de una sala de informática como un desafío adicional, pero se desarrolla una estrategia para superarlo. Los resultados muestran nuevamente mejoras significativas en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

En resumen, el proyecto evidencia que el uso de herramientas educativas digitales conduce a un mayor desarrollo de competencias tecnológicas y mejoras en el aprendizaje de matemáticas para estudiantes con dificultades. Se destaca la importancia de integrar las TIC en la educación y se recomienda continuar con estudios más amplios y capacitación del personal docente en la integración efectiva de las TIC en el aula. Estos resultados contribuyen al cuerpo de conocimientos en educación y respaldan la efectividad de las estrategias basadas en tecnología para mejorar el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS, RECURSOS DIDÁCTICOS, SMARTICK, SOFTWARE, TIC

PROGRAMA DE MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, DUA Y MULTINIVEL: «LOS PINGÜINOS DE LA ANTÁRTIDA»

SARA GONZÁLEZ TEJERINA

Junta de Castilla y León

ALEJANDRO RODRÍGUEZ GARCÍA

Universidad de León

ANA ROSA ARIAS GAGO

Universidad de León

CARLOS GONZALEZ FLOREZ

Consejería educación CyL

Introducción: El presente estudio está relacionado con la concesión del proyecto EDUCYL 2022_08, “Programa instruccional de matemáticas abiertas y manipulativas desde el marco DUA, para la mejora del rendimiento académico del alumnado”, en el marco de la ORDEN EDU/322/2022. El programa mencionado combina diferentes enfoques metodológicos relacionados con las matemáticas abiertas, manipulativas y pictóricas. Asimismo, incorpora elementos de la enseñanza multinivel para personalizar al máximo la educación según las necesidades del estudiantado. Este marco busca ofrecer una respuesta inclusiva a todos los alumnos. La falta de estudios previos, tanto a nivel nacional como regional, ha motivado el diseño de este programa de intervención de enseñanza de las matemáticas.

Objetivos: Los objetivos de esta investigación han sido los siguientes: diseñar un programa de intervención triádico (manipulativo, DUA y multinivel) para la mejora del rendimiento académico en matemáticas del alumnado de la provincia de León; y diseñar los procedimientos e instrumentos de evaluación, que se utilizarán para medir el rendimiento académico del alumnado de la provincia León.

Metodología: El programa se aplicará en 4 centros educativos de la provincia de León y se implementará sobre un total de 69 estudiantes, de

segundo curso de Educación Primaria. Se compone de un total de 6 sesiones, que se implementarán en 3 semanas. Antes de la primera sesión, se llevará un pretest evaluación, y, tras la aplicación de la última sesión, un postest. En estas sesiones de evaluación se aplicó el cribado PREDISCAL para valorar la fluidez matemática y el cálculo, una prueba de competencia matemática y una batería de 4 preguntas para valorar las actitudes y percepciones hacia las matemáticas.

Resultados esperados: Se espera que la aplicación del presente programa mejore ostensiblemente el rendimiento académico del alumnado en el que se apliquen. En contraposición, se espera que el alumnado en el que se aplique el programa tradicional, el rendimiento sea inferior al de este grupo experimental.

Discusión: Los programas de esta tipología, aunque exigüos, han permitido atestiguar que mejoran el rendimiento académico de los estudiantes sobre los que son impartidos. No obstante, no existe literatura en la que en un mismo programa de enseñanza de las matemáticas se conjuguen matemáticas abiertas y manipulativas, diseño universal para el aprendizaje y enseñanza multinivel, por lo que los resultados que se obtendrán serán difícilmente contrastables.

Conclusiones: Este programa, que combina matemáticas manipulativas, enseñanza multinivel y DUA, es el primero que conjuga estas tres variables, con el propósito de mejorar el aprendizaje y la inclusión del alumnado. La novedad de este y los posibles resultados favorables que se obtengan, pueden ser motivos de peso para tratar de combinar las citadas variables en las prácticas de enseñanza de los docentes de Educación Primaria de León.

PALABRAS CLAVE

DUA, EDUCACIÓN PRIMARIA, ENSEÑANZA MULTINIVEL, MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, MÉTODO DOCENTE

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN TRIÁDICO (MANIPULATIVO, DUA Y MULTINIVEL) DE MEJORA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA PROVINCIA DE LEÓN

ALEJANDRO RODRÍGUEZ GARCÍA

Universidad de León

ANA ROSA ARIAS GAGO

Universidad de León

SARA GONZÁLEZ TEJERINA

Junta de Castilla y León

Introducción: El presente estudio está relacionado con la concesión del proyecto EDUCYL 2022_08, “Programa instruccional de matemáticas abiertas y manipulativas desde el marco DUA, para la mejora del rendimiento académico del alumnado”, en el marco de la ORDEN EDU/322/2022. En el citado programa se han conjugado enfoques metodológicos diversos vinculados a las matemáticas abiertas, manipulativas y pictóricas; también se han incluido elementos de la enseñanza multinivel para tratar de personalizar la enseñanza lo máximo posible al alumnado; y el marco DUA, para tratar de dar respuesta a todo el alumnado desde una perspectiva inclusa. La ausencia de investigaciones, tanto en el plano nacional como en el regional, han generado la implementación de esta investigación.

Objetivos: Los objetivos de esta investigación han sido dobles: diseñar y aplicar un programa de intervención basado en matemáticas, en el alumnado de segundo curso, de la provincia de León; y determinar la eficacia del programa de intervención triádica en el rendimiento académico del alumnado, frente a un programa con enseñanza tradicional.

Metodología: La muestra de participantes se compuso de 138 estudiantes de segundo curso de Educación Primaria, seleccionados a través de un muestreo intencional por conveniencia. 69 estudiantes recibieron, en el grupo experimental, una instrucción basada en matemáticas, abiertas

y manipulativas desde el marco DUA, y, los 69 restantes, en el grupo control, recibieron una instrucción fundamentada en matemáticas tradicionales. El programa implementado se compuso de 6 sesiones de aplicación y 2 de evaluación (pretest y postest). En estas últimas se aplicó el cribado PREDISAL para valorar la fluidez matemática y el cálculo, una prueba de competencia matemática y 4 preguntas para valorar las actitudes y percepciones hacia las matemáticas.

Resultados: No existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control en la medición pretest en ninguna de las variables asociadas a la prueba de competencia matemática (números, problemas y cantidades), ni en el cálculo, ni en la fluidez matemática (PREDISAL). Por el contrario, en el postest, el grupo experimental obtiene siempre puntuaciones más altas con diferencias estadísticamente significativas en todas las variables mencionadas.

Discusión: Los resultados obtenidos coinciden con los de la principal literatura vinculada a la aplicación de programas de matemáticas manipulativas, en las que, como en el presente caso, siempre el alumnado del grupo experimental obtiene resultados más favorables en el postest (Aragón-Mendizabal et al., 2020; Fernández-Abella et al., 2019; Martínez-Montero, 2011).

Conclusiones: Esta investigación arroja unos resultados prometedores y empíricos que alientan a articular procesos de enseñanza y aprendizaje en torno a matemáticas abiertas, pictóricas y manipulativas, construidas en torno al marco DUA y la enseñanza multinivel, ya que, en este contexto, se ha constatado que producen un mayor rendimiento que la enseñanza tradicional.

PALABRAS CLAVE

DUA, EDUCACIÓN PRIMARIA, ENSEÑANZA MULTINIVEL, MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, MÉTODO DOCENTE

INFLUENCIA DE LA TIPOLOGÍA DE CENTRO EN EL RENDIMIENTO MATEMÁTICO: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN MANIPULATIVO, DUA Y MULTINIVEL

ANA ROSA ARIAS GAGO

Universidad de León

SARA GONZÁLEZ TEJERINA

Junta de Castilla y León

ALEJANDRO RODRÍGUEZ GARCÍA

Universidad de León

Introducción: El presente estudio está relacionado con la concesión del proyecto EDUCYL 2022_08, “Programa instruccional de matemáticas abiertas y manipulativas desde el marco DUA, para la mejora del rendimiento académico del alumnado”, en el marco de la ORDEN EDU/322/2022. El programa mencionado combina diferentes enfoques metodológicos relacionados con las matemáticas abiertas, manipulativas y pictóricas. Asimismo, incorpora elementos de la enseñanza multinivel para personalizar al máximo la educación según las necesidades del estudiantado. Este marco, busca ofrecer una respuesta inclusiva a todo el alumnado. La falta de estudios previos, tanto a nivel nacional como regional, teniendo en consideración la tipología de centro, ha motivado el diseño de este programa de intervención de enseñanza de las matemáticas.

Objetivos: Los objetivos de esta investigación fueron los siguientes: en primer lugar, diseñar y aplicar un programa de intervención triádico basado en matemáticas, en el alumnado de segundo curso, de la provincia de León; y, en segundo, establecer diferencias en la eficacia del programa de intervención triádica en el rendimiento académico del alumnado de segundo curso, en función de la tipología de centro.

Metodología: La muestra de participantes se compuso de 138 estudiantes de segundo curso de Educación Primaria, de 4 centros educativos diferenciados de la provincia de León, seleccionados a través de un

muestreo intencional por conveniencia. 88 estudiantes pertenecen a centros públicos y 50 a centros concertados. El programa implementado se compuso de 6 sesiones de aplicación y 2 de evaluación (pretest y postest). En estas últimas se aplicó el cribado PREDISCAL para valorar la fluidez matemática y el cálculo, y una prueba de competencia matemática.

Resultados: Los resultados han arrojado diferencias estadísticamente significativas en el pretest en todas las variables (prueba de competencia matemática, PREDISCAL), en favor del grupo asociado a la enseñanza concertada. Por su parte, en el postest, las diferencias entre ambos grupos disminuyen, aunque, el grupo de la enseñanza concertada obtiene mejores resultados en todas las variables, salvo en resolución de problemas, variable de la prueba de competencia matemática de resolución de problemas.

Discusión: Los resultados obtenidos ponen de manifiesto que, el alumnado de la enseñanza concertada obtiene mejores resultados que el alumnado de la enseñanza pública en este estudio en el pretest. Por su parte, en el postest, el rendimiento tiende a igualarse y apenas se producen diferencias. Apenas existen fuentes bibliográficas con las que comparar, aunque, en el ámbito nacional, existen determinadas fuentes con resultados similares (MEFPD, 2023).

Conclusiones: Un mayor bagaje previo en este tipo de programas abiertos y manipulativos, así como unas mejores condiciones contextuales, generan un mayor rendimiento en el alumnado de la enseñanza concertada, lo que se atestigua por la disminución de las diferencias tras la aplicación del programa en la enseñanza pública.

PALABRAS CLAVE

DUA, EDUCACIÓN PRIMARIA, ENSEÑANZA MULTINIVEL, MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, MÉTODO DOCENTE

¿CÓMO MEJORA EL CÁLCULO Y LA FLUIDEZ MATEMÁTICA? UN PROGRAMA DE MATEMÁTICAS ABIERTAS, MANIPULATIVAS, DUA Y MULTINIVEL

ICÍAR SANTALLA CORRAL

Junta de Castilla y León

ANA DURÁN IGLESIAS

Ministerio de Educación

Introducción: El presente estudio está relacionado con la concesión del proyecto EDUCYL 2022_08, “Programa instruccional de matemáticas abiertas y manipulativas desde el marco DUA, para la mejora del rendimiento académico del alumnado”, en el marco de la ORDEN EDU/322/2022. El programa mencionado combina diferentes enfoques metodológicos relacionados con las matemáticas abiertas y manipulativas. Asimismo, incorpora elementos de la enseñanza multinivel para personalizar al máximo la educación según las necesidades del estudiantado. Este marco busca ofrecer una respuesta inclusiva a todos los alumnos. La escasez de estudios previos, tanto a nivel nacional como regional, ha motivado el diseño de este programa de intervención de enseñanza de las matemáticas.

Objetivos: Con la presente investigación se han alcanzado los siguientes objetivos: determinar la eficacia del programa de intervención triádica en el cálculo numérico y la fluidez matemática del alumnado de segundo curso, de la provincia de León, frente a un programa con enseñanza tradicional; y medir la evolución de las actitudes y percepciones del alumnado hacia las matemáticas antes y después de la aplicación del programa.

Metodología: La muestra de participantes se compuso de 138 estudiantes de segundo curso de Educación Primaria, 69 pertenecientes al grupo experimental y 69 al control, de 4 centros educativos diferenciados de la provincia de León, seleccionados a través de un muestreo intencional por conveniencia. El programa implementado se compuso de 6 sesiones de aplicación y 2 de evaluación (pretest y posttest). En estas últimas, se

aplicó el cribado PREDISCAL para valorar la fluidez matemática y el cálculo, y una batería de valoración de las percepciones y actitudes hacia las matemáticas.

Resultados: A nivel pretest, no se producen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo experimental y control en las puntuaciones promedio vinculadas a fluidez matemática y cálculo. La misma circunstancia sucede, de forma similar, en las 4 variables vinculadas a las percepciones y actitudes hacia las matemáticas. De forma opuesta, a nivel posttest, se producen diferencias estadísticamente significativas, entre todas las variables mencionadas, a favor del grupo experimental sobre el control.

Discusión: Se ha puesto de manifiesto que, la aplicación del programa de matemáticas manipulativas, DUA y multinivel, mejora ostensiblemente el rendimiento académico del alumnado sobre la enseñanza tradicional. Estos hallazgos son coincidentes con las escasas fuentes bibliográficas de la literatura, en las que, al igual que en este caso, la enseñanza de matemáticas manipulativas mejora el rendimiento (Aragón-Mendizabal et al., 2020; Fernández-Abella et al., 2019; Martínez-Montero, 2011)

Conclusiones: La aplicación de este programa de intervención ha mejorado significativamente el cálculo numérico y la fluidez matemática del alumnado. Además, a nivel emocional, ha mejorado las actitudes y percepciones del alumnado tras su aplicación, aspecto de gran relevancia en el actual currículo, en el que se incluye este aspecto como contenido.

PALABRAS CLAVE

CÁLCULO, EDUCACIÓN PRIMARIA, MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, MÉTODO DOCENTE, PERCEPCIONES

INFLUENCIA DEL ENTORNO RURAL O URBANO EN EL RENDIMIENTO MATEMÁTICO: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN MANIPULATIVO, MULTINIVEL Y DUA

ICÍAR SANTALLA CORRAL

Junta de Castilla y León

ANA DURÁN IGLESIAS

Ministerio de Educación

CARLOS GONZALEZ FLOREZ

Consejería educación CyL

Introducción: El presente estudio está relacionado con la concesión del proyecto EDUCYL 2022_08, “Programa instruccional de matemáticas abiertas y manipulativas desde el marco DUA, para la mejora del rendimiento académico del alumnado”, en el marco de la ORDEN EDU/322/2022. El programa mencionado combina diferentes enfoques metodológicos relacionados con las matemáticas abiertas y manipulativas. Asimismo, incorpora elementos de la enseñanza multinivel para personalizar al máximo la educación según las necesidades del estudiantado. La falta de estudios previos, tanto a nivel nacional como regional, teniendo en consideración el entorno rural o urbano del centro, ha motivado el diseño y aplicación de este programa.

Objetivos: Los objetivos de esta investigación fueron los siguientes: diseñar y aplicar un programa de intervención triádico basado en matemáticas, en el alumnado de segundo curso, de la provincia de León; y establecer diferencias en la eficacia del programa en el rendimiento académico del alumnado, en función del ámbito geográfico, rural o urbano, del centro.

Metodología: La muestra de participantes se compuso de 138 estudiantes de segundo curso de Educación Primaria, de 4 centros educativos diferenciados de la provincia de León, seleccionados a través de un muestreo intencional por conveniencia. 130 estudiantes pertenecen al entorno urbano y 8 al rural. El programa implementado se compuso de

6 sesiones de aplicación y 2 de evaluación (pretest y posttest). En estas últimas se aplicó el cribado PREDISCAL para valorar la fluidez matemática y el cálculo, y una prueba de competencia matemática

Resultados: Solamente se producen diferencias significativas en la variable de la prueba de competencia matemática, vinculada a la ordenación de cantidades, en favor del centro rural, en el pretest. A nivel global, aunque sin diferencias significativas, se pone de manifiesto una tendencia en la que, en el posttest, en el total de la prueba de competencia matemática, el alumnado de centros rurales obtiene mejores resultados; y, por el contrario, en el cribado PREDISCAL (cálculo y fluidez matemática), es el alumnado de centros urbanos.

Discusión: Los mejores resultados en la prueba de competencia matemática del alumnado rural ponen de manifiesto, tal y como así lo atestigua PISA (2022), los beneficios de este tipo de enseñanza asociada a los centros rurales, tan abundantes en Castilla y León, y en los que se trabaja de forma multinivelar. Apenas existen fuentes bibliográficas con las que comparar estos resultados en el ámbito de las matemáticas.

Conclusiones: Se debe seguir alentando y apostando por una enseñanza rural y multinivelar, que, aunque no establece mejoras significativas con respecto a la urbana, sí mejora ligeramente el rendimiento académico de su alumnado, y pone a la comunidad de Castilla y León, líder en los rankings PISA.

PALABRAS CLAVE

AMBITO GEOGRÁFICO, DUA, EDUCACIÓN PRIMARIA, MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, MÉTODO DOCENTE

INFLUENCIA DEL SEXO EN EL RENDIMIENTO MATEMÁTICO: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN CON MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, DUA Y MULTINIVEL

ANA DURÁN IGLESIAS

Ministerio de Educación

ANDREA OVEJERO MADRAZO

Junta de Castilla y León

ICÍAR SANTALLA CORRAL

Junta de Castilla y León

CARLOS GONZALEZ FLOREZ

Consejería educación CyL

Introducción: El presente estudio está relacionado con la concesión del proyecto EDUCYL 2022_08, “Programa instruccional de matemáticas abiertas y manipulativas desde el marco DUA, para la mejora del rendimiento académico del alumnado”, en el marco de la ORDEN EDU/322/2022. El programa mencionado combina diferentes enfoques metodológicos relacionados con las matemáticas abiertas, manipulativas y pictóricas. Asimismo, incorpora elementos de la enseñanza multinivel para personalizar al máximo la educación según las necesidades del estudiantado. Este marco busca ofrecer una respuesta inclusiva a todo el alumnado. La falta de estudios previos, tanto a nivel nacional como regional, teniendo en consideración el sexo, ha motivado el diseño de este programa de intervención de enseñanza de las matemáticas.

Objetivos: Los objetivos de esta investigación fueron los siguientes: en primer lugar, diseñar y aplicar un programa de intervención triádico basado en matemáticas, en el alumnado de segundo curso, de la provincia de León; y en segundo, establecer diferencias en la eficacia del programa de intervención triádica en el rendimiento académico del alumnado de segundo curso, en función del sexo.

Metodología: La muestra de participantes se compuso de 138 estudiantes de segundo curso de Educación Primaria, de 4 centros educativos diferenciados de la provincia de León, seleccionados a través de un muestreo intencional por conveniencia. 59 estudiantes son hombres y 79 mujeres. El programa implementado se compuso de 6 sesiones de aplicación y 2 de evaluación (pretest y posttest). En estas últimas se aplicó el cribado PREDISCAL para valorar la fluidez matemática y el cálculo, y una prueba de competencia matemática.

Resultados: Los resultados del estudio han arrojado que no se producen diferencias significativas por sexo. Esta circunstancia sucede tanto en las medidas pretest como en las posttest. No obstante, se vislumbra una tendencia en la que, las mujeres, obtienen mayores puntuaciones que los hombres, en la mayoría de las variables del estudio.

Discusión: Los resultados coinciden con la principal literatura asociada a aplicación de programas de matemáticas manipulativas, en los que, en la mayoría de los casos, las mujeres, obtienen mejores resultados que los hombres (Arias-Gago y Rodríguez-García, 2020). A pesar, de esta coincidencia, es necesario mencionar que las fuentes son escasas.

Conclusiones: La aplicación de un programa de matemáticas abiertas, manipulativas, DUA y multinivel, no genera diferencias por sexo. En el posttest se mejoran los resultados, pero en una magnitud similar para ambos sexos, lo que pone en consonancia que, el programa es inclusivo, y no hace distinción entre sexos en los resultados.

PALABRAS CLAVE

DUA, EDUCACIÓN PRIMARIA, MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS, MÉTODO DOCENTE, SEXO

REVISIÓN ENTRE PARES EN LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA: PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES

CLARA AMORIM

Instituto Politécnico de Viana do Castelo (IPVC-ESE)

Centro de Investigação e Inovação em Educação (inED)

Centro de Linguística da Universidade do Porto (CLUP)

Introducción: La investigación de las últimas décadas ha evidenciado los beneficios del uso de la revisión entre pares en la enseñanza de la escritura, ya que fomenta el trabajo colaborativo y activa la dimensión metadiscursiva y metatextual, permitiendo la concienciación sobre las características de los textos producidos y las posibles alternativas (Keh 1990, Nicol et al. 2014, Schunn et al. 2016, Topping 2017). Simultáneamente, las tareas de revisión entre pares promueven la comunicación y el pensamiento crítico (entre otros, Dominguez et al., 2015; Silva et al. 2016). El uso de rúbricas de evaluación en la revisión entre pares contribuye a aumentar la credibilidad y la confianza de los estudiantes involucrados en esta actividad (Panadero, Romero & Strijbos, 2013).

Objetivos: Mejorar los resultados de aprendizaje del alumnado de educación primaria en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita a través de la revisión entre pares con rúbricas de evaluación.

Metodología: Se trata de un estudio cuasi experimental para evaluar las percepciones del alumnado de la asignatura Comunicación Oral y Escrita sobre i) su experiencia en la revisión entre pares utilizando rúbricas de evaluación; ii) el impacto de la evaluación por pares mediante rúbricas de evaluación en su aprendizaje; iii) el efecto de la evaluación entre pares en el desarrollo de habilidades transversales. El grupo de estudio son los 74 estudiantes matriculados en la asignatura, que participaron en dos tareas de revisión entre pares en año lectivo 2023-24. Sus percepciones fueron evaluadas a través de una encuesta diseñada en base a Xiao y Lucking (2008), a la que respondieron 54 estudiantes.

Resultados: Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes considera que la revisión entre pares tuvo un impacto muy positivo tanto en el propio proceso de aprendizaje como en el desarrollo de otras habilidades transversales, aunque atribuyen un alto grado de dificultad a esta actividad.

Discusión: Los resultados obtenidos coinciden con la literatura consultada, que indica que los estudiantes generalmente creen que la revisión por pares es efectiva, útil para el aprendizaje, aumenta las habilidades de comunicación y contribuye a un producto final escrito más sólido (Mooney Penny, Evans & Kraha, 2018).

Conclusiones: Este trabajo nos permite concluir que, desde la perspectiva del alumnado, la revisión por pares con el uso de rúbricas de evaluación es una poderosa herramienta pedagógica. Los estudiantes valoran en gran medida su impacto positivo en el aprendizaje, ya que promueve la participación activa, la reflexión y la calidad del aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, ESCRITURA ACADÉMICA, PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES, REVISIÓN POR PARES, RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE SIMULACIÓN CLÍNICA CON ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA: ABORDAJE DEL PACIENTE OSTOMIZADO

ELENA FERNÁNDEZ-GARCÍA

Universidad de Sevilla

MARÍA DOLORES GUERRA-MARTÍN

Universidad de Sevilla

Introducción: La simulación es una técnica que utiliza una situación o ambiente creado para permitir que las personas experimenten la representación de un evento real. La simulación clínica desempeña un papel crucial en la formación de estudiantes de enfermería, ya que les proporciona una experiencia práctica controlada, donde enfrentan situaciones clínicas simuladas antes de interactuar con pacientes reales, permitiéndoles aprender de errores sin poner en riesgo la seguridad de los pacientes. Dicha simulación es muy importante en el abordaje del paciente ostomizado, el cual tiene una abertura artificial (estoma) realizada mediante una operación para la evacuación de heces.

Objetivo: El objetivo de esta innovación docente es que el alumnado sea capaz de demostrar las habilidades y competencias necesarias para poder llevar a cabo los cuidados necesarios a un paciente ostomizado y la formación y enseñanza en cuidados necesario al paciente y la familia abordando todas las áreas del individuo, física, mental y social.

Metodología: Se llevó a cabo una sesión de simulación clínica basada en la Metodología de Autoaprendizaje en Entornos Simulados (MAES), donde el alumnado realizó las actividades de forma procedimental, utilizando el material necesario para ello. Se evaluaron los contenidos con tres preguntas relacionadas con el manejo de la ostomía y fomentar la independencia de las actividades de la vida diaria y autonomía. Se administraron tres preguntas de evaluación pre y post intervención. Se evaluó la satisfacción con el Cuestionario de Satisfacción Académica.

Resultados: La tasa de respuesta ha sido del 100% de los participantes, siendo un 81,6% mujeres y 18,4% hombres, con una media de edad de 22,5 años. Las competencias desarrolladas en el trabajo en equipo colaborativo se reflejan claramente en los resultados obtenidos. Se obtuvieron resultados post intervención, 78,31% de los participantes está en el nivel C y D, representando una buena adquisición de conocimientos, que reflejan la mejora en los conocimientos y habilidades adquiridas. El alumnado refiere en un 87,1% presenta un grado de satisfacción alto,

Discusión: Los resultados han reflejado un rendimiento académico de los estudiantes con el desarrollo de la simulación clínica muy positivo. Este hecho lo reflejan que han adquirido niveles altos de conocimientos en todas las preguntas realizadas. Se ha evidenciado como las preguntas relacionadas con los aspectos más sociales y relacionados con la calidad de vida de la persona son más complejas de abordar para el alumnado que los aspectos técnicos de la actividad. Esto demuestra la necesidad de seguir trabajando los aspectos como la empatía, interacción personal, respeto y la buena práctica de los profesionales. Estos datos coinciden con otros estudios en los cuales se relaciona la dificultad del alumnado de enfermería en el aprendizaje de prácticas que aborda al ser humano de forma holística.

Conclusiones: El uso de la simulación clínica para el alumnado de enfermería favorece y mejora el aprendizaje de los entornos simulados pudiéndose adaptar esta estrategia innovadora a otros contenidos. Destaca así el desarrollo de las competencias de trabajo en equipo colaborativo y, además, dando respuesta al Espacio Europeo de Educación Superior que exige la adaptación y personalización de nuestros modelos de enseñanza a las necesidades de los estudiantes. La satisfacción del alumnado es alta lo que demuestra que el uso de estas metodologías mejora y motiva el aprendizaje realizado.

PALABRAS CLAVE

CAPACIDAD DE INNOVACIÓN, ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA, FORMACIÓN MEDIANTE SIMULACIÓN, OSTOMÍA

REDES DE CONOCIMIENTO. UN CASO DE MOVILIDAD REGIONAL EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

JUAN CARLOS PADIERNA CARDONA

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

JOSE ANTONIO MAZO ECHEVERRI

Institución universitaria Politécnico Jaime Isaza Cadavid

Se presenta una experiencia desde el enfoque de red de conocimiento. Esta acción de gestión educativa universitaria, permitió la realización de un estudio pre-experimental para identificación de mejoras en gestos técnicos del pase, el control de balón y la capacidad de velocidad de reacción por medio del uso de la metodología global y acciones reales de juego como proceso de entrenamiento, con apoyo de dos universidades. A partir de los resultados de la prueba ajustada de Loughborough Soccer Passing Test, determinó efectos de la enseñanza, develadas a través de mejoras en la ejecución de los citados gestos técnicos en el postest. Se aporta una propuesta que genera movilidad regional saliente y entrante, impactando el desarrollo del entrenamiento que incide la toma de decisiones basada en acciones reales de juego en jugadores de fútbol sub-13. Se presentaron dificultades en la participación de dos de los integrantes, por los desplazamientos intermunicipales para usar los materiales necesarios en el desarrollo de las mediciones y en procesos administrativos internos de una de las universidades. Se sugiere como líneas futuras la implementación de la medición y la metodología de intervención en las demás categorías de la Escuela Club Deportivo Estudiantil en la ciudad de Medellín, contexto organizacional donde se realizó el estudio y la consecución de los materiales necesarios de medición por parte de la propia escuela, mientras que para el proceso de gestión educativa de movilidad universitaria se generaron nuevos convenios, nuevos procesos internos y nuevas opciones pedagógicas para el contexto de las asignaturas de investigación en los dos pregrados que generan una nueva red de

investigación en entrenamiento deportivo para la región de Antioquia en Colombia.

PALABRAS CLAVE

INVESTIGACIÓN ACADÉMICA, MOVILIDAD ESTUDIANTEL, RED DE CONOCIMIENTO

ANÁLISIS DE DIAGNÓSTICO DEL CONOCIMIENTO MATEMÁTICO EN EL ÁMBITO ALGEBRAICO EN ALUMNOS DE NUEVO INGRESO EN TITULACIONES INGENIERILES

VERÓNICA BRAZA

Universidad de Cádiz

MARIA DE LA PAZ ALEGRE

Universidad de Cádiz

MARIA TERESA COSTADO DIOS

Universidad de Cádiz, Departamento de Didáctica

JOSÉ CARLOS PIÑERO CHARLO

Universidad de Cádiz, Departamento de Didáctica

Introducción: La sociedad actual en la que vivimos nos reta a resolver situaciones complejas en constante evolución. La resolución a dicha problemática radica en la implementación de competencias adquiridas a lo largo de las diferentes etapas educativas. En este sentido, los gobiernos de las naciones deben de garantizar la ejecución de políticas educativas que estructuren y articulen la consecución de tales competencias; en el ámbito de la legislación Española recogida en los Real Decreto 243/2022 de 5 de abril por el que se establecen las enseñanzas mínimas en Bachillerato.

Por su parte, los docentes involucrados en impartir la docencia en centros universitario, concretamente en titulaciones ingenieriles de la Universidad de Cádiz, han contrastado que el alumnado de nuevo ingreso presenta grandes insuficiencias en el ámbito de la “competencia matemática”. En vistas a determinar cuáles son esas carencias, los autores de este trabajo, han llevado a cabo un análisis y discusión de las respuestas dadas a un cuestionario de diagnóstico elaborado en base al conocimiento matemático que se moviliza en la interpretación, representación y análisis de funciones de carácter ingenieril (“sentido algebraico” en el Real Decreto 243/2022 de 5 de abril).

Objetivos: La presente contribución propone la consecución de una serie de objetivos que se describen a continuación.

A) Elaborar un cuestionario de diagnóstico que identifique y evalúe las carencias en el ámbito de la “competencia matemática” en particular, en el conocimiento de base vinculado al ámbito algebraico.

B) Analizar las respuestas en base al conocimiento matemático inherente.

Metodología: Los docentes vinculados a la docencia impartida en la asignatura de Ciencia e Ingeniería de Materiales (CIM) en el grado de Ingeniería Técnica Industrial (GITI) y el grado de Ingeniería Mecánica (GIM), durante el presente curso escolar, han implementado dos cuestionarios. Uno cuya finalidad era conocer un poco la procedencia del alumnado y el segundo de diagnóstico de tipo “survey” en el que se presentaba 4 tareas en las que se trabajaban 4 dimensiones del sentido algebraico (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril). Dimensiones como: i) las relaciones de dependencia e independencia de variables ii) la expresión de representaciones de funciones, iii) la modelización de situaciones matemáticas o reales mediante expresiones algebraicas o gráficas y iv) la interpretación de las mismas, son las que se han considerado. Éstas se articularon como un test de respuesta cerrada con cuatro opciones posibles de las que solo una es correcta y, dentro de las otras tres incorrectas, hay una respuesta inspirada en los resultados esperables.

Resultados: Los resultados del test de diagnóstico implementado en este estudio muestran que:

- Los alumnos tienen alto grado de conocimiento referente a las dimensiones nombradas como i, ii, e iii en este escrito.
- Hay un mayor grado de respuestas erróneas en cuanto a la dimensión iv del test.
- Al realizar el análisis a las respuestas de forma conjunta, los resultados en GIM son algo inferiores a los de GITI.

Conclusiones: Los resultados exhibieron grado medio de participación. Los alumnos que sí participaron obtuvieron calificaciones superiores en la nota final de la práctica asociada a la representación, interpretación y análisis de funciones de carácter ingenieril que es objeto de evaluación en la asignatura en la que se implementa esta experiencia.

PALABRAS CLAVE

ÁMBITO ALGEBRAICO, COMPETENCIA MATEMÁTICA, CONOCIMIENTO MATEMÁTICO

INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE DEBRIEFING EN LA ASIGNATURA DE SOPORTE VITAL DEL GRADO DE ENFERMERÍA

REGINA ALLANDE-CUSSÓ

Universidad de Sevilla

MARÍA DOLORES GUERRA-MARTÍN

Universidad de Sevilla

Introducción: Esta propuesta de innovación docente se enmarca en un proyecto colaborativo entre profesores de ciencias de la salud de la Universidad de Sevilla. Se ha centrado en la asignatura "Soporte Vital" del

segundo curso del Grado en Enfermería, asignatura obligatoria con 1,4 créditos. Tradicionalmente, los seminarios se basan en la demostración y desarrollo de rol playing de casos clínicos. La innovación propuesta consistió en implementar la técnica de debriefing para fomentar el aprendizaje reflexivo de habilidades técnicas y no técnicas.

Objetivos: El objetivo principal fue mejorar la adquisición de competencias técnicas y no técnicas en las maniobras de soporte vital mediante la técnica de debriefing.

Metodología: Esta innovación se implementó en dos subgrupos de seminarios, con una duración semanal de dos horas, involucrando a 34 estudiantes durante los dos últimos seminarios de la asignatura en la Sala de Simulación de la Facultad de Enfermería.

Se diseñó un mapa de contenidos que orienta el desarrollo de habilidades organizadoras, procedimentales, intelectuales y actitudinales. El modelo metodológico planteado contempló que los estudiantes gestionen su aprendizaje mediante la reflexión y discusión posterior a las simulaciones.

En las sesiones diseñadas, un subgrupo ejecutó el caso mientras el otro observó la escena; luego, ambos participaron en sesiones de debriefing guiadas por el profesor. Así mismo, para evaluar el aprendizaje, se usó un cuestionario en línea aplicado al inicio y al final de la experiencia, incluyendo ítems de respuesta abierta para recoger opiniones de los estudiantes.

Resultados: El análisis de los cuestionarios mostró una mejora significativa en el nivel de conocimientos y competencias en soporte vital avanzado (SVA). La mayoría de los estudiantes indicaron que la metodología de simulación y debriefing les ayudó a reflexionar sobre sus acciones y a comprender la importancia de las habilidades no técnicas. Todos los estudiantes se mostraron satisfechos con la experiencia.

Discusión: La implementación de la técnica de debriefing permitió a los estudiantes integrar y reflexionar sobre las competencias adquiridas durante las simulaciones, lo que sugiere que este método es eficaz para el aprendizaje de SVA. La reflexión guiada y la discusión crítica facilitaron un aprendizaje más profundo y significativo, destacando la relevancia de habilidades no técnicas en situaciones clínicas.

Conclusiones: La experiencia innovadora alcanzó sus objetivos, evidenciando la eficacia del debriefing en la adquisición de competencias técnicas y no técnicas en SVA. Se recomienda la reimplementación de esta metodología en futuros cursos de la asignatura "Soporte Vital".

PALABRAS CLAVE

CASOS CLÍNICOS, DEBRIEFING, FORMACIÓN MEDIANTE SIMULACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, SOPORTE VITAL AVANZADO

APLICACIÓN DE MODELOS DIDÁCTICOS TICS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN LA DOCENCIA DE LAS ASIGNATURAS DE LOS GRADOS DE CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES Y BELLAS ARTES EN LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA

DAVID ARQUILLO AVILÉS

Universidad de Sevilla

MÓNICA TORRES CARRASCO

Universidad de Sevilla

Introducción: En esta publicación, se recogen los resultados obtenidos en un proyecto de innovación docente US_arTTIc2, que ha sido financiada por el tercer plan propio de Docencia de la Universidad de Sevilla, convocatoria 2019-20 de Innovación Estratégica de Titulaciones, actuaciones que refuerzan la calidad de los títulos.

El empleo de nuevas metodologías docentes de naturaleza digital, así como las herramientas pedagógicas dentro de las infraestructuras TIC, con un enfoque directo al estudio autónomo de los estudiantes de Grado en los títulos de BBAA y C+R, ha permitido desarrollar contenidos

novedosos que permiten optimizar los resultados en los expedientes académicos del alumnado.

Objetivos:

- Potenciar nuevas metodologías docentes de naturaleza digital y herramientas pedagógicas dentro de las infraestructuras TIC, y con un enfoque directo al estudio autónomo de los estudiantes de Grado en los títulos de BBAA y C+R
- Creación de nuevos materiales docentes basados en las nuevas tecnologías y el uso de la Plataforma de Enseñanza Virtual.
- Diseñar nuevos métodos de enseñanza basados en los recursos TIC, a partir del desarrollo de herramientas de aprendizaje para el estudio autónomo/tutorizado y participativo del alumnado.
- Definir y establecer contenidos pedagógicos dinámicos y transversales que contribuyan a la formación teórico-práctica de los alumnos y al avance de su autoformación.
- Digitalización de los recursos didácticos físicos (esculturas, relieves, etc.) actualmente usados por los docentes en las aulas para la transmisión de contenidos teórico-práctico, así como la creación de nuevos recursos digitales.

Específicamente se realizaron nuevos métodos de enseñanza basados en recursos tecnológicos, promoviendo el aprendizaje autónomo y participativo de los estudiantes a través de herramientas de aprendizaje. Los contenidos de realidad virtual (RV) marcaron un hito.

Metodología: En una primera fase se determinó que, para ser más operativos priorizar las fases de adquisición de información y posterior impreso en el material adecuado, talleres de iniciación y experimentación docente, conferencias y seminarios.

La segunda fase de trabajo se ha llevado a cabo íntegramente obteniendo buenos resultados. Entre los materiales creados contamos con archivos digitalizados en 3D, en 2D, documentos de texto, imágenes, etc.

En definitiva, un amplio conjunto de recursos digitales tanto para docentes como dicentes, ajustado a las necesidades particulares de las asignaturas implicadas en el proyecto US_arTTic, agilizando su acceso y uso

mediante códigos de respuesta rápida (QR). El material generado en esta fase cumple con las exigencias establecidas en la memoria inicial presentada, incluso ha recibido el reconocimiento por su calidad y repercusión en plataformas virtuales.

Se han abierto las puertas a una labor educativa escalonada y progresiva que creemos necesario continuar con esta hasta completar la totalidad de las etapas que conforman los grados en BBAA y C+R de BBCC.

Resultados: Gracias a este proyecto, los docentes han aumentado sus conocimientos en el ámbito tecnológico en el que nos encontramos, y se ha potencializado la voluntad de incorporar actividades relacionadas con las nuevas infraestructuras y materiales TIC que hemos generado. o proyecto anterior.

Se ha creado materiales docentes basados en las nuevas tecnologías y el uso de una Plataforma de Enseñanza Virtual. Esto demuestra el compromiso con la innovación en la enseñanza y el aprendizaje. También es importante mencionar su participación en grupos interdisciplinarios de docentes y alumnos.

PALABRAS CLAVE

CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE
UNIVERSITARIA, TICS

EL FACTOR AFECTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS. LA MÚSICA, HERRAMIENTA FACILITADORA EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

ÁNGELES DELGADO-OLMO

Universidad Alfonso X el Sabio

Cuando se trata de ser capaz de aprender y de comunicarse en una lengua extranjera, son numerosos los estudios que se han realizado a lo largo de la historia para llevar al campo de la enseñanza. Ciertamente, existen diferentes metodologías, teorías y enfoques que describen y estudian la manera en la que podemos aprender un idioma diferente del nuestro. En la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras, ha prevalecido el estudio de la gramática, el vocabulario y la memorización de diálogos que representan situaciones de comunicación, realizando actividades que presentan los contenidos trabajados en el aula. Se trata, en este caso, de una enseñanza tradicional que ha dominado la enseñanza de idiomas hasta el siglo XIX. A mediados del siglo XX, surgieron teorías completamente diferentes al método tradicional. Destacamos los métodos de corte humanista, y dentro de estos, la sugestopedia. La sugestopedia es un método que plantea un entorno en el que el individuo aprende con los cinco sentidos y en el que el contexto que rodea al proceso, el movimiento, la acción, las emociones y la motivación, juegan un papel muy importante. En cuanto a este método, Quispe Pérez (2018) resalta la idea de Lozanov, su creador, que afirma que el aprendizaje debe desarrollarse en un ambiente placentero y relajado que acentúe la autoestima del estudiante. Para ello, la música es de gran utilidad y, por esta razón, Lozanov la propuso como herramienta en la enseñanza de idiomas. Es cierto que los métodos humanistas no se establecieron firmemente en la enseñanza de idiomas pero muchas de las estrategias empleadas en los mismos merecen ser estudiadas y aplicadas en la enseñanza actual, así lo demuestran las distintas investigaciones realizadas.

Nuestro objetivo es, de acuerdo a las diferentes fuentes bibliográficas que presentan los estudios realizados hasta el momento, analizar y evaluar el valor de la música como herramienta para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, concretamente en el aprendizaje del español como lengua extranjera y, especialmente, en relación al factor afectivo. Los resultados de los estudios que revisamos demuestran la manera en la que la introducción de la música en el aula genera cambios positivos y resultados exitosos en el aprendizaje del español en estudiantes que tienen como lengua materna otras lenguas distintas de la lengua española.

Sin duda, las emociones influyen, positivamente o de manera negativa, en el aprendizaje de una lengua extranjera. Así, un estado de estrés y ansiedad puede conducir al fracaso y, por el contrario, un estado de relajación, motivación y confianza conducirá al estudiante al éxito. Es por eso que debemos prestar atención al factor afectivo en el aula y para ello, la música puede ser una herramienta facilitadora, contribuyendo al desarrollo de emociones positivas.

PALABRAS CLAVE

EMOCIONES, ENSEÑANZA DE IDIOMAS, ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA, FACTOR AFECTIVO, MÚSICA

LA ESCRITURA COLECTIVA DE LORENZO MILANI
Y SU APLICACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO:
UNA EXPERIENCIA EXITOSA DE
INNOVACIÓN DOCENTE

MANUEL CONTRERAS GALLEGO

*Centro Universitario Sagrada Familia
Adscrito a la Universidad de Jaén*

BELÉN MONTIJANO SERRANO

*Centro Universitario SAFA Úbeda
adscrito a la Universidad de Jaén*

VERONICA TORRES MOYA

*Centro Universitario SAFA Úbeda
Adscrito a la Universidad de Jaén*

Introducción-justificación: Con motivo del centenario del nacimiento del pedagogo Lorenzo Milani (1923-1967), maestro y sacerdote en Barbiana (Florencia-Italia), se han organizado diversas celebraciones, tanto en el ámbito propio de la universidad, como fuera de ella, que han mostrado la vigencia de la teoría y la práctica educativa y de compromiso con la transformación social de la propuesta milaniana.

En la presente comunicación se describe la práctica que se ha llevado a cabo en un centro universitario dedicado a la formación inicial de maestros y que se ha realizado de manera exitosa. Nuestra experiencia se centra en la presentación e implementación de una de las metodologías ideadas y desarrolladas por Milani: la denominada «escritura colectiva». El proceso implica una profunda reflexión sobre lo que se quiere comunicar (escribir) y el modo de hacerlo (escribirlo), de tal manera que la clase se convierte en un taller de escritura literaria. Dicha técnica hace hincapié en el carácter social del conocimiento, renunciando al «yo» a favor del «nosotros», en el intento de búsqueda de la verdad mediante el diálogo reflexivo, crítico y cooperativo.

Objetivos: – Conocer los objetivos, las fases y los pasos que se deben seguir para aplicar el método de la «escritura colectiva».

- Argumentar, adoptando un punto de vista reflexivo y crítico, el pensamiento propio, y expresarlo, de forma oral y escrita, con claridad y coherencia, contrastándolo con otras posiciones y argumentaciones.
- Estimar las opiniones, posiciones éticas o creencias de los otros como un modo de enriquecer, clarificar o poner a prueba los propios puntos de vista.
- Apreciar la universidad y sus protagonistas como un referente para construir una sociedad basada en el respeto, en el diálogo y la convivencia pacífica.

Metodología: En el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje de tres asignaturas que se imparten en el Grado de Educación Primaria, se realizó una práctica denominada «Carta a una maestra». Para ello se conformaron grupos de trabajo aleatorios de 4 o 5 estudiantes. El producto final del trabajo de cada grupo debería ser la elaboración de una carta dirigida, bien a un futuro alumno (ficticio), bien a un antiguo maestro (ficticio o real); la elección del destinatario dependía de cada pequeño grupo de estudiantes.

En un primer momento, se les proporcionó a los estudiantes información específica, a través de distintos recursos didácticos, del planteamiento pedagógico de Milani y, en concreto, de la técnica de la «escritura colectiva» para que, una vez conocida, pudieran aplicar-la en la redacción de la carta de forma cooperativa. Después, se distribuyeron los estudiantes en pequeños grupos que, asesorados por tres profesores, fueron elaborando la carta elegida por el grupo siguiendo las fases y los pasos del método de la «escritura colectiva». Finalmente, se realizó una puesta en común en la que tanto los estudiantes como el profesorado dialogaron de manera reflexiva sobre los temas tratados en las diferentes cartas, sobre su proceso de escritura y sobre la posible utilidad de la aplicación de la «escritura colectiva» en la escuela del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE

MILANI; ESCRITURA COLECTIVA; INNOVACIÓN; UNIVERSIDAD

DISEÑO DE PROYECTOS DE PROTOTIPOS Y DE EMPRENDIMIENTO EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: UNA PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR

PATRICIA CARMINA INZUNZA-MEJÍA

Universidad Autónoma de Sinaloa

Introducción: En México, se impulsa el programa de investigación científica y desarrollo tecnológico. Tiene como objetivo fomentar las vocaciones científicas y contribuir en el proceso de investigación que involucra un conjunto de métodos, con propósitos específicos que garantizan la generación y aplicación del conocimiento enfocado a resolver problemas reales, mediante procesos estratégicos dinámicos que contribuyan a mejorar el entorno social y económico del país.

Objetivo: Con base a esto, se tiene como objetivos identificar las características de singularidad metodológica de proyectos de prototipos y de emprendimientos (PPyE) que incluye estrategias, reglas y actividades de gestión, así como mecanismos de revisión, exhibición y seguridad que promueven el aprendizaje basado en problemas y proyectos que dan sentido de vida a los estudiantes.

Metodología: La metodología planeada para esta investigación implicó la aplicación de un enfoque exploratorio y descriptivo, utilizando un diseño documental y de gabinete, con una metodología cualitativa, utilizando el modelo de aprendizaje profundo basado en problemas con énfasis en el desarrollo creativo, utilizando herramientas y técnicas de Design Thinking.

Análisis: Los proyectos se diseñan con base a la metodología científica, utilizando estrategias de aprendizaje basado en problemas, proyectos y desafíos.

Con el desarrollo de prototipos y emprendimientos, se amplía el acceso a experiencias de aprendizaje basado en problemas de realidad mediante estrategias de transversalidad con los que cumple el modelo educativo de la nueva escuela mexicana.

Los proyectos se despliegan con base al aprendizaje profundo basado en problemas, afianzando aprendizajes y desarrollo de competencias de investigación y emprendimientos con los que se conecta el conocimiento teórico y práctico de las ciencias económicas y administrativas. Asimismo, los proyectos visibilizan el estudio interdisciplinar que trasciende al desarrollo de negocios, en el que se recuperan las aportaciones de la ciencia, la tecnología y la innovación que dotan de valor y significancia a los factores de éxito del proyecto.

Resultados: Los proyectos PPyE, promueven un vínculo virtuoso de escuela-familia-comunidad, dado que se diseñan con la autorización firmada del padre, la madre o el tutor del estudiante. Asimismo, se desarrollan con la asesoría y supervisión del desarrollo técnico y metodológico del proyecto por parte un académico con conocimiento y actualización del tema que le garantice la formación de comunidad humanística, científica, tecnológica y de innovación (HCTI).

Con este tipo de proyectos, según sus diferentes modalidades con enfoque tecnológico, social o ambiente, inciden de manera productiva en la comunidad, además generan intercambio de conocimiento dentro de una organización al generar información y contenido más allá de tu ámbito escolar cotidiano.

Conclusiones: Los proyectos de PPyE, son estrategias metodológicas activas para la interdisciplinariedad, dado que generan aprendizajes basados en problemas, orientados a proyectos que se desarrollan a través de la investigación para asumir desafíos de las organizaciones. Con los proyectos, se logra fomentar el intercambio, la comunicación, la colaboración, el aprendizaje profundo y el pensamiento crítico.

Su relevancia estriba en los desafíos particulares o problemas que resuelve; además que al ejecutarse e incidir en la población, podría reducir las brechas específicas del conocimiento en el área de estudio y el campo o comunidad de incidencia.

PALABRAS CLAVE

INTERDISCIPLINARIEDAD, NUEVA ESCUELA MÉXICANA, PROYECTO DE PROTOTIPOS, PROYECTOS BASADOS EN PROBLEMAS, PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

EXPERIENCIAS EXITOSAS UTILIZANDO LA ROBÓTICA EDUCATIVA EN PERSONAS CON TEA: REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA

MARÍA DE LOS ÁNGELES DOMÍNGUEZ GONZÁLEZ

Universidad de Sevilla

ALBA GINÉS MENDOZA

Universidad de Sevilla

Los constantes avances en la investigación han permitido comprender en profundidad las necesidades de las personas con discapacidad. En este sentido, desde las tecnologías se proponen recursos que puedan servir de apoyo a personas con discapacidad. Por ejemplo, personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) presentan dificultades persistentes en la comunicación e interacción social según el DSM-5. Esto se manifiesta en problemas con la reciprocidad socioemocional, las relaciones y las conductas comunicativas, junto con patrones repetitivos de comportamiento, actividades o intereses. A este respecto, son numerosos los estudios que evidencian los beneficios del uso de la tecnología como recurso de apoyo hacia el aprendizaje, desarrollo y mejora de la calidad de vida de personas con discapacidad. En concreto, la robótica educativa se

posiciona como una herramienta potencial para eliminar las barreras que continúan existiendo. Las actividades basadas en el pensamiento computacional a través de la robótica educativa, fomentan el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y la autoconfianza en el alumnado, a la vez que hacen del aprendizaje una experiencia atractiva.

El objetivo principal de este estudio ha sido revisar la producción científica de los últimos 10 años en relación a experiencias en el ámbito educativo utilizando la robótica en personas con TEA. Para la elaboración de la presente investigación, se ha utilizado la metodología PRISMA, realizando una búsqueda en diferentes bases de datos como son Scopus y Web of Science (WoS). Tras realizar un cribado de aquellos estudios que no cumplieran con los criterios de inclusión y exclusión previamente definidos, se seleccionaron 19 estudios. Para analizar de manera más exhaustiva los documentos seleccionados, se empleó el software ATLAS.ti, así como para analizar la co-ocurrencia de las palabras clave, se utilizó el software VOSviewer.

Los resultados principales muestran que la mayor producción científica se concentra en el año 2019 y que prima una metodología de carácter mixto en los estudios. EE. UU. destaca como el país con más producción científica seguido de Italia y Reino Unido. Por otro lado, los estudios se enfocaron mayoritariamente en trabajar a través de la robótica educativa las conductas sociales, la interacción y la comunicación, seguido de los estudios centrados en trabajar la atención y la imitación motora. Se destaca por tanto la necesidad de realizar más investigaciones en esta línea ya que las experiencias aquí analizadas muestran los beneficios tras utilizar la robótica educativa en personas con TEA.

PALABRAS CLAVE

ROBÓTICA EDUCATIVA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN ESPECIAL, EXPERIENCIAS INNOVADORAS, TEA

DE AQUELLOS BARROS ESTOS LODOS. EL ARCHIVO FOTOGRÁFICO DEL SIGLO XIX COMO PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL ACTUAL

EVA MARÍA JIMÉNEZ PRIEGO

Universidad Politécnica de Valencia

Hoy en día la gran parte de las propuestas metodológicas de nuestro sistema educativo parecen estar basadas en tecnología digital, con intención de ofrecer al personal docente herramientas en el entorno de la formación, que promuevan un ambiente motivante, enriquecedor, así como adaptado al alumnado del siglo XXI, considerados nativos digitales.

Por tanto, partiendo del hecho del gran número de soportes y medios digitales que se han incorporado en los diversos aspectos de la educación, modificando los procesos y la metodología, así como nuestros hábitos y comportamientos, o el propio hecho de aprendizaje, la presente comunicación pretende, partiendo de la generación de una propuesta concreta, analizar la idoneidad y aplicación, en el área audiovisual de enseñanzas artísticas de estudios superiores, del uso del archivo físico fotográfico. Elemento que servirá como fórmula de ruptura o alternativa al uso continuado de los medios digitales en el aula, con intención de promover un regreso al mundo de lo táctil y corpóreo, traducido en estímulo sensorial para el alumnado y estímulo cognitivo, ya que el fin último del uso del archivo será reflexionar sobre el valor o la consideración del archivo, como fuente que nos ayude a aproximarnos e indagar en la construcción, uso y evolución del lenguaje audiovisual, así como poner en valor el carácter de testimonio del archivo, que va más allá de prueba documental del hecho.

Para tal fin se ha hecho uso de la Colección Castellano, archivo fotográfico del siglo XIX, perteneciente al pintor y coleccionista Manuel Castellano, aplicando una combinación de técnicas de investigación, que tiene como punto de partida la metodología documental, acaparando desde el método histórico y comparativo, hasta el procedimiento inductivo y cualitativo, de una muestra significativa de imágenes que

conforman la colección. La intención es generar un corpus, que sirva al alumnado como toma de contacto a la sistemática del archivo, así como suscitar el interés, reflexión y análisis del lenguaje de la imagen preexistente. Tras poner en conocimiento la metodología del archivo y las posibilidades de este, se propone al alumnado participar en el examen y análisis de un archivo fotográfico físico, con intención de obtener una serie de datos relevantes vinculados a la propuesta.

Por consiguiente, se pretende alcanzar con la propuesta una serie de resultados, en el entorno educativo, derivados de un nuevo uso del medio, y traducibles en una mayor toma de conciencia y puesta en valor de la fisicidad de los objetos, en este caso imágenes, y más concretamente pertenecientes a un archivo fotográfico, como fórmula de aprendizaje, y posible fuente de análisis de la evolución del lenguaje de la imagen.

PALABRAS CLAVE

ARCHIVO FOTOGRÁFICO, AUDIOVISUAL, INNOVACIÓN
DOCENTE

¿CÓMO CONTRIBUYEN LA AUTOESTIMA
Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA PASIÓN
ARMONIOSA POR EL APRENDIZAJE?
UN ANÁLISIS INCREMENTAL SOBRE FACTORES
SOCIODEMOGRÁFICOS Y AYUDA PERCIBIDA
DE COMPAÑEROS/AS DEL EQUIPO

MARÍA ANGELES PELÁEZ FERNÁNDEZ

Universidad de Málaga

ELENA ROCÍO SERRANO-IBÁÑEZ

Universidad de Málaga

ANABEL MELGUIZO-GARÍN

Universidad de Málaga

MARÍA JOSÉ MARTOS MÉNDEZ

Universidad de Málaga

Introducción: En la últimas décadas se ha incrementado el interés por las nuevas metodologías de aprendizaje en enseñanza superior. Asimismo, se ha estudiado la contribución de la pasión armoniosa por el aprendizaje y la materia de estudio (versus pasión obsesiva) como una de las variables más relevantes en la satisfacción con el aprendizaje y el éxito académico. A pesar de ello, todavía hay pocos estudios que señalen qué tipo de variables pueden contribuir a aumentar (o disminuir) la pasión armoniosa.

Objetivos: Por tanto, el objetivo de este estudio fue explorar si la autoestima y la inteligencia emocional (IE) contribuyen a una mayor pasión armoniosa controlando el efecto de potenciales variables influyentes como factores sociodemográficos y ayuda percibida por parte de los compañeros/as del grupo de trabajo.

Metodología: En la investigación participó una muestra total de 313 estudiantes (266 mujeres) de cuatro grados y dos posgrados de la Universidad de Málaga, de 19 a 55 años (Media: 22,59; s.d.: 4,7). En todas

las asignaturas se llevó a cabo una metodología de aprendizaje basado en proyectos, con equipos de trabajo. La recogida de datos se llevó a cabo en el curso 2023/24 mediante cuestionarios de autoinforme. Los participantes cumplieron cuestionarios de variables sociodemográficas, ayuda percibida (emocional, instrumental e informacional), autoestima, inteligencia emocional, y pasión armoniosa; a través de una plataforma online de Google Forms. Para el análisis de datos, se llevó a cabo una regresión lineal jerárquica con pasión armoniosa como variable dependiente, incluyendo en el primer paso, los factores sociodemográficos (edad y género); en el segundo, las tres dimensiones de ayuda percibida; en el tercero, la autoestima; y en el cuarto, la inteligencia emocional.

Resultados: Nuestros resultados revelaron que la edad se asoció a una mayor pasión armoniosa. La ayuda percibida (particularmente, la ayuda informacional) contribuyó con una porción significativa de la Pasión armoniosa más allá de los efectos de edad y género. La autoestima explicó un porcentaje significativo de la varianza de pasión armoniosa controlando los efectos del género, edad y ayuda percibida. Y finalmente, la IE contribuyó a la varianza explicativa de Pasión armoniosa controlando el efecto de edad, género, ayuda percibida y autoestima.

Discusión y conclusiones: Este trabajo amplía nuestro conocimiento sobre el rol de la ayuda percibida, autoestima y habilidades socioemocionales en el aumento de la Pasión armoniosa. Estos hallazgos también podrían orientar a los teóricos, profesores y educadores interesados en nuevas metodologías de enseñanza. Particularmente, sugieren la relevancia de invertir en programas de entrenamiento en habilidades socioemocionales y de promoción de la autoestima entre el alumnado para mejorar la pasión y disfrute con el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR PROYECTOS, BIENESTAR SUBJETIVO, COMPETENCIAS COOPERATIVAS, COMPETENCIAS SOCIO-EMOCIONALES

LA TUTORIZACIÓN DOCENTE Y LA COMPETENCIA DIGITAL: ACTUACIÓN Y ORIENTACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DEL ALUMNADO TEA

JOSÉ JESÚS SÁNCHEZ AMATE

Universidad de Almería

CELIA GALLARDO HERRERÍAS

Universidad de Almería

ALEJANDRO VARGAS SERRANO

Universidad de Almería

PABLO BERBEL OLLER

Universidad de Almería

Introducción: En la actualidad la competencia digital se ve incrementada en todos los ámbitos sociales, trayendo consigo una gran diversidad de funciones que permiten generar diferentes posibilidades y concepciones donde poder trabajar las cuestiones relacionadas con el ámbito socio-educativo, siendo de gran interés destacar cuestiones relacionadas con la mejora de los colectivos vulnerables como es el caso de los sujetos TEA. Es aquí donde toma gran importancia el docente y las funciones que desempeña, siendo este considerado como un elemento clave para un proceso de calidad e inclusión, por lo que su intervención, orientación y tutorización deberán estar definidas por las particularidades que se presenten en cada situación; siendo necesario contemplar en su desarrollo una serie de pautas y aspectos de interés propios de este contexto de actuación. Objetivos: Conocer la aportación de la competencia digital a la actuación pedagógica del colectivo docente y analizar las particularidades del perfil docente en las intervenciones pedagógicas relacionadas con la competencia digital, en ambos casos desde la perspectiva del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado TEA. Metodología: revisión documental, presentando un enfoque interpretativo y una metodología de corte cualitativo. Resultados: Partiendo desde una perspectiva

socioeducativa de cambio y concienciación generalizada, el perfil docente requiere de una serie de pautas particulares que deben presentarse como base que garantice la calidad de las intervenciones pedagógicas con los discentes, en especial del colectivo TEA; siendo la incorporación de la competencia digital un elemento de interés a tener en cuenta debido a las posibilidades que ofrece en dichos contextos didácticos.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL, EDUCACIÓN, TEA, TUTORIZACIÓN DOCENTE

RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO CREADOS CON DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE PARA EL FOMENTO DE LAS COMPETENCIAS INFORMACIONALES

ROSALYNN ARGELIA CAMPOS ORTUÑO

Universidad de Salamanca

ERLA MARIELA MORALES MORGADO

Universidad de Salamanca

SERGIO RODERO CILLEROS

Universidad de Salamanca

JUAN MANUEL FERRANDO CUÑA

Universidad de Salamanca

Introducción. La innovación educativa puede ser un instrumento que permita fortalecer las competencias informacionales porque promueve el desarrollo de habilidades críticas en la búsqueda, evaluación y uso de información, esenciales en el contexto académico y profesional actual. Este estudio se centra en los Recursos Educativos en Abierto (REA)

adaptados a los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y su alineación con el Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp). Consideramos que la implementación de REA bajo estos principios facilita una educación inclusiva y equitativa, promoviendo habilidades digitales esenciales para el éxito académico y profesional en la era digital.

Objetivos. El objetivo principal de este estudio es explorar cómo los REA adaptados a los principios del DUA pueden apoyar el proceso de adquisición de las competencias informacionales de los estudiantes en diversas asignaturas involucradas en un Proyecto de Innovación Docente (PID).

Metodología. Antes de iniciar el diseño y presentación de los REA se construyó un cuestionario estructurado en cuatro dimensiones: 1. Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos; 2. Gestionar datos, información y contenido digital; 3. Evaluación de datos, información y contenido digital; y 4. Normas APA 7ma y Plagio Académico; participaron 151 estudiantes de los Grados de Maestro de Infantil y Primaria de la Universidad de Salamanca. Se diseñó un recurso con temas relacionados con normas APA 7ma y Plagio académico, utilizando los principios del DUA considerando los resultados del cuestionario diagnóstico.

Resultados. Entre los resultados resaltamos, mencionar que solo un 7,3% de los estudiantes considera que está al tanto de los cambios más recientes que se incluyen en la 7ma edición de las normas APA 7ma y que sabe cómo citar adecuadamente diferentes tipos de fuentes (libros, artículos, sitios web) según estas normas; y un 10,6% considera que comprende la definición de plagio académico, pero no cómo evitarlo.

Con respecto a la intervención educativa mediante los REA adaptados al DUA con tres estudiantes, consideraron que el recurso puede contribuir al aprendizaje de los contenidos relacionados con las Normas APA 7ma y el plagio académico; reconocen que debe ofrecerse desde los primeros cursos del grado para ir desarrollando las competencias. Los resultados revelaron que una gran parte de los estudiantes tenía un

conocimiento limitado sobre las normas APA 7ma edición y la prevención del plagio académico.

Conclusiones. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar recursos educativos abiertos y adaptativos en los currículos educativos para fomentar habilidades críticas en la era digital. Futuras investigaciones podrían ampliar este enfoque a otras áreas de competencia digital y evaluar su impacto a largo plazo en el desempeño académico de los estudiantes al contar con el REA.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS INFORMACIONALES, DIGCOMP, DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE, INNOVACIÓN EDUCATIVA, RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO

LA TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA IMPULSA NUEVOS MÉTODOS EN LA ENSEÑANZA DE LA TRADUCCIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA Y BIOSANITARIA

CLAUDIA BAAKEN

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen: Los avances tecnológicos de los últimos años han tenido una repercusión importante en el mundo de la traducción, como recoge el trabajo de la especialista en el campo de la traducción biosanitaria en el par de lenguas inglés-francés, Vandaele (2022[1]), centrado en los cambios que ha supuesto la mejora de los traductores automáticos, especialmente de DeepL, en el mundo profesional de la traducción, así como en la enseñanza universitaria. Desde nuestra perspectiva como docentes, podemos afirmar que la problemática descrita en el artículo citado coincide plenamente con nuestra propia experiencia en lo que se refiere a la enseñanza de la traducción en sus vertientes científico-técnica y

biosanitaria, aunque en nuestro caso, las observaciones se han realizado en el par de lenguas alemán – español, donde las competencias mínimas de dicha lengua de partida, contemplan un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. No cabe duda de que el acceso fácil y el uso o abuso de los traductores automáticos requiere de un replanteamiento de la didáctica y la innovación de la enseñanza de la traducción en el contexto de las áreas de especialización antes mencionadas. Hemos introducido diferentes técnicas y pruebas para poder establecer un esquema atractivo y variado de tareas o actividades en las disciplinas mencionadas, con el propósito de poder garantizar la formación integral de nuestros estudiantes con y a pesar de los traductores automáticos. En esta propuesta se tiene en cuenta la competencia lingüística limitada inherente al conocimiento de la lengua de partida, así como la motivación de los estudiantes, el ámbito tecnológico y de la salud y el objeto en sí mismo de la traducción, además de introducir al estudiante en la documentación y terminología específicas de la asignatura y la traducción automática.

Objetivos:

- Crear un modelo didáctico para las asignaturas de traducción especializada (Traducción técnica, científico-técnica y biosanitaria) contando con la traducción automática.
- Valorar las diferentes actividades en función de los objetivos de aprendizaje teniendo en cuenta el plan de estudio de estas asignaturas, por una parte, y la traducción automática, por otra.
- Valorar las diferentes actividades en función de la opinión de los estudiantes y su percepción en relación con la adquisición de nuevos conocimientos o la profundización en ellos, así como de su motivación.

Metodología:

Investigación cualitativa

Las valoraciones se basan en los resultados de las prácticas y los exámenes de los estudiantes, así como en sus opiniones después de haber cursado una de las asignaturas correspondientes.

[1] Vandaele, S. (2022). La traduction automatique neuronale : un problème de temporalité. *Hermèneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 22 (2022), pp. 1-15. DOI: <https://doi.org/10.24197/her.24.2022.1-15>

PALABRAS CLAVE

TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA, DIDÁCTICA DE LA TRADUCCIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA, DIDÁCTICA DE LA TRADUCCIÓN BIOSANITARIA, FORMACIÓN INTEGRAL, MOTIVACIÓN

EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, LA PROGRAMACIÓN Y LA ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

FRANCISCO PARDO FABREGAT

Universidad CEU Cardenal Herrera

MARGARITA FERNÁNDEZ ROMERO

Universidad CEU Cardenal Herrera

La introducción del pensamiento computacional desde edades tempranas es un factor clave para la transformación digital de nuestra sociedad, por lo que, en los últimos años, cada vez más países, están implementando la enseñanza de conceptos computacionales en la enseñanza escolar formal. En Educación Primaria se han incluido competencias específicas y saberes básicos relacionados con el pensamiento computacional, tanto en el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural como en el área de Matemáticas; de esta manera, los alumnos de Primaria aprenden a resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares, utilizando el pensamiento de diseño y el pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas y, también, aprenden a utilizar el

pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana. La presente investigación tiene como objetivo fundamental acercar al alumnado el estudio del pensamiento computacional, los distintos lenguajes de programación y la robótica educativa en estudiantes para Maestro (EPM) del Grado de Educación Primaria. La metodología aplicada en esta investigación ha requerido de dos etapas. Una primera etapa de análisis del currículum de la LOMLOE desde la perspectiva del objetivo de la investigación y una etapa experimental con una encuesta para identificar el grado de conocimiento que tienen los estudiantes acerca del pensamiento computacional y su relación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la creación de actividades proyectuales. Los resultados de la investigación indican que al enseñar y fomentar el pensamiento computacional se puede ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad para abordar problemas matemáticos y desarrollar habilidades valiosas que pueden aplicar en su vida personal y profesional. Además, el pensamiento computacional permite, así mismo, iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean, potencia la adquisición de habilidades transversales, como el pensamiento lógico y analítico, y habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la creatividad, favorece un ambiente constructivista impulsado por la implicación del alumno, y permite un aprendizaje interdisciplinar. Los resultados indican una adquisición de conocimiento sobre el pensamiento computacional a lo largo del curso. Además, las actividades para desarrollar el pensamiento computacional realizadas son actividades “desconectadas” y “conectadas”. Las actividades desconectadas son aquellas que se han realizado con fichas de causa y consecuencia, fichas de secuencias, juegos de construcción y kits de circuitos eléctricos. Estas actividades son adecuadas para fomentar en las primeras etapas de desarrollo cognitivo habilidades para favorecer y potenciar un buen aprendizaje del pensamiento. Las actividades conectadas realizadas hacen referencia al uso de la robótica educativa. El uso de las actividades conectadas mediante robótica se puede comprender como un entorno de enseñanza interdisciplinaria

que potencia el desarrollo de habilidades y competencias científico-tecnológicas y que se concreta en la construcción, iniciación a la programación y trabaja las nociones espaciales.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA EDUCATIVA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN ESPECIAL, EXPERIENCIAS INNOVADORAS, TEA.

LA FORMACIÓN GENERAL DE LA UVM, UNA MIRADA HOLÍSTICA DE LA SOSTENIBILIDAD

IVY ESCALONA MONTES DE OCA

Universidad Viña del Mar

MACARENA ASTUDILLO VÁSQUEZ

Universidad Viña del Mar

La Unidad de Formación General (en adelante FG) de la Universidad Viña del Mar (en adelante UVM) se conformó en el año 2011, con la finalidad de introducir dentro de las mallas curriculares de todas las carreras, cursos para desarrollar competencias claves de acuerdo con el Proyecto Tunning. Esta unidad se encuentra en coherencia con el sello UVM, en el cual se establece que los profesionales de esta casa de estudios cuentan con habilidades para desempeñarse profesionalmente demostrando responsabilidad social, identidad en cuanto al territorio, integridad y capacidad para contribuir a una sociedad diversa y plural. En la actualidad, están contemplados 29 cursos optativos de FG a los cuales los estudiantes pueden optar, dependiendo de sus preferencias personales o posibilidades horarias. Estas asignaturas están agrupadas por ejes, a saber, habilidades sociales, ciudadanía, capital cultura e inclusión social.

Durante su trayectoria formativa, cada estudiante debe cursar una asignatura de cada eje, para un total de 4 cursos de FG, como parte de los requisitos para optar al grado académico correspondiente. Durante el año 2022, la UVM adhirió voluntariamente al Acuerdo de Producción Limpia, Educación Superior Sustentable, instrumento de política pública chilena, que busca incorporar la sostenibilidad de forma transversal, incorporando con ello los desafíos de la Agenda 2030, y sus metas de Desarrollo Sustentable (ODS). En virtud de esto surge la necesidad de declarar la manera de como cada actividad curricular de FG tributa a la sostenibilidad con la mirada holística y sistémica que proponen los ODS, ya que no existía, explícitamente, la vinculación de las actividades curriculares de FG.

Para realizar este proceso los docentes de la unidad fueron capacitados promoviendo una actualización formativa, a través de la comprensión de los ODS desde una mirada holística y práctica. Esto representa el inicio de una innovación para la unidad, en virtud de la necesidad de sistematizar el desarrollo académico que realiza la Universidad en consonancia con las metas de la ODS. A partir de esta intervención formativa, se identificaron las interrelaciones entre las diferentes temáticas de los cursos de FG, abordándolos desde sus dimensiones social, científica y humanística, vinculándolos con una mirada integradora de la sostenibilidad y la Agenda 2030. Se registró su participación a través de un ejercicio taller, una bitácora y una encuesta de satisfacción. Como resultado, los académicos no solo lograron visualizar la manera como su asignatura en específico se relaciona con algunos de los ODS, sino que reflexionaron acerca de la vinculación de los FG con la sostenibilidad desde una mirada integral, relevando su importancia para la formación de individuos como agentes de cambios en una sociedad global.

PALABRAS CLAVE

CIUDADANÍA, EDUCACIÓN SUPERIOR SUSTENTABLE, FORMACIÓN TRANSVERSAL, INCLUSIÓN SOCIAL, INTERVENCIÓN FORMATIVA

EXPERIENCIAS INTERDISCIPLINARES MEDIANTE PROYECTOS STEAM EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

FRANCISCO PARDO FABREGAT

Universidad CEU Cardenal Herrera

MARGARITA FERNÁNDEZ ROMERO

Universidad CEU Cardenal Herrera

España como los países de nuestro entorno está apostando por la innovación tratando de aumentar el interés de los estudiantes por la ciencia y la tecnología, introduciendo en sus agendas educativas metodologías STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas), un modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de estas disciplinas de manera integrada en lugar de áreas de conocimiento aislado, con un enfoque interdisciplinar y aplicado. La educación STEAM permite una aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desde un proceso activo debido a que está basada en un paradigma constructivista y en una metodología activa, es decir, en la que el docente convierte el proceso de enseñanza en retos que fomentan la participación activa del estudiante, para que, de forma crítica, analice los datos y utilice sus conocimientos previos para construir nuevos conocimientos y aplicarlos integralmente en diversos ámbitos de la vida, contribuyendo a desarrollar competencias específicas y transversales que garantizan la formación integral del estudiante. Los proyectos STEAM están presentes en la ley teniendo en cuenta el modelo de aprendizaje competencial de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) que se basa en la adquisición de ocho competencias, y una de ellas es la llamada Competencia Matemática y en Ciencia y Tecnología (STEM), que hace referencia a “comprender y transformar el entorno de un modo comprometido, responsable y sostenible usando el método científico, el pensamiento matemático, la tecnología y las técnicas de la ingeniería”. La inclusión de esta competencia STEM permite a las administraciones autonómicas apostar con mayor firmeza por la integración de dicha metodología en el currículo y por la puesta en marcha de programas educativos STEM o STEAM.

La presente investigación muestra las experiencias interdisciplinarias creadas desde el trabajo por ámbitos científico-técnicos presentes en el Grado de Educación Primaria del Campus de Castellón de la Universidad CEU Cardenal Herrera. Desde hace 5 años se están desarrollando diseños proyectuales basados en metodologías STEAM asociadas entre otras a pensamiento computacional, robótica educativa, huerto escolar, etc. Los estudiantes deben desarrollar situaciones de aprendizaje interdisciplinarias teniendo en cuenta el diseño universal de aprendizaje (DUA). Además, deben crear recursos didácticos manipulativos y TIC e implementar estas situaciones para reflexionar sobre las mejoras a introducir si fuera necesario. En desarrollo de los diseños, a lo largo de estos 5 años, se ha percibido las limitaciones y dificultades del trabajo interdisciplinar a la hora de desarrollar secuencias didácticas que tengan coherencia interna y externa. A la vez, se percibe una gran creatividad y adecuación de los recursos didácticos creados por parte del alumnado del Grado de E. Primaria.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, METODOLOGÍAS ACTIVAS, STEAM

MODELO DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD ENFOCADO EN LA FELICIDAD

GRACIELA ENRÍQUEZ GUADARRAMA

Facultad de Contaduría y Administración, UNAM

JOSÉ SALVADOR DAVID CRUZ RAMÍREZ

Facultad de Contaduría y Administración, UNAM

Introducción: La felicidad, según Séneca, nos nutre, nos llena de luz e inteligencia para vivir una vida plena; según Epicteto, el ser humano está hecho para la buena vida, la cual, se define como una congruencia entre el pensar, el sentir, el alcanzar las metas y generar satisfacción al hacerlo.

Seligman da a conocer una nueva visión en el mundo de la psicología, basado en entender la felicidad como una estrategia de desarrollo, crecimiento personal, innovación y creatividad para lograr resultados exitosos, en distintas áreas del desarrollo humano, como lo es en el desempeño escolar, partiendo de la visión del autor el proceso educativo en el ser humano se ha vuelto un aprendizaje constante.

Objetivo: Emplear el concepto de felicidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje explicado por la filosofía clásica desde el punto de vista del desarrollo humano y la psicología positiva, con el propósito de medir la transformación del comportamiento cotidiano en las aulas de acuerdo con el desarrollo pleno de las capacidades humanas.

Metodología: Para la aplicación, elegimos una escuela de bachillerato del Estado de México que funciona como preparatoria para la educación profesional, esto significa que innovar y crear nuevas opciones pedagógicas en este nivel educativo puede llevar a una nueva pedagogía que podría llamarse neuro pedagogía basada en la psicología positiva para transformar de manera radical el proceso de enseñanza-aprendizaje y que se desenvuelva en una nueva sistémica pedagógica que nos permita hacer que los alumnos se comprometan más y se interesen profundamente en su aprendizaje, así como motivarlos a la comprensión de los conceptos de felicidad; con el compromiso de la institución educativa para crear e incluir una asignatura con estrategias didácticas que permitan mayores niveles de congruencia entre el pensamiento y la emoción, esto motivaría una transformación fundamental en los salones de clase y aportaría enormes beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Resultados: Se conformó un comité de desarrollo para los proyectos de calidad, desarrollo humano y mejora de la educación con un enfoque de innovación y creatividad; en el año 2022 se capacitó a ocho miembros importantes en la toma de decisiones de la preparatoria, después de seis meses se inició la sensibilización de un segundo grupo, en donde estaban los mandos medios hasta alcanzar un total de 17 personas, que conformaron el grupo de facilitadores; posteriormente se invitó a 40 maestros de la institución a participar en un proyecto de concientización que duró 12 meses y que concluyó en el mes de mayo del 2024.

Conclusiones: En el mes de agosto de 2024, los maestros de la preparatoria iniciarán un diplomado con duración de 180 horas, de esta manera ellos quedarán capacitados para dar la materia denominada “Autoconocimiento, Autoconciencia y Desarrollo”, ellos adquirirán las competencias para impartir los cursos y talleres enfocados en nuestro modelo para todo el alumnado de la preparatoria, así como en la Escuela para padres logrando una sinergia en el desarrollo integral de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, FELICIDAD, INNOVACIÓN, PEDAGOGÍA, PSICOLOGÍA POSITIVA

EL ABP EN LA ETAPA UNIVERSITARIA: UNA EXPERIENCIA DOCENTE DURANTE EL TRABAJO DE FIN DE GRADO

SANDRA PÉREZ MENDOZA

Universidad de Alicante

MARÍA IÑESTA JACOBO

Universidad de Alicante

CARMEN MAÑAS VIEJO

Universidad de Alicante

IGNASI NAVARRO SORIA

Universidad de Alicante

La educación es uno de los proyectos más importantes a los que se enfrenta el ser humano, más aún, dentro de esta etapa vertiginosa de cambios en la que nos encontramos actualmente. Y es, que si el mundo avanza y cambia, con él han de mutar todos los aspectos que nos rodean y que inciden en nuestro día a día. Ahora todos y todas tenemos una fuente de

conocimiento notable al alcance de nuestra mano, pero de nada sirve tenerla si no sabemos utilizarla con sabiduría. Y es el saber una de las principales enseñanzas que nos proporciona la educación, por lo que ésta debe ofrecer alternativas activas para promover que los sujetos no solo utilicen la información, sino que la conozcan, la manipulen y aprovechen de ella todo lo que ésta pueda ofrecerle. Pero para ello, la educación primero ha de adaptarse a las necesidades de las nuevas generaciones estudiantiles, aquellas que tienen al alcance de su mano toda la información, pero que no es lo suficientemente activa como para saber aprovecharla.

Dentro de este contexto, surgen nuevas metodologías educativas que fomentan un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades esenciales para la vida en sociedad. En esta investigación se profundiza en el desglose de una de ellas, conocida como ABP o Aprendizaje basado en problemas, que no sólo proporciona a los discentes la posibilidad de aprender haciendo, sino que les ayuda a enfrentarse a situaciones cotidianas y realistas. Es por ello que diferentes estudios inciden en la puesta en práctica de esta durante la etapa universitaria, pues a partir de ella se formarán futuros profesionales de la salud, de la tecnología, de la literatura, de la educación, etc.

Por todo ello, en esta investigación se evalúa la eficacia del ABP en la educación universitaria, comparando su impacto en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades socioemocionales de estudiantes de la asignatura de Trabajo de Fin de Grado (TFG) en Educación Primaria e Infantil de la Universidad de Alicante. Se analiza una muestra de 217 alumnos divididos en dos grupos: uno experimental (ABP) y otro control (metodología tradicional). Para ello, se realizó un estudio cuasi-experimental previo con una revisión sistemática basada en artículos relacionados con el ABP y su influencia en la etapa universitaria. Tras ello, se diseñó un cuestionario para recopilar información sobre rendimiento académico y habilidades socioemocionales, cuyos datos se analizaron comparativamente entre ambos grupos. Los resultados de éste, nos sugieren que el ABP tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades socioemocionales del alumnado, aunque no se contemplan diferencias significativas en el rendimiento académico de estos.

Entre las limitaciones que se han contemplado durante esta investigación, reside la delimitación de la muestra a las aportaciones del alumnado de una única universidad, concretamente a la universidad de Alicante, así como a la restricción de este análisis al alumnado matriculado de la asignatura de TFG. Además, el estudio es de naturaleza cuasi-experimental, lo que significa que no se pueden establecer relaciones causales entre el ABP y los resultados observados.

Así pues, la prospectiva de este estudio es contribuir a la puesta en práctica de futuras investigaciones cuyo análisis se base en muestras más amplias y diversas para confirmar los hallazgos de este estudio. Además de ello, sería interesante explorar los efectos del ABP en otras áreas de conocimiento y en diferentes niveles educativos, así como los mecanismos subyacentes que explican el impacto positivo del ABP en las habilidades socioemocionales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, METODOLOGÍA ACTIVA, RENDIMIENTO ACADÉMICO

LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y EL COMERCIO ELECTRÓNICO: APRENDIENDO MARKETING DIGITAL A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE BLOGS TEMÁTICOS

LUIS R. SUÁREZ-CANEDO

Universidade da Coruña

La Formación Profesional y el Comercio Electrónico: aprendiendo marketing digital a través de la creación de blogs temáticos.

Introducción y objetivos: La presente investigación recoge una experiencia didáctica dentro de la materia de Comercio Electrónico perteneciente al Ciclo de Formación Profesional de Comercio y Marketing de Grado Medio (LOMCE). A través de ella se pretende dilucidar la utilidad que la creación y gestión de blogs temáticos de diversas temáticas tiene en la interiorización de contenidos de tipo teórico relacionados con el marketing clásico y el marketing digital.

Se busca, de esta manera, dar un paso atrás en la innovación de la herramienta (frente a lo que suponen otras aplicaciones o redes sociales más dinámicas y automatizadas) para así propiciar una mayor reflexión teórica del alumnado a la hora de diseñar estrategias que engloben el contenido, la forma, la visibilidad, la periodicidad y el público objetivo de productos o servicios. Además, al abrir las temáticas permite afrontar algunas que sean de carácter altruista, lo que permite al alumnado conocer la utilidad del marketing digital más allá de la monetización, para la realización de todo tipo de campañas sociales de sensibilización.

Metodología: Se trata de una metodología de investigación-acción en la que el investigador se sitúa en el centro del proceso, intentando construir un conocimiento fundamentado sobre la labor que se lleva a cabo dentro del aula. En este sentido, permite desafiar las creencias del docente al obtener una visión sistematizada de la labor realizada, mostrando las fortalezas y debilidades del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, permite una observación de la evolución en los aprendizajes del alumnado que puede ser contrastada desde ángulos diferentes a la propia evaluación docente.

Conclusiones:

- El alumnado tiende a focalizarse más en el texto y el contenido frente a la forma y los materiales multimedia durante el proceso de creación de entradas del blog. Todo ello refuerza una reflexión más detenida sobre la pertinencia de los temas a tratar en cada entrada, así como a valorar la profundización de los temas antes de ser tratados.
- La creación del blog tiende a generar una motivación en el alumnado a hacer una revisión de fuentes de información

diversa, con el objetivo de conocer en mayor profundidad los temas, bienes o servicios de los que habla en el blog. De esta manera, se observan cambios de actitudes respecto a la temporalización de las publicaciones, frente a modelos más inmediatos como las redes sociales.

- La escritura de blogs fomenta la estructura argumental en la descripción lo que facilita descubrir las fortalezas y debilidades de los temas, bienes o servicios, de manera que el alumnado puede elaborar estrategias de marketing con mayor conocimiento.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN PROFESIONAL, INNOVACIÓN DOCENTE, TEORÍA DE LA EDUCACIÓN, TICS

¿ESTÁ LA RAÍZ CUADRADA ACABANDO CON LA CREATIVIDAD Y EL BIENESTAR DE LOS Y LAS ESTUDIANTES?

SAMUEL GONZÁLEZ GARCÍA

UCM

“¿Está la raíz cuadrada acabando con la creatividad y el bienestar de los y las estudiantes?” se enfoca en presentar el problema de la creatividad en relación a los sistemas educativos, los currículos escolares y el grado de participación en los centros educativos, tomando como punto de partida los hallazgos de George Land sobre la disminución de la creatividad con la educación formal y las diversas críticas al aparentemente excesivo academicismo o. conservadurismo.

Para abordar este problema, se diseñó un estudio breve que combina una revisión bibliográfica con una encuesta dirigida a adultos sobre sus experiencias escolares y su percepción actual de creatividad y bienestar. La

encuesta incluyó preguntas clave sobre la experiencia escolar del estudiante en los ciclos de primaria y secundaria, y una valoración de la participación y experiencia escolar en primaria y secundaria. Además, se utilizaron instrumentos validados como el Mini IPIP-6 para medir la creatividad actual, el Overall Life Satisfaction (OLS) y el Personal Wellbeing Index – 7 items (PWI-7) para evaluar el bienestar general y personal.

El cuestionario, desarrollado en un formato digital y anónimo, se distribuyó a través de redes sociales y contactos personales, logrando una participación moderada. En el análisis preliminar de los datos, se observa que proporción relevante de los encuestados identifica a las matemáticas como la asignatura más desafiante. En términos de participación, tanto en primaria como en secundaria, se reporta una baja promoción de la participación activa en el aula o en la toma de decisiones en el centro educativo.

Las respuestas sobre la creatividad, la satisfacción general con la vida y el bienestar personal actual muestran variaciones significativas. Hay que subrayar que las respuestas aún se están analizando para identificar patrones específicos y significativos. Sin embargo, los hallazgos preliminares sugieren que las experiencias escolares en entornos más rígidos pueden tener un impacto duradero en la percepción de creatividad que las personas participantes reportaron. Estos resultados resuenan con las críticas de Land y otros investigadores sobre la necesidad de reformas educativas que fomenten la innovación y la creatividad desde una edad temprana.

Este estudio plantea la necesidad de reevaluar los currículos actuales y considerar enfoques pedagógicos que integren la creatividad y el bienestar como componentes esenciales del aprendizaje, particularmente en materias tradicionalmente vistas como rígidas y desafiantes, como las matemáticas. Continuar investigando y analizando estos datos es crucial para desarrollar estrategias educativas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes y prepararlos mejor para los desafíos del futuro.

PALABRAS CLAVE

AJUSTE ESCOLAR, ANSIEDAD MATEMATICA, BIENESTAR, MATEMÁTICAS, RENOVACIÓN CURRICULAR

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA MEDIADA POR TECNOLOGÍA PARA INTERACTUAR EN CONTEXTOS NATIVOS

NORMA FLORES GONZÁLEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

MÓNICA ZAMORA HERNÁNDEZ

Universidad Autónoma de Puebla

VIANEY CASTELÁN FLORES

Universidad Autónoma de Puebla

Hoy en día, el idioma inglés es una lengua franca de primera necesidad. Sin embargo, cuando sus aprendices tienen la oportunidad de estar en contacto con nativos o en un país extranjero, enfrentan dificultades dado que su lenguaje es más académico y necesitan las competencias lingüísticas y culturales para lograr una conversación exitosa. De hecho, la competencia cultural implica comprender y responder correctamente, pues es la combinación única de variables culturales y de toda la gama de dimensiones que un hablante aporta a las interacciones para que la comunicación se lleve a cabo. Además, estas competencias culturales proporcionan un enfoque integral, teórico y práctico para el conocimiento, desarrollando las habilidades esenciales para un acto de habla en contextos naturales. Bajo este contexto, es menester identificar medios para detonar las competencias lingüísticas y culturales bajo metodologías innovadoras. En este tenor, el propósito de este estudio es conocer si la aplicación Speaky promueve el aprendizaje del inglés coloquial mediante la competencia lingüística y cultural para una comunicación exitosa en contextos cotidianos y evitar los desafíos que enfrentan los estudiantes al estar en el extranjero. La muestra estuvo compuesta por 50 estudiantes de pregrado de la Licenciatura en Enseñanza del Idioma Inglés de la BUAP, donde 25 estudiantes fueron asignados a un grupo control y 25 al experimental, respectivamente. El estudio se llevó a cabo en el verano de 2023 y la propuesta se aplicó únicamente en el último grupo. Se trata de una

investigación experimental y transversal para analizar de manera numérica el fenómeno de estudio. Para recolectar la información sobre la vida de los estudiantes durante su estancia en sus campamentos de verano, se usó un cuestionario con escala tipo Likert. Los resultados indican que el grupo control enfrentó desafíos con el lenguaje como problemas de comunicación y comprensión al momento de hablar, principalmente de tipo lingüístico y cultural. Por otra parte, el grupo experimental consideró que la cultura influyó para evitar dichos problemas. De hecho, gracias a la práctica realizada con antelación en la aplicación Speaky, comprendieron los regionalismos y complementaron su formación docente adquirida en el programa de Licenciatura. Asimismo, manifestaron que la aplicación promueve estrategias comunicativas útiles para interactuar con hablantes nativos en contextos reales.

La contribución de la investigación incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje en dos vertientes. La primera sugiere la aplicación de estrategias mediadas por tecnología que ayuden a los estudiantes a comprender y desarrollar las habilidades necesarias para interactuar con hablantes nativos. La segunda alude a un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje para satisfacer dichas necesidades. En conclusión, la investigación es innovadora al hacer uso de actividades mediadas por tecnología para la comunicación en contextos auténticos.

PALABRAS CLAVE

APLICACIONES, COMPETENCIA COMUNICATIVA, COMPETENCIA CULTURAL, DESAFÍOS, ENSEÑANZA DE IDIOMAS

LO VISUAL Y LO NARRATIVO COMO ELEMENTOS ESTRUCTURANTES DE LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA

ISABEL SANCHA PIÑEIRO SORONDO

UCJC

Este estudio se propuso establecer los criterios a tener en cuenta para una propuesta de planificación alternativa de la asignatura de Literatura del Siglo XX en la carrera de grado de Comunicación en una universidad privada latinoamericana. Lo inspiró la brecha de estrategias existente en la población estudiantil en asignaturas de contenido similar entre el nivel secundario y el universitario. Se basa en una experiencia exitosa de innovación docente, a pequeña escala, en el nivel secundario, y es pertinente para la renovación pedagógica de la asignatura a nivel universitario porque el contexto educativo de ambos niveles, en este caso, es el mismo. El primer objetivo es analizar y describir cómo elementos narrativos y visuales se combinaron exitosamente tanto en la planificación y ejecución de la enseñanza de escritura creativa de un grupo de estudiantes, como en la autoevaluación de la experiencia de la asignatura de otro grupo. El programa de la asignatura impartida en inglés a nivel secundario incluyó poesía y narrativa breve, y teatro. A nivel universitario se impartió en español, con foco en literatura mundial. Para el estudio de los textos literarios en lengua extranjera, los participantes del curso universitario tuvieron la opción de leer los textos en traducción o en lengua extranjera. El segundo objetivo de esta ponencia es proponer criterios orientadores para nutrir a la planificación universitaria de las estrategias fortalecedoras que se observaron en el nivel inferior. La metodología para la comprensión de las fortalezas de los dos elementos a nivel medio fue utilizar metodología colaborativa y activa para escritura creativa y, en el caso de la autoevaluación, se realizó en pequeños grupos de discusión (grupo experimental) y trabajo individual (grupo control). Es relevante considerar qué estrategias fructíferas, primeramente desarrolladas por los estudiantes en niveles inferiores, es pertinente conservar y potenciar en niveles superiores para lograr un continuum educativo. El foco

sobre la trayectoria educativa es relevante. Se puede suponer que ello ayudará conservar la motivación inicial de los alumnos, y potenciar de forma actualizada las estrategias primeramente adquiridas. A la luz de los resultados beneficiosos de la planificación educativa a nivel secundario que combina la literacidad visual y la narrativa, se pueden delinear criterios orientadores para la planificación de las actividades de enseñanza de la literatura, y promover que la enseñanza de la literatura a nivel universitario deje a un lado el perfil de alumnos pasivos recipientes de información para promover el desempeño activo que sí manifiestan en otras asignaturas.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIO DE LITERATURA CONTEMPORÁNEA. EDUCACIÓN SECUNDARIA. EDUCACIÓN UNIVERSITARIA. NARRATIVA. LITERACIDAD VISUAL

FRACASO ESCOLAR: ETIOLOGÍA Y ATRIBUCIONES. DISEÑO, IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE UN "PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO SOCIOEDUCATIVO"

FRANCISCO ANTONIO RODRÍGUEZ MANTECA

Escuela Internacional de Doctorado de la UNED

Alcanzar procesos de aprendizaje óptimos y compromisos efectivos por parte del alumnado en los procesos de aprendizaje debería convertirse en un proceso natural tanto dentro como fuera del aula. Sin embargo, la realidad tangible evidencia que cada vez hay más estudiantes que no aprueban sus materias y en el peor de los casos abandonan sus estudios académicos. Pudiéndose afirmar que el fenómeno del fracaso escolar es un problema cada vez más presente en el sistema educativo español,

independientemente de que los indicadores estadísticos oficiales quieran amortiguarlo o disimularlo.

En este contexto asimétrico, la investigación que se presenta en esta comunicación apuesta, en primer lugar, por una diagnosis exhaustiva lo más precisa posible que sirva de modelo de predicción sobre el fracaso escolar. Confirmándose que es un problema complejo y multifactorial que engloba diferentes factores endógenos y exógenos (Romero y Hernández-Pedreño, 2019; Yserte et al., 2020). Precisamente, estos factores predictivos se categorizan en cuatro grandes dimensiones (personal, familiar, social e institucional).

Posteriormente, tras la diagnosis de la realidad, el estudio de investigación vira y se focaliza en la intervención socioeducativa. En este espacio de intervención emerge el “Programa de Acompañamiento de corte socioeducativo” como estrategia integrada y comprensiva capaz de abordar las raíces del problema (Bolarín, 2020). Posibilitando mejorar las expectativas académicas del alumnado que está en riesgo de fracaso escolar como consecuencia de diversos desajustes académicos y psicosociales.

Como consecuencia de cuanto antecede, podemos confirmar que el estudio de investigación se bifurca en dos caminos: la diagnosis y la intervención. Si bien, ambos caminos convergen en los mismos objetivos: diagnosticar de forma transversal e incrementar el interés e implicación del alumnado, del profesorado y otros agentes socioeducativos, con el fin de mejorar el desempeño académico de los educandos.

Para abordar estos objetivos, nos apoyamos en el paradigma metodológico mixto, posicionándonos en una investigación descriptiva-interpretativa ex-post-facto. Por su parte, la muestra está conformada por dos submuestras. Submuestra para la diagnosis (1590 alumnos, 125 docentes, 44 miembros de equipos directivos y 20 profesionales de los equipos de orientación de diferentes centros académicos de Castilla y León) y submuestra para el programa de intervención (40 alumnos: 20 en el grupo experimental y 20 grupo de control).

Con relación a la recogida de información, reseñar que se aplican diferentes técnicas multinivel (cuantitativas: escalas Likert; cualitativas: entrevistas y focus group). Complementado con observación participante y

no participante. Se analizará la información a través de la estadística descriptiva e inferencial. Los primeros resultados confirman que la submuestra de análisis diagnóstico aporta índices más altos relacionados con el hecho de promocionar de curso académico y tener asignaturas suspensas, que los datos aportados por las fuentes oficiales estatales y autonómicas.

Finalmente, puntualizar que somos conscientes de que existe amplia literatura científica sobre el fracaso escolar y sus posibles causas (Moles et al., 2022). Si bien, también se observa una escasez de investigaciones que hayan profundizado en la implementación de “Programas Socio-educativos” fuera de la institución formal, como eje prioritario para abordar intervenciones centradas en el rendimiento académico.

PALABRAS CLAVE

FRACASO ESCOLAR. DIAGNOSIS MULTIFACTORIAL.
INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

COORDINACIÓN HORIZONTAL EN EL MÁSTER EN PROFESORADO: EL TFM EN LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

ROSA MARÍA SERRANO PASTOR

Universidad de Zaragoza

OSCAR CASANOVA LÓPEZ

Universidad de Zaragoza

ANA CRISTINA BLASCO SERRANO

Universidad de Zaragoza

El Trabajo Fin de Máster (TFM) es una asignatura final compendio de todo el aprendizaje obtenido en el Máster en Profesorado y, por ello, de gran importancia en la formación del alumnado futuro docente. En el

caso de la Universidad de Zaragoza, es una titulación que cuenta con 17 especialidades distintas y en las que en un inicio se presentó como una única asignatura, compartiendo la misma guía docente. Como esta particularidad no permitía responder adecuadamente a las características de las diferentes especialidades, a partir del curso 2019/2020, cada especialidad cuenta con su propia asignatura de TFM. Sin embargo, en estos cuatro años se ha observado, tanto por parte del profesorado como del alumnado, una progresiva diferenciación que llevan a la necesidad de mejorar la coordinación del TFM a nivel de titulación. El objetivo de esta propuesta ha sido analizar y compartir buenas prácticas y problemáticas halladas en el TFM en cada una de las especialidades, de manera horizontal y colaborativa entre el profesorado, examinando los beneficios de la misma. El proyecto se ha llevado a cabo a lo largo del curso 2023-2024 con positivos resultados y en él se han visto implicados 20 profesores de las diferentes especialidades. Se ha aplicado una metodología eminentemente cualitativa para la valoración de los mismos, partiendo de un análisis documental exhaustivo de guías docentes y protocolos de actuación, un cuestionario de detección de buenas prácticas y problemáticas, el diario de campo de las reuniones y grupos de discusión. Entre los resultados hay que destacar la elaboración de un documento consensuado con repercusión directa en la actualización de las guías docentes. Dicho documento se ha centrado especialmente, entre otras, en: información común para todas las especialidades sobre página web, modalidades ofertadas y requisitos para dirigir TFM y formar parte de tribunales; reuniones docentes a realizar y con el alumnado, uso de Moodle y de programas antiplagio, y consensos sobre las características formales de la memoria. Asimismo, se ha trabajado en documentos complementarios en relación con el diseño de plantillas para la redacción del TFM o rúbricas de evaluación. A nivel de funcionamiento, se ha valorado positivamente el trabajo síncrono y asíncrono que ha permitido las herramientas de Google Drive, y las dinámicas horizontales establecidas para que todo el profesorado pudiera compartir sus visiones e ideas. Por todo ello, se valora como una propuesta de significativo interés para la mejora de la calidad del Máster en Profesorado, y en último término del

alumnado implicado en la asignatura, fácilmente replicable en otras titulaciones tanto de Grado como de Máster.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EDUCATIVA, COORDINACIÓN DOCENTE, MÁSTER EN PROFESORADO, TFM

OPTIMIZACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA, HABILIDADES SOCIALES Y GESTIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DE DEPORTES DE RAQUETA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

FEDERICO SALVADOR PÉREZ

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

GRACIA CRISTINA VILLODRES

Universidad de Granada

Introducción: La Educación Física en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) representa un pilar indispensable para el desarrollo integral de los estudiantes y además se enfoca de manera muy relevante en la mejora de las capacidades físicas promoviendo al mismo tiempo habilidades y valores fundamentales para el crecimiento personal e integral. En este contexto, el trabajo realizado en el aula se articula mediante actividades que usen implementos desarrollando capacidades específicas como la velocidad de reacción o desplazamiento. Estas actividades no solo buscan optimizar la condición física de los alumnos, sino que también fomentan la cooperación, la solidaridad y el trabajo cooperativo. A través de una planificación didáctica bien estructurada, la Educación Física en la ESO se convierte en una herramienta clave para la formación de individuos sanos, activos y socialmente responsables.

Objetivo: Promover el desarrollo integral de los estudiantes a través de la práctica de deportes de raqueta optimizando la condición física y fomentando habilidades sociales esenciales.

Metodología: El alumnado que participa es de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y se plantea una forma de trabajo coordinada de manera vertical, estableciendo la iniciación al principio de la etapa e intentando que cada curso vaya incrementándose la dificultad, la variedad y la exigencia, sin olvidar que cada alumno tiene un ritmo diferente de aprendizaje. En cada curso se apostará por un deporte de raqueta específico pero en primer curso se podrá probar de manera puntual cada uno de ellos u otro que tenga relación, o al menos, tener nociones como forma de familiarización con dichos deportes.

Desarrollo de la propuesta: En primero de ESO se potenciarán las palas de playa y las indiacas, debido a su mayor facilidad para aprender el golpeo y al coste que el propio material tiene, por lo que es más fácil de asumir para un centro. También el aspecto más lúdico se tiene en cuenta en esta elección. En segundo de ESO se apuesta firmemente por el bádminton, se aprenden las reglas fundamentales y se practica para adaptarse a este deporte. En tercero de ESO se elige el pickleball para comenzar un deporte de raqueta que permita que la pelota toque el suelo y sea más parecido al tenis o pádel y en el último curso de la etapa, se trabajará el tenis de mesa. Todo ello de manera progresiva y potenciando la familiarización antes que la competición, aunque sí se hará más esto último con el alumnado que lo demande.

Resultados: Una vez concluida la etapa, después de realizar varias sesiones en cada curso, el alumno ha adquirido habilidades suficientes para poder practicar deportes de raqueta con mayor garantía de éxito, además de estar concienciado con los valores que representan esos deportes o juegos, con el valor social añadido que representa.

Conclusiones: La práctica de deportes de raqueta en la ESO es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que mejora habilidades físicas clave como la velocidad de reacción o de desplazamiento. Además, se fomentan valores sociales como la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo. En el plano emocional, ayudan a reducir el estrés y

aumentar la autoestima, permitiendo a los alumnos gestionar mejor sus emociones. En el ámbito social, favorecen la interacción positiva con los compañeros, fortaleciendo lazos y creando un entorno escolar más inclusivo y colaborativo. Por último, se incrementa la capacidad de creer en uno mismo cuando se comprueba que se van adquiriendo habilidades individuales para ponerlas en práctica con su grupo de iguales.

PALABRAS CLAVE

CONDICIÓN FÍSICA, DEPORTES DE RAQUETA, EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EMOCIONES, HABILIDADES SOCIALES

TRABAJO DE LA COORDINACIÓN DE MANERA COOPERATIVA PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS Y LAS HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DEL ACROSPORT EN ESTUDIANTES DE PRIMER CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

FEDERICO SALVADOR PÉREZ

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

GRACIA CRISTINA VILLODRES

Universidad de Granada

Introducción: La Educación Física en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) se configura como un ámbito esencial dentro del nuevo currículo educativo (LOMLOE). En esta asignatura no solo se centra en el desarrollo de las capacidades físicas que ya es muy relevante, sino también en la promoción de habilidades sociales y emocionales entre los propios estudiantes. Si partimos de un enfoque pedagógico la realidad es que puede ser muy efectivo si se basa en promover actividades que

incrementen la dificultad de la coordinación de movimientos y fomenten el trabajo cooperativo. Dentro de estas actividades, el Acrosport se destaca quizá como una herramienta pedagógica integral ya que no solo se mejora la condición física y la coordinación, sino habilidades de cooperación, confianza y comunicación entre iguales.

Objetivo: Optimizar las capacidades físicas de los alumnos, al mismo tiempo que se potencie su desarrollo integral, promoviendo valores y emociones como la colaboración, el respeto y la responsabilidad compartida.

Metodología: El alumnado que participa es de primero de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Se organizan grupos de trabajo entre 3 y 6 personas que de manera heterogénea se organizan por el espacio. Existe una persona que representa a cada grupo y que previamente es elegida por ellos y servirá para tareas organizativas dentro del propio grupo y también con el resto para material, control de espacios... Tendrán que ir adaptando sus capacidades físicas y habilidades sociales al objetivo común que es crear una coreografía de Acrosport utilizando como único material las colchonetas y unas hojas representativas de apoyo.

Desarrollo de la propuesta: Para la organización, como es primero de ESO, y es la primera vez que lo van a hacer, se dedica una sesión a hacer un visionado de ejemplos con el objetivo de que sepan lo que tienen que preparar. Previamente se les deja que configuren los equipos. Cada uno tiene un número y un representante que ejerce de capitán. Por otro lado, tienen sonando un montaje musical con una duración de un minuto que es a la que tienen que ajustarse según los cambios de ritmo para ir ensayando. Dicha música va sonando cada dos minutos y avisa previamente con pitidos para que estén prevenidos de su comienzo. En la pared hay unas plantillas con ejemplos de figuras y además, cada equipo también dispone de un resumen para no tener que estar consultando continuamente la plantilla general.

Resultados: Después de varias sesiones, cuando tienen preparada la coreografía que han configurado de manera autónoma con las apreciaciones del profesor, hacen una exposición a toda la clase y el profesor le evalúa con una rúbrica que previamente ya mostró al alumnado.

Conclusiones: En conclusión, el trabajo en equipo en esta asignatura, y especialmente a través de una actividad como el AcroSPORT, es muy importante para contribuir al desarrollo integral de los estudiantes ya que no solo mejora las capacidades físicas y la coordinación motriz, sino que también fortalece las habilidades sociales y emocionales mediante la resolución de conflictos y la adaptación a la realidad para buscar el bien del grupo. Al fomentar la cooperación, la confianza y la comunicación se contribuye a la formación de individuos más empáticos, responsables y colaborativos. Así, se logra una educación más completa y equitativa, alineada con los objetivos de la LOMLOE, que prepara a los jóvenes para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.

PALABRAS CLAVE

ACROSPORT, EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA,
EXPERIENCIAS DOCENTES

DESMONTANDO ESTEREOTIPOS A TRAVÉS DEL JUEGO. PROPUESTA DIDÁCTICA DE CULTURA VISUAL

NAIARA HERRERA RUIZ DE EGUINO

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Esta comunicación da a conocer una experiencia de innovación docente. Se trata de una propuesta didáctica de educación artística dirigida a alumnado del Grado en Educación Primaria.

El objetivo principal de la propuesta es abordar la cultura visual desmontando estereotipos y fomentando una mirada crítica a través de la creación de un juego de mesa dirigido a alumnado de Educación Primaria. Con ella, el futuro profesorado de Educación Primaria desarrolla diversas competencias tanto transversales como específicas del campo de la educación artística, y a su vez afronta el reto de crear un juego en el

que se trabaje la cultura visual y se impulse la reflexión sobre los estereotipos que nos rodean a diario. Además, los juegos creados se resuelven como posibles herramientas de trabajo para abordar la cultura visual y los estereotipos con niños y niñas de Educación Primaria.

La propuesta se compone de cinco fases. Primero, el alumnado realiza una reflexión teórica grupal acerca de los estereotipos. Seguidamente, a cada grupo se le asigna una temática cuya estereotipación es común en nuestros días y se les propone hacer una recopilación de imágenes propias de la cultura visual de niños y niñas de Primaria en relación a dicho tema y una consiguiente reflexión a partir de ellas. En tercer lugar, realizan una reflexión teórica sobre la educación en cultura visual y, tras ello, se les propone que hagan una búsqueda de artistas plásticos y visuales que mediante sus obras ponen en duda o fomentan una visión crítica respecto a la temática que les ha tocado. Finalmente, se les lanza una propuesta que aúna las cuatro fases anteriores, en la que deben crear un juego de mesa físico. Se plantea como un reto en el que, utilizando la recopilación de imágenes realizada, tomando en consideración las reflexiones teóricas previas y valiéndose de las obras de artistas que han reunido, deben crear un juego de mesa dirigido a alumnado de Primaria que sirva para invitar a niños y niñas a interpretar, analizar y poner en duda las imágenes que consumen, desarrollando así su capacidad crítica.

Una vez creados los juegos, es la hora de jugar. Por rotación, cada grupo dispone de quince minutos para jugar a cada juego. Finalmente, el alumnado recibe una rúbrica con la que valorar cada juego.

Se trata de una propuesta que se desarrolla a lo largo de seis semanas. Su acogida es muy buena, ya que hablar sobre estereotipos dentro de la cultura visual les genera interés y la creación de un juego les resulta algo motivador y todo un reto. Además, gracias a las cuatro primeras fases se adentran en el proceso de creación con cierto empoderamiento, ya que se vuelven, de alguna manera, “expertos y expertas” en la temática que han trabajado, y esto hace que sientan mayor seguridad a la hora de afrontar el reto. A todo ello se le suma la parte lúdica final, en la que disfrutan, ríen y comparten al mismo tiempo que debaten sobre estereotipos ligados a diversos temas.

PALABRAS CLAVE

CULTURA VISUAL, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN PRIMARIA, ESTEREOTIPOS, GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO PARA LA CIUDADANÍA MUNDIAL Y EL DESARROLLO SOSTENIBLE.

BEATRIZ CERCOS CHAMORRO

Universitat De València

ANA ANCHETA ARRABAL

*Departamento de Educación Comparada
e Historia de la Educación de la Universitat de València*

M^a NATTIVIDAD ORELLANA ALONSO

Universidad de Valencia

Introducción: El trabajo que presentamos se enmarca en el trabajo del Grupo Consolidado de Innovación Docente CONSOLIDA-PID, GCID-SAMEUV (GCID23_259152) en el que se presentan los resultados del proyecto UV SFPIE PIEC-2736915. Desde el año 2005 en la Comunidad Valenciana, junto con la Campaña Mundial por la Educación (CME), se dinamizan talleres de sensibilización, concienciación y movilización social. Cada año, a partir de un lema propuesto por la CME, enfocado en la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), se llevan a cabo desde la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universitat de València (UV) acciones formativas a lo largo del curso escolar en diferentes titulaciones y que culminan con un acto central en la Semana de Acción Mundial por la Educación

(SAME). En concreto, este curso académico, se ha puesto especial énfasis en el ODS 4 “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todos”, ODS 5 “Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas” y ODS 16 “Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas”.

Objetivos: Algunos de los objetivos que se presentan es defender de manera activa el derecho a la educación, fomentar pedagogías transformadoras e innovadoras cuya visión estén dirigidas a una educación sostenible, colaborativa e igualitaria.

Metodología: Con la finalidad de recopilar toda la información pertinente por parte tanto del alumnado, como del profesorado, se han diseñado y aplicado dos tipos de cuestionarios: uno dirigido a las acciones formativas y, otro, dirigido al acto central de la SAME. A través de un cuestionario anónimo online *ad hoc* creado en la plataforma Lime Survey de la UV, se han recogido de preguntas cerradas, contestadas con escala de valores del 1 al 5, la información para hacer una valoración de las mismas, además de incorporar una pregunta abierta.

Resultados

Tras realizar un análisis cuantitativo descriptivo, se ha observado un alto grado de satisfacción tanto en las cuestiones relacionadas a las acciones formativas, como a la participación del acto central en las diferentes titulaciones. El alumnado se ha implicado en las acciones formativas centradas en los ODS 4 y ODS 16, que les han ayudado a tener una visión más amplia en relación a aprender a convivir mediante la educación o conocer la situación de la educación en el mundo. Con respecto a las actividades formativas cuyo foco de atención fueron los ODS 4 y ODS5, el alumnado manifestó la necesidad de trabajar más sobre los mismos en todo su recorrido académico.

Conclusiones.

Algunas de las conclusiones a las que hemos llegado ha sido la necesidad que existe de fomentar actividades que implican la realidad social y actual de las preocupaciones que tiene el alumnado dentro del marco de la educación superior. Las acciones formativas se han perpetrado en un

ambiente favorable en colaboración con organizaciones, siendo estas un valor añadido. Asimismo, el trabajo realizado a lo largo del curso escolar, se ha visto reflejado en el acto central la SAME.

PALABRAS CLAVE

AGENDA 2030, DERECHO A LA EDUCACIÓN, EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, ODS

INNOVACIÓN DOCENTE EN LAS UNIVERSIDADES PRIVADAS ANDALUZAS

JUAN PATRICIO SÁNCHEZ CLAROS

Universidad de Málaga

En los últimos años se asiste a una cierta polémica sobre la autorización de universidades privadas y centros de educación superior. En ocasiones esta proliferación se ha contemplado como una amenaza por parte del sector universitario público. Se argumenta que el patrocinio privado supone la priorización de los objetivos corporativos de aquellos grupos de interés promotores de los nuevos centros. Sin entrar en esta polémica, lo cierto es que los nuevos centros privados son contemplados como un aumento de la competencia cuando no una amenaza de cara a la captación de alumnos. La convivencia de lo público y lo privado en el sector universitario, no obstante, viene de antaño, y la expansión del acceso a la educación superior no ha hecho sino amplificar el escenario en el que desarrollaba esa competencia. Por otra parte, la disputa en torno a la calidad de la enseñanza entre unas y otras parece revelarse estéril si, como nos indica la investigación, la financiación no condiciona los resultados académicos, situándose los niveles de eficiencia más bien del lado de la experiencia y la antigüedad de estas instituciones.

Las privadas recién incorporadas al catálogo de oferta universitaria se han mostrado activas y flexibles para alcanzar lo más pronto posible un estatuto de calidad docente y de personalización en los servicios que les permita, además, singularizarse frente a sus competidoras. La apuesta por la innovación docente, en este sentido, no aparece únicamente como un signo de los tiempos que caracterice a los procesos de enseñanza-aprendizaje contemporáneos, sino como un marchamo de imagen corporativa que apunte a un específicamente declarado branding de calidad y eficiencia. Para que tal reclamo funcione, ha de ser conocido y valorado por el futuro alumnado, y así constituir uno de los criterios de selección a tener en cuenta a la hora de formalizar sus matrículas.

La provisión de esta información a la sociedad, la organización y el detalle con que se muestre, y la articulación que la innovación docente tenga con el resto de servicios proveídos por las universidades se erigen, en consecuencia, como un rasgo definitorio de la voluntad del trabajo docente, así como de su efectiva implantación en las aulas.

El estado de tal provisión de información sobre innovación docente recién mencionado es el objetivo que se aborda en el presente trabajo. Éste se circunscribe al ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que cuenta en la actualidad con diez universidades públicas, una privada (Loyola) y otras dos privadas (Fernando III-CEU, y UTAMED) cuya aprobación fue autorizada muy recientemente, y que comenzarán sus actividades en los cursos inmediatos, siendo sus webs ya accesibles. Precisamente en las webs de estas tres universidades privadas es de donde se extrae la información en este trabajo para analizar el valor, la misión, las metodologías formativas y las propuestas de innovación docente. En la discusión y conclusiones se constata cómo el anteriormente mencionado factor de experiencia y antigüedad destaca en la Universidad Loyola, que proporciona una información muy amplia y detallada, en combinación con una extensa oferta de programas formativos innovadores. La Fernando III, más allá de la exposición de su misión y valores basados en el humanismo cristiano, ha de completarse en el apartado de innovación con la web matriz del CEU, mientras que la UTAMED, junto a algunas afirmaciones contradictorias, apenas se limita a anunciar la creación de una OTRI que canalice la transferencia y el emprendimiento.

PALABRAS CLAVE

ANDALUCÍA, INNOVACIÓN DOCENTE, UNIVERSIDADES PRIVADAS

PAISAJES DE APRENDIZAJE Y CURRÍCULUM OCULTO VISUAL. UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

NAIARA HERRERA RUIZ DE EGUINO

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Esta comunicación da a conocer una experiencia de innovación docente. Se trata de una propuesta didáctica de educación artística dirigida a alumnado del Grado en Educación Primaria en la que se presta atención al espacio educativo y a los elementos visuales que lo componen.

El objetivo principal es que el futuro profesorado de Educación Primaria reflexione acerca del diseño de los espacios educativos y de los elementos visuales que los componen y que desarrolle una mirada crítica respecto a ellos, considerando la incidencia del Currículum Oculto Visual (COV), las posibilidades que ofrecen los diversos espacios según su organización y la influencia que tienen sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La propuesta se compone de diferentes etapas en las que se trabaja compartiendo experiencias, a través de lecturas compartidas y de forma práctica, teniendo así la posibilidad de desarrollar diversas competencias tanto transversales como específicas de la educación artística.

En la primera etapa se les propone que dibujen el aula de su época de Primaria. Tras ello, por grupos comparten sus aulas, las comparan y debaten sobre las cosas comunes y las diferencias, para después compartir lo comentado con el grupo entero, acercándonos así al tema desde un lugar más personal. La segunda etapa consiste en realizar una lectura

acerca del COV y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en base a la cual deben crear individualmente un póster en el que analicen cómo se daban los diversos elementos del COV en la que fue su escuela. Estos pósteres los compartimos a modo de exposición y realizamos en grupo grande un debate a partir de ellos. Paralelamente a estas dos etapas se les dan a conocer diversos enfoques y teorías acerca del tema, acercándonos también a las Pedagogías invisibles y a los denominados Paisajes de aprendizaje.

Las reflexiones y los conocimientos adquiridos hasta ese momento desembocan en el trabajo de la etapa final, donde se les plantea una situación a través de la que se les propone que diseñen un espacio educativo polivalente en el que puedan tener lugar diversos Paisajes de aprendizaje y que lo construyan, a modo de maqueta, utilizando principalmente materiales reciclados y reutilizados. Esta labor de diseño y creación va acompañada de un dossier en el que dan a conocer el proceso de trabajo y justifican las decisiones tomadas a lo largo del mismo. A través de esta propuesta final, el alumnado tiene la oportunidad de reflexionar y adquirir conocimientos desde la práctica, además de desarrollar habilidades de trabajo en grupo y enfrentarse a la creación a través de materiales reciclados.

En su conjunto, la propuesta es acogida con gran interés. Comenzar compartiendo experiencias propias motiva al alumnado, y analizar los espacios que han habitado desde el enfoque del COV les da la oportunidad de desarrollar reflexiones críticas desde un lugar propio. Con ello, la creación de un espacio diseñado por ellos y ellas fortalece su motivación desde la potencialidad que concede trabajar desde lo práctico.

PALABRAS CLAVE

CURRICULUM OCULTO VISUAL, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPACIOS EDUCATIVOS, GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA, PAISAJES DE APRENDIZAJE

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL
COMPORTAMIENTO. LA GAMIFICACIÓN Y OTRAS
EXPERIENCIAS DE LUDIFICACIÓN (CINE, COMIC...)
EN LA FORMACIÓN

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S03-01.** DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UN VIDEOJUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICO EDUCATIVA PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA COLOMBIANA (BATALLA DE BOYACÁ) EN ESTUDIANTES DE 5°
Marlon F. Román Tejada. Orlin Javier Rangel Lambrano. Julio José Rangel Vellojín.
- **Ponencia A04-S03-02.** QUALITATIVE STUDY ON GAMIFICATION IN MUSIC EDUCATION
Paloma Bravo-Fuentes.
- **Ponencia A04-S03-03.** DISEÑA TUS PROPIAS RECOMPENSAS: UNA EXPERIENCIA DE COCREACIÓN EN UNA ASIGNATURA GAMIFICADA DEL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Noëlle Fabre Mitjans. Gregorio Jimenez Valverde. Carlos Heras Panigua. Gerard Guimerà Ballesta.
- **Ponencia A04-S03-04.** GAMIFICACIÓN Y ODS. ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA DE ESCAPE ROOM EN EL MÁSTER DE PROFESORADO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA
Estefanía López Requena.
- **Ponencia A04-S03-05.** IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS Y EL APRENDIZAJE PROFUNDO EN FUTUROS DOCENTES.
María Dolores Díaz Noguera. Jara Juan-Chaparro. Carlos Hervás-Gómez.
- **Ponencia A04-S03-06.** GAMIEDUCA. LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR
Rosa María Ruiz-Ortiz. María Del Carmen Canto López. Sandra Melero Santos.
- **Ponencia A04-S03-07.** BIENVENIDOS A EVOLAND: UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR
Sandra Melero Santos. Rosa María Ruiz-Ortiz. María Del Carmen Canto López.
- **Ponencia A04-S03-08.** LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA INCLUSIVA DEL PROFESORADO ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA
Pablo Berbel Oller. José Jesús Sánchez Amate. Celia Gallardo Herreras. Alejandro Vargas Serrano.

- **Ponencia A04-S03-09. IMÁGENES QUE EDUCAN: EL CINE COMO ESPACIO DE REFLEXIÓN DESDE LA DIDÁCTICA.**
Jessica Cabezas Alarcón.
- **Ponencia A04-S03-10. GAMIUCA. UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN DOCENTE SOBRE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR**
María Del Carmen Canto López. Rosa María Ruiz-Ortiz. Sandra Melero Santos.
- **Ponencia A04-S03-11. REVISIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA ATENDER AL ALUMNADO CON DISCAPACIDAD**
María Dolores Pérez Esteban.
- **Ponencia A04-S03-12. FOMENTANDO LA COOPERACIÓN A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN: UNA EXPERIENCIA EN LA ASIGNATURA DE DIDÁCTICA DE LA MATERIA, LA ENERGÍA Y LA INTERACCIÓN DEL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**
Carlos Heras Paniagua. Gregorio Jimenez Valverde. Noëlle Fabre Mitjans. Gerard Guimerà Ballesta.
- **Ponencia A04-S03-13. LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO ORIENTADO AL APRENDIZAJE IDIOMÁTICO EN EL SEXTO CURSO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA**
Antonio Patrocinio Braz.
- **Ponencia A04-S03-14. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN Y EL COMPORTAMIENTO DE LA RELACIÓN ESTUDIANTE DOCENTE**
Anwar Julio Yarin Achachagua.
- **Ponencia A04-S03-15. GAMIFICACIÓN Y CÓMIC: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA ACERCA DE SU UTILIZACIÓN CONJUNTA**
Juan Patricio Sánchez Claros.
- **Ponencia A04-S03-16. GAMIFICACIÓN FRENTE A APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO**
Juan-Francisco Álvarez-Herrero.

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UN VIDEOJUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICO EDUCATIVA PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA COLOMBIANA (BATALLA DE BOYACÁ) EN ESTUDIANTES DE 5°

MARLON F. ROMÁN TEJADA

Universidad de Córdoba

ORLIN JAVIER RANGEL LAMBRAÑO

Universidad de Córdoba

JULIO JOSÉ RANGEL VELLOJÍN

Universidad de Córdoba

En el contexto actual de la educación, la integración de tecnologías innovadoras se ha vuelto indispensable para captar la atención de los estudiantes y promover un aprendizaje más significativo. En este sentido, los videojuegos educativos representan una herramienta prometedora que combina elementos lúdicos con objetivos pedagógicos, lo que los convierte en una opción atractiva para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. El desarrollo de este proyecto se fundamenta en la necesidad de abordar los desafíos educativos enfrentados por la Institución Educativa José María Carbonell del Municipio de Valencia dpto. de Córdoba, donde se ha observado un leve desinterés de los estudiantes hacia la historia colombiana debido a la poca existencia de herramientas didácticas que apoyen la labor docente.

La implementación de un videojuego educativo surge como una estrategia innovadora para fomentar el interés, la participación activa y el aprendizaje significativo en esta temática. El enfoque metodológico adoptado para esta investigación se basa en un diseño de investigación cualitativo, orientado al desarrollo, que sigue el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación); la muestra usada fueron 30 estudiantes de quinto grado (5°02) de primaria en los cuales se utilizaron diversas técnicas de recolección de datos, como

cuestionarios, entrevistas, observación participante y el mismo videojuego, para recopilar información sobre el conocimiento histórico de los estudiantes, su experiencia mientras jugaban y la percepción por parte del docente sobre el impacto en el aprendizaje de los educandos.

Los resultados obtenidos durante la evaluación diagnóstica revelaron un nivel limitado de conocimiento histórico previo en los estudiantes. Sin embargo, la implementación del videojuego mostró una mejora significativa en la comprensión de la historia colombiana, así como un aumento en la motivación y la participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje; demostrando ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de la historia colombiana en estudiantes de quinto grado. Estos hallazgos no solo tienen implicaciones prácticas para la enseñanza de la historia, sino que también contribuyen al avance de la investigación en el campo de la educación y la tecnología.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, HISTORIA, TIC, VIDEOJUEGO

QUALITATIVE STUDY ON GAMIFICATION IN MUSIC EDUCATION

PALOMA BRAVO-FUENTES

CEIP El Sauce

"Gamification" in music education is an emerging trend that merges game-based learning with musical teaching to enrich students' educational experience. This study focuses on teachers' perceptions at an educational center about applying this methodology in the field of music education, exploring its benefits and challenges.

The research methodology centered on surveys aimed at music teachers, which were supplemented with in-depth interviews to gain a more detailed understanding of their experiences and opinions. The goal was to assess how integrating playful and gaming elements in music education can motivate students and enhance their learning.

The theoretical framework of this study is based on the theory of motivation and experiential learning, arguing that gamification can increase student engagement and participation by creating a more interactive and appealing learning environment. Research by James Paul Gee (2003) on game-based learning and Raph Koster's (2005) theory of fun in learning provide additional insights into how games can facilitate a deeper understanding and more effective retention of musical knowledge.

The results revealed that teachers perceive gamification as a potentially powerful strategy for improving various musical competencies. They highlighted benefits such as improved collaboration among students, increased motivation, and the students' ability to creatively tackle complex challenges. However, they also noted challenges, including the need for appropriate resources and teacher training to effectively design and implement gamified activities.

In conclusion, this study underscores the value of gamification in music education, according to teachers' perceptions. The findings suggest that despite the challenges, integrating playful elements into music teaching can offer an enriching and effective approach to developing musical and cognitive competencies. The implementation of well-planned gamification strategies and the provision of necessary resources are recommended to maximize their impact on music learning.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICATION, MUSIC EDUCATION, QUALITATIVE RESEARCH

DISEÑA TUS PROPIAS RECOMPENSAS: UNA EXPERIENCIA DE COCREACIÓN EN UNA ASIGNATURA GAMIFICADA DEL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

NOËLLE FABRE MITJANS

Universitat de Barcelona

GREGORIO JIMENEZ VALVERDE

Universitat de Barcelona

CARLOS HERAS PANIAGUA

Universitat de Barcelona

GERARD GUIMERÀ BALLESTA

Universitat de Barcelona

Introducción y Objetivos: En el contexto educativo actual, la gamificación emerge como una metodología en expansión, debido a su capacidad para aumentar la motivación del estudiantado hacia los contenidos curriculares. No obstante, en ocasiones, esta estrategia no se adapta adecuadamente al perfil de los participantes, lo que conlleva una reducción de sus potenciales beneficios. Investigaciones previas sugieren que la implicación del estudiantado en la cocreación de entornos gamificados puede ser una solución efectiva a este desafío. El objetivo de este estudio fue evaluar la satisfacción del estudiantado del Grado de Maestro en Educación Infantil de la Universidad de Barcelona respecto a su experiencia de cocreación en un entorno gamificado.

Metodología: El contexto de la investigación (estudio de caso de carácter mixto y con un enfoque descriptivo) fue una asignatura de didáctica de las ciencias experimentales, gamificada durante el curso académico 2023-24. Se utilizó la plataforma digital gratuita FantasyClass para implementar una gamificación estructural. Durante la primera mitad del semestre, se emplearon los elementos básicos de la plataforma (recompensas, niveles, avatares, batallas, entre otros), administrados

exclusivamente por la docente. En la segunda mitad, y una vez el estudiantado estuvo familiarizado con la plataforma, se le invitó a colaborar en el diseño de ciertos elementos, tales como recompensas específicas: cartas premio, coleccionables y mascotas. Al finalizar el curso, se administró un cuestionario a través de Google Forms para recabar sus preferencias sobre los elementos de gamificación, opiniones sobre la actividad y sugerencias de mejora.

Resultados: Los resultados obtenidos indican una preferencia marcada por parte de los participantes hacia los elementos de gamificación que ellos mismos o sus compañeros crearon, especialmente las mascotas y coleccionables, en contraste con los diseñados por la docente. Esta tendencia no se observó en las cartas premio. La posibilidad de cocrear elementos en el entorno gamificado fue altamente valorada por la mayoría del estudiantado. La sugerencia más frecuente para mejorar la experiencia fue la inclusión de la opción de escoger o crear avatares propios.

Discusión: Este estudio evidencia que el proceso de cocreación puede enriquecer significativamente los contextos gamificados. En sintonía con investigaciones anteriores, se constató que el estudiantado valora positivamente la oportunidad de desarrollar productos que se ajustan directamente a sus necesidades y preferencias. Los elementos diseñados por el alumnado no solo fueron preferidos sobre aquellos propuestos por la docente, sino que también contribuyeron a incrementar la motivación mediante la promoción de una participación más activa y la mejora de la visibilidad social entre pares.

Conclusiones: Los hallazgos de este estudio demuestran que la cocreación constituye un elemento crucial para lograr una gamificación educativa más personalizada y efectiva. Este enfoque no solo aumenta la motivación del estudiantado, sino que también fomenta su participación activa y fortalece su conexión con el contexto gamificado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA

GAMIFICACIÓN Y ODS. ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA DE ESCAPE ROOM EN EL MÁSTER DE PROFESORADO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA

ESTEFANÍA LÓPEZ REQUENA

Universidad de Valencia

La crisis del COVID19 ha mostrado muchas carencias en nuestro sistema educativo, especialmente aquellas que tienen que ver con entornos TIC de aprendizaje (Corral y De Juan, 2021; Pérez, 2021). Por lo que se evidencia la necesidad de apostar por el desarrollo de recursos y espacios óptimos que posibiliten una enseñanza a distancia; pero también la necesidad de facilitar innovaciones que afronten con mayores garantías la digitalización del currículum para así garantizar una menor brecha entre la presencialidad y la no presencialidad. También cabe resaltar la falta de actualización docente en el buen uso de herramientas de enseñanza-aprendizaje en línea, por lo que la apuesta ha de dirigirse también hacia la formación del profesorado y el reconocimiento que pueda desarrollarse en este sentido.

El profesorado del siglo XXI ha de tener competencias TIC para poder desenvolverse con garantías en entornos virtuales, entendiendo la complejidad que ello conlleva. Por lo tanto, estar formado en competencias digitales y también en innovación metodológica, en cuanto a estrategias y recursos de aula, se convierte en una necesidad prioritaria. De este modo, invirtiendo en formación competencial sobre las TIC se pretenderá favorecer entornos educativos de utilidad y calidad, ayudando así en la consecución del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS), una educación de calidad (Romero-García et al., 2020; Fernández et al., 2018).

La presente comunicación muestra los resultados recogidos en una investigación de aula llevada a cabo durante el curso 2022-2023 con alumnado del Máster de Profesorado de Enseñanza Secundaria. En el estudio participaron: en su primera fase, 59 alumnos/as de las especialidades de tecnología y orientación educativa, quienes diseñaron 7 juegos

ambientados en Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a su elección; en la segunda fase del proyecto, 109 estudiantes del resto de especialidades pudieron participar en la ejecución de los mismos. Para valorar la experiencia se ha utilizado una metodología cuantitativa mediante el pase de dos cuestionarios diferentes: el primero para conocer el grado de satisfacción sobre el diseño del escape room como estrategia de enseñanza-aprendizaje (ad hoc) y el segundo para conocer la motivación hacia estrategias de juego de aprendizaje cooperativo (adaptación CME-LAC). Los resultados muestran que la facilidad de uso del escape room y la percepción sobre el aprendizaje adquirido varía en función de las distintas especialidades. Además, se encontró una correlación positiva entre las especialidades sociales (servicios socioculturales y FOL) y las variables motivación y trabajo cooperativo, mostrando la necesidad de trabajar las competencias sociales y cívicas entre el alumnado para alcanzar un modelo dinámico de aprendizaje activo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, ESCAPE ROOM, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍAS ACTIVAS, PROFESORADO

IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS Y EL APRENDIZAJE PROFUNDO EN FUTUROS DOCENTES

MARÍA DOLORES DÍAZ NOGUERA

Universidad de Sevilla

JARA JUAN-CHAPARRO

Universidad de Sevilla

CARLOS HERVÁS-GÓMEZ

Universidad de Sevilla

El estudio se fundamenta en la necesidad de que el alumnado desarrolle, gestione, construya y reflexione sobre sus capacidades personales, cognitivas, sociales y emocionales de manera profunda. Esto se lograría a través de habilidades y estrategias de pensamiento que deberían ser identificadas metacognitivamente para permitir el autoconocimiento, la aceptación y la adaptación en cualquier contexto y ante cualquier conflicto. La eficacia de este proceso dependería de la cooperación e inclusión del estudiante en el proceso de aprendizaje, así como de su resiliencia ante los desafíos del proceso educativo.

El objetivo principal fue analizar el impacto de la gamificación en el alumnado de los grados de Pedagogía, Educación Primaria y Educación Infantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, tanto en el desarrollo de sus habilidades metacognitivas como en la profundidad de su aprendizaje. Para ello, se plantearon las siguientes preguntas de investigación: a) ¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de habilidades metacognitivas del alumnado?; y b) ¿Cómo afecta el uso de aplicaciones de gamificación en la gestión de grupos de trabajo cooperativos y en el nivel de profundidad del aprendizaje de los futuros docentes?

El diseño de investigación seleccionado fue descriptivo, centrado en comprender la gestión de los grupos de trabajo cooperativos usando aplicaciones de gamificación para futuros docentes. Este diseño fue

empleado para recopilar información sobre la situación actual, características y comportamientos de un grupo de futuros docentes.

Para la recolección de datos, se diseñó la Escala de Actitud de Aplicaciones de Gamificación (AGEDU). La muestra se seleccionó aleatoriamente, utilizando un muestreo aleatorio simple que garantizaba que cada miembro de la población tuviera la misma probabilidad de ser seleccionado. La muestra consistió en 1.020 estudiantes (Mujeres= 77%; Hombres= 23%) del alumnado de los grados de Pedagogía, Educación Primaria y Educación Infantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. También se realizó la prueba de esfericidad de Bartlett y la prueba de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) para asegurar la adecuación de la muestra.

El instrumento utilizado incluyó un cuestionario con cuatro preguntas sociodemográficas para conocer las características de la población evaluada: a) Género: pregunta dicotómica (Femenino/masculino); b) Edad: pregunta de elección múltiple (18-20 años, 21-24 años y >25 años); c) Grado: pregunta de elección múltiple (Pedagogía, Educación Primaria y Educación Infantil); y d) Curso: pregunta de elección múltiple (1º/2º/3º/4º). Además, se elaboró un bloque de 24 preguntas en escala Likert (donde 1 era “totalmente en desacuerdo” y 5 “totalmente de acuerdo”) que agrupaban tres dimensiones: Metacognición, Motivación Intrínseca y Competencia Cooperativa. El cuestionario se diseñó para evaluar la experiencia formativa realizada, dirigida a futuros profesionales de la educación, y conocer la valoración de la metacognición, la motivación intrínseca y la competencia cooperativa.

Los resultados del estudio indicaron que el instrumento de gamificación (AGEDU) tuvo un fuerte impacto. En conclusión, la gamificación, se incluiría en una de las metodologías que fomenta de aprendizaje cooperativo, que facilita el desarrollo de habilidades metacognitivas y contribuye a un aprendizaje profundo y significativo en el alumnado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, APRENDIZAJE PROFUNDO, FUTUROS DOCENTES, GAMIFICACIÓN, METACOGNICIÓN

GAMIEDUCA. LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR

ROSA MARÍA RUIZ-ORTIZ

Universidad de Cádiz

MARÍA DEL CARMEN CANTO LÓPEZ

Universidad de Cádiz

SANDRA MELERO SANTOS

Universidad de Cádiz

La implantación de la era digital acontecida en las últimas décadas se ha extendido a todos los sectores de la sociedad, incluyendo a la Universidad exigiendo la incorporación de cambios metodológicos y formativos que le permitan ajustarse a las nuevas exigencias sociales, generando una revalorización de la innovación educativa. Además, el Proceso de Bolonia plantea a las universidades el reto de encontrar nuevas formas de planificación, estrategia docente y nuevas técnicas para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje (Carrasco, 2007). Asimismo, el alumnado universitario reivindica la implantación de metodologías activas de enseñanza en las que se haga uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), favoreciendo su atención, motivación e implicación en su propio aprendizaje.

El presente estudio se enmarca en este contexto de implementación de metodologías activas, con el fin de aumentar la implicación activa de los estudiantes universitarios en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se presenta la experiencia de un proyecto de innovación docente que persigue incluir diferentes herramientas y componentes de gamificación en asignaturas de diferentes titulaciones universitarias. Algunos de los componentes incluidos son la creación de presentaciones gamificadas, creación de narrativas, resolución de misiones o retos, creación de juegos virtuales gamificados, cumplimentación de cuestionarios de evaluación, etc. ofreciendo recompensas (insignias) para activar la motivación e implicación activa del alumnado en la asignatura. Concretamente

estas herramientas se han aplicado en dos asignaturas, una del Grado en Educación Infantil y otra del Grado en Psicología de la Facultad de Ciencias de la Educación (Universidad de Cádiz). En el estudio han participado un total de 280 estudiantes de primer (n=220) y segundo (n=60) curso durante el primer semestre del presente curso académico. El alumnado completó un cuestionario pre y postest, para recoger las expectativas del alumnado antes de comenzar la asignatura y cuáles de estas se han cumplido una vez finalizada la experiencia de gamificación. Los resultados del pretest obtenidos indicaron que casi el 80% de los estudiantes de primer curso y aproximadamente el 60% de los de segundo, esperaban que la asignatura presentase una dificultad media y les preparase para conocer el desarrollo evolutivo infantil, poder identificar posibles alteraciones en el mismo, conocer técnicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje y estrategias para plantear actividades de juego en educación Infantil; otorgándole gran utilidad a la materia (62,7% en primer curso y casi un 80% en segundo). En el cuestionario postest los resultados mostraron que para más del 90% de los estudiantes la materia ha resultado de gran utilidad, resaltando la valoración del desarrollo de actividades prácticas directamente vinculadas con el contenido teórico de la materia (70%). El estudio llevado a cabo muestra como la inclusión de metodologías activas que hacen uso de herramientas de gamificación contribuye favorablemente al proceso de enseñanza-aprendizaje y la implicación del estudiante universitario en el mismo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS ACTIVAS

BIENVENIDOS A EVOLAND: UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

SANDRA MELERO SANTOS

Universidad de Cádiz

ROSA MARÍA RUIZ-ORTIZ

Universidad de Cádiz

MARÍA DEL CARMEN CANTO LÓPEZ

Universidad de Cádiz

La gamificación ha emergido como una estrategia educativa innovadora, que incorpora elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este sentido, se ha implementado una experiencia de gamificación en la asignatura Psicología Evolutiva I, dirigida a estudiantes de segundo curso del Grado en Psicología en la Universidad de Cádiz (UCA). El objetivo principal de esta experiencia de gamificación consiste en incrementar la motivación y el interés del alumnado por la asignatura. Igualmente, se pretendía fomentar la participación activa y colaborativa entre los estudiantes. Todo ello, sin olvidar el fin último que es el aprendizaje de los contenidos relacionados con la Psicología Evolutiva.

El diseño de la experiencia se basó en una narrativa central que transportó a los estudiantes al planeta ficticio Evoland. A lo largo del semestre, los alumnos tuvieron que superar diversas misiones grupales de carácter aplicado y pruebas de conocimiento individuales relacionadas con los contenidos de la asignatura, y que debían entregar a través de Moodle. Además, cada estudiante contaba con un avatar en la plataforma Classdojo, que iba acumulando puntos por la realización de pequeñas tareas voluntarias como lecturas, debates, análisis de casos o desarrollo de ejemplos. Estos puntos podían ser intercambiados por recompensas simbólicas, como ventajas en el examen o reintentos de misiones individuales.

Los resultados de la experiencia fueron alentadores. Las encuestas mostraron que un alto porcentaje de los estudiantes se sintieron más

motivados con la metodología de gamificación en comparación con los métodos tradicionales. Por otro lado, los estudiantes destacaron que las misiones y recompensas hicieron el aprendizaje más ameno y accesible. Los datos recopilados sugieren que la gamificación favorece un entorno de aprendizaje positivo y colaborativo, promoviendo tanto la autonomía como la interacción social.

La implementación de la gamificación en Psicología Evolutiva I reveló varios hallazgos interesantes. En primer lugar, se observó un aumento significativo en la participación y asistencia a clases, atribuido a la naturaleza interactiva y dinámica de la narrativa de Evoland. Los estudiantes mostraron un mayor interés por los contenidos, al estar presentados como desafíos y misiones. Sin embargo, también surgieron algunos desafíos. La adaptación a la plataforma Classdojo requirió un periodo de ajuste tanto para los estudiantes como para el profesorado. Además de que, al ser una experiencia piloto, el cambio supuso una mayor carga de trabajo para el profesorado implicado.

La experiencia de gamificación en Psicología Evolutiva I ha mostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso del alumnado matriculado en la asignatura. En este sentido, podemos concluir que la gamificación presenta un gran potencial como herramienta educativa, especialmente cuando se integra de manera cuidadosa y reflexiva en el currículo académico.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍAS INNOVADORAS, MOTIVACIÓN, PSICOLOGIA

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA INCLUSIVA DEL PROFESORADO ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

PABLO BERBEL OLLER

Universidad de Almería

JOSÉ JESÚS SÁNCHEZ AMATE

Universidad de Almería

CELIA GALLARDO HERRERÍAS

Universidad de Almería

ALEJANDRO VARGAS SERRANO

Universidad de Almería

Desde el ámbito educativo se buscan constantemente nuevos enfoques y estrategias educativas para afrontar demandas propias de la sociedad actual, una de esas estrategias podría ser la gamificación para abordar la inclusión educativa, ya que es un tema muy importante que se debe atender para garantizar la igualdad de oportunidades (García y Pérez, 2023).

En un mundo donde la diversidad y la inclusión son cada vez más relevantes, es esencial que los sistemas educativos adapten sus métodos para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes. La gamificación, que consiste en aplicar elementos y principios de los juegos en contextos educativos, puede ser una poderosa herramienta para motivar y comprometer a los alumnos. Esta metodología no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también puede personalizarse para apoyar a aquellos con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) (López y Martínez, 2023).

En este artículo conoceremos cómo la gamificación puede ser una herramienta metodológica eficaz para alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. Exploraremos las prácticas más habituales en el ámbito de la pedagogía terapéutica para implementar la gamificación en el aula. La inclusión educativa no solo se trata de integración

física en el aula, sino de garantizar que cada estudiante tenga las herramientas y el apoyo necesario para alcanzar su máximo potencial.

El objetivo principal es conocer la percepción que tiene el profesorado especialista en pedagogía terapéutica sobre la gamificación como estrategia metodológica facilitadora de la inclusión, y se plantearon una serie objetivos específicos como: conocer el grado de utilización de la gamificación por parte del profesorado especialista en pedagogía terapéutica, identificar estrategias comunes que utilizan estos profesionales y conocer la percepción que tienen sobre ventajas e inconvenientes de esta metodología.

Nos hemos fundamentado en el modelo de investigación cualitativo basado en entrevistas que permite explorar en profundidad las percepciones, experiencias y significados de los participantes. Según Kvale y Brinkmann (2009), las entrevistas cualitativas proporcionan una rica fuente de datos descriptivos, permitiendo a los investigadores comprender mejor los contextos y las interpretaciones de los sujetos. En concreto se han realizado seis entrevistas a maestros especialistas en pedagogía terapéutica para conocer, en profundidad, la realidad social desde las experiencias personales.

Los resultados del estudio arrojan información relevante sobre formación, el grado de uso de la gamificación por parte del profesorado especialista en pedagogía terapéutica y las técnicas de gamificación más generalizadas. En conclusión, la gamificación es una estrategia que se utiliza de forma habitual como metodología facilitadora de la inclusión, y que se percibe que es necesaria una formación más sistemática e integral en esta estrategia de trabajo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN INCLUSIVA, GAMIFICACIÓN, PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

IMÁGENES QUE EDUCAN: EL CINE COMO ESPACIO DE REFLEXIÓN DESDE LA DIDÁCTICA

JESSICA CABEZAS ALARCÓN

Universidad de Barcelona

En la actualidad cada vez vivimos inmersos en diversas plataformas que nos proporcionan miradas para ver la realidad y a nosotros mismos a través de las historias que nos cuentan distintas películas y series. En el cine encontramos diferentes visiones y maneras de ver el mundo. El cine es cultura, pero también es educación, diversidad y reflexión. Es un recurso que se puede utilizar en las aulas y en otros ambientes socioeducativos dentro de la educación formal y no formal. El cine promueve una profunda reflexión histórico-didáctica en la educación. Por ello, su aporte a los procesos de enseñanza aprendizaje es multifacética pues se puede abordar desde diversas perspectivas. Por ello, los objetivos de este artículo son realizar un breve recorrido a través del tiempo para describir e identificar los elementos de continuidad del cine como herramienta metodológica y didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como analizar los factores que hacen del cine una estrategia que enriquece el aprendizaje al posibilitar que diversos temas, algunos más complejos que otros, sean accesibles y significativos para los y las estudiantes. El cine es una herramienta poderosa para desarrollar habilidades críticas y analíticas en los estudiantes. Al analizar películas, los estudiantes aprenden a descomponer elementos narrativos, visuales y sonoros, lo que mejora su capacidad para pensar críticamente y evaluar la información de manera más profunda. El cine es una herramienta interdisciplinaria que puede ser utilizada en una amplia gama de materias, desde literatura y estudios sociales hasta ciencias y artes visuales. Esto permite a los estudiantes ver las conexiones entre diferentes campos de estudio y entender cómo se interrelacionan. Para ello este estudio posee una tipología cualitativa por medio de una revisión bibliográfica consultando artículos, capítulos y libros en bases de datos de “Scopus” y “Web of

Science” que nos permitirán analizar desde la didáctica su significado dentro de los procesos educativos, prestando especial atención al valor que tiene el cine para ilustrar lo que se plasma en el currículum escolar y que pueda ser integrado de forma transversal en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las conclusiones corroboraron la hipótesis inicial de que la lectura que se hace del cine en relación con el ámbito educativo es incipiente y que es necesario disponer de estrategias para que los docentes sean capaces de descifrar el lenguaje y la influencia que tiene en la educación los saberes que se plantean a través de él.

PALABRAS CLAVE

CINE, DIDÁCTICA, DIVERSIDAD, EDUCACIÓN, REFLEXIÓN SISTEMÁTICA

GAMIUCA. UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN DOCENTE SOBRE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA DEL CARMEN CANTO LÓPEZ

Universidad de Cádiz

ROSA MARÍA RUIZ-ORTIZ

Universidad de Cádiz

SANDRA MELERO SANTOS

Universidad de Cádiz

Actualmente, las profesiones docentes se enfrentan a las demandas de la era digital, por lo que los educadores requieren un conjunto cada vez más amplio de competencias y estrategias digitales. En el ámbito internacional y nacional, se han desarrollado diversos marcos, herramientas de aprendizaje y programas formativos específicos para fomentar el

desarrollo de la competencia digital de los educadores y para ayudarles a evaluar su cualificación, identificar sus necesidades formativas y ofrecerles una preparación específica, así como, facilitar la certificación exigida. La propuesta formativa GamiUCA ha sido financiada dentro de la convocatoria de Actuaciones para la Formación del Profesorado (2022/23 y 2023/24), destinada al profesorado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Cádiz (UCA). Con ella se pretendía cubrir las necesidades formativas del profesorado de la UCA, fomentando la adopción del marco europeo, con la finalidad de capacitar al profesorado para el uso de metodologías de enseñanza-aprendizaje innovadoras en Educación Superior. Se han desarrollado dos ediciones del curso, una en el curso académico 2022/23 y otra en 2023/24. El número de participantes en la formación fue de 30 profesores y doctorandos. Los objetivos de la formación estaban destinados a iniciar al profesorado en las bases teóricas del juego, los videojuegos, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la gamificación, así como analizar y diseñar experiencias de gamificación y las herramientas a utilizar. El procedimiento de recogida de datos se realizó a través de un formulario para conocer las percepciones y reflexiones de los participantes. Respecto a las categorías de los participantes, el 10,3% fue profesorado Titular, el 17,2% profesorado Ayudante Doctor, el 17,2% era profesorado Contratado Doctor, el 13,8 pertenecían a la categoría de Ayudante Doctor, el 55,2% eran Profesorado Sustituto Interino y el restante, sólo un 3,4% becario predoctoral. Del total de participantes, más del 65% habían tenido alguna formación básica previa sobre gamificación y en torno al 30%, no tenían ninguna formación previa. Respecto al uso de la gamificación en el aula universitaria, el 40% de los participantes habían utilizado previamente alguna herramienta de gamificación en Educación Superior y el 60% nunca había utilizado herramientas o recursos de gamificación. En general, los comentarios y apreciaciones del profesorado fueron positivas en ambas ediciones. Como propuestas de mejora, a partir de la evaluación realizada por los participantes, se plantea la necesidad de una formación más continuada a lo largo del curso académico, para poder facilitar un acompañamiento en las experiencias de gamificación que se lleven a cabo. A pesar de la baja asistencia del profesorado, los

resultados encontrados han sido satisfactorios, aunque para próximas ediciones se precisa de una mayor difusión entre otras escuelas universitarias y facultades. Destacar que, a partir de la formación impartida, se organizó un grupo de trabajo para llevar a cabo experiencias de gamificación en las asignaturas impartidas en diferentes Grados universitarios, e incluso se ha llevado a cabo proyectos de innovación docente.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN DOCENTE, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS INNOVADORAS

REVISIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA ATENDER AL ALUMNADO CON DISCAPACIDAD

MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN

Universidad de Almería

Introducción: La gamificación es una de las herramientas educativas más empleadas dentro de todos los niveles educativos. Esta técnica ofrece a los docentes las estrategias necesarias para aumentar la motivación de todo su alumnado haciendo que el aprendizaje de contenidos sea más significativo.

Dentro de las aulas universitarias cada vez más hay alumnos con diversas capacidades y peculiaridades que generan un reto académico para los docentes. Esta inclusión de todo el alumnado es un tema de gran interés para la comunidad científica.

En los últimos años se ha observado como diversos cambios han afectado de manera directa al sistema educativo. La incorporación de las

nuevas tecnologías como herramientas complementarias para el docente han pasado a ser herramientas casi imprescindibles para desarrollar contenido pedagógico y atractivo para el estudiantado.

El alumnado actual se caracteriza por ser nativos digitales que se encuentra adaptada a la tecnología y que han desarrollado habilidades que les permiten asumir retos, cumplir metas y plantearse nuevos objetivos muy fácilmente. En este nuevo ambiente, la gamificación juega un papel crucial para aumentar la motivación y para dar una respuesta adecuada a las necesidades de los estudiantes de manera individualizada.

Metodología y objetivos: Teniendo en cuenta todos los aspectos planteados, el objetivo de esta investigación es el de realizar una revisión bibliográfica sobre las buenas prácticas universitarias en materia de gamificación e inclusión del alumnado con discapacidad. Para ello, la metodología empleada en este estudio es del tipo observacional descriptivo realizando una revisión bibliográfica empleando para ello las principales bases de datos científicas electrónicas.

Resultados: Los resultados muestran como existen diversas experiencias exitosas del empleo de la gamificación dentro de las aulas universitarias, aunque estas en mayor medida se focalizan en carreras técnicas o del ámbito de la salud en donde es muy sencillo desarrollar juegos de rol u otras experiencias.

Con respecto a la atención al alumnado con discapacidad se ha observado como esta herramienta posibilita la adaptación de las actividades o retos propuestos para atender a las necesidades de cada estudiante.

Conclusiones: Como conclusión, se observa como la gamificación se han convertido en una de las técnicas más empleadas en el desarrollo de nuevas estrategias educativas que permiten motivar al alumnado y conectarlo con aprendizajes significativos. De esta misma manera, esta técnica permite a los docentes adaptar los contenidos, actividades y retos a las necesidades individuales del alumnado para poder brindar una adecuada atención a la diversidad.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD, EDUCACIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR,
GAMIFICACIÓN

FOMENTANDO LA COOPERACIÓN A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN: UNA EXPERIENCIA EN LA ASIGNATURA DE DIDÁCTICA DE LA MATERIA, LA ENERGÍA Y LA INTERACCIÓN DEL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CARLOS HERAS PANIAGUA

Universidad de Barcelona

GREGORIO JIMENEZ VALVERDE

Universitat de Barcelona

NOËLLE FABRE MITJANS

Universitat de Barcelona

GERARD GUIMERÀ BALLESTA

Universitat de Barcelona

Introducción y Objetivos: En la educación actual, la gamificación se está consolidando como una metodología eficaz para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este estudio se enfoca en evaluar cómo la gamificación, combinada con una narrativa cautivadora y el uso de la plataforma FantasyClass, fomenta la cooperación entre los estudiantes del Grado de Maestro en Educación Primaria de la Universidad de Barcelona.

Metodología: La investigación se llevó a cabo durante los cursos académicos 2021-22 y 2022-23 en la asignatura de Didáctica de la Materia, la Energía y la Interacción. Se utilizó la plataforma FantasyClass para gestionar puntos, clasificaciones, insignias, y otras funcionalidades como

coleccionables, cofres del tesoro, batallas y cartas. Paralelamente, se desarrolló una narrativa en una tierra imaginaria donde los reinos de la Didáctica, la Materia, la Energía y la Interacción, correspondientes a los cuatro bloques temáticos de la asignatura, se encuentran en guerra. Los estudiantes, organizados en equipos de cuatro y ocasionalmente toda la clase, trabajaron juntos para restaurar la paz y sostenibilidad a través de actividades que les permitían alcanzar objetivos y vencer a las fuerzas de la oscuridad. Al finalizar la asignatura, se administró un cuestionario mediante Google Forms para recoger opiniones sobre la gamificación.

Resultados: Los resultados mostraron que asignatura gamificada, junto con la plataforma, la narrativa cautivadora y las diferentes actividades, fomentaron una cooperación significativa entre los estudiantes. Muchos de ellos expresaron en sus comentarios que trabajar en equipo para superar los retos propuestos no solo hizo la experiencia más atractiva, sino que también facilitó un cambio positivo en su actitud hacia las ciencias. La estructura de la plataforma FantasyClass, combinada con la narrativa, permitió que los estudiantes se involucraran activamente y se ayudaran mutuamente, promoviendo un ambiente de apoyo y colaboración.

Discusión: Este estudio demuestra que la gamificación, complementada con otros elementos como una narrativa inmersiva o actividades de laboratorio, potencia la cooperación entre los estudiantes. La participación activa en actividades gamificadas y la necesidad de trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes contribuyeron a mejorar la dinámica de grupo y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje de ciencias. La motivación extrínseca de las recompensas, además del sentimiento de aventura de una tierra ficticia proporcionó un contexto motivador que incentivó a los estudiantes a colaborar y participar de manera entusiasta.

Conclusiones: Los hallazgos de esta investigación subrayan la importancia de la cooperación en entornos gamificados. La combinación de la plataforma FantasyClass y una narrativa envolvente no solo aumenta la motivación y la participación de los estudiantes, sino que también fortalece su cooperación y actitud positiva hacia las ciencias. La

gamificación, por tanto, se presenta como una herramienta poderosa para enriquecer la educación y fomentar un aprendizaje colaborativo.

PALABRAS CLAVE

COOPERACIÓN, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE
UNIVERSITARIA, NARRATIVA TRANSMEDIA

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO ORIENTADO AL APRENDIZAJE IDIOMÁTICO EN EL SEXTO CURSO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

ANTONIO PATROCINIO BRAZ

Universidad de Salamanca

Actualmente, nos encontramos en una sociedad caracterizada por numerosos aspectos entre los cuales cabe destacar el avance tecnológico, así como la interconectividad existente a nivel global. De esta manera, el paradigma educativo actual se encuentra atravesando un periodo caracterizado por un constante cambio, adaptando todos aquellos aspectos relevantes que conforman la totalidad de la práctica educativa, tales como estrategias, recursos o materiales, al constante avance de la tecnología y a las demandas cambiantes que surgen conforme el paso de los años. A modo de resultado, en la actualidad existe una amplia demanda de las competencias del siglo XXI, es decir, las competencias que se han de desarrollar para poder afrontar con seguridad todos aquellos retos, problemáticas y situaciones referidas a las tendencias, demandas y situaciones características del siglo en el que nos encontramos. Entre estas cabe destacar la competencia comunicativa, la cual es considerada una de las competencias que cuentan con una mayor relevancia en lo que respecta a los ámbitos científico, empresarial y académico, constituyéndose como una de las competencias de mayor relevancia. Partiendo de

esta base, se evidencia la necesidad de formar a las futuras generaciones con el propósito de que obtengan un nivel alto de desarrollo de la competencia mencionada con anterioridad. Por otra parte, resulta necesario destacar la elevada importancia que actualmente presenta la lengua inglesa con respecto al panorama educativo y laboral actual en términos caracterizados por el nivel global, conllevando así la correspondiente obtención del estatus de idioma universal. Partiendo de esta base, se plantea una propuesta de gamificación que cuenta con el propósito principal de producir un aumento del vocabulario de alumnado perteneciente al quinto curso de la etapa de la educación primaria, además de facilitar a los alumnos el aprendizaje a nivel contextual del vocabulario, así como producir un aumento de la motivación del alumnado hacia el área de inglés. Con este objetivo se ha llevado a cabo la personalización del vocabulario en cuestión (stores) al contexto real del alumnado, además de plantear la consecución de misiones, recompensas y desafíos de dificultad creciente. De esta manera, se centra la gamificación conforme al desarrollo de un hilo conductor, el cual corresponde a la unidad en cuestión. Adicionalmente, cabe destacar que las actividades realizadas se encuentran enfocadas a cumplir el objetivo de que los alumnos ejerzan conexiones entre el vocabulario presentado y sus definiciones, además de aprender de forma adecuada la utilización de estos en contextos reales.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA COMUNICATIVA, ENSEÑANZA DEL INGLÉS, FORMACIÓN, GAMIFICACIÓN

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN Y EL COMPORTAMIENTO DE LA RELACIÓN ESTUDIANTE DOCENTE

ANWAR JULIO YARIN ACHACHAGUA

Universidad San Ignacio de Loyola

Introducción: En la actualidad se ha desarrollado nuevas tecnologías entre ellas el desarrollo de la inteligencia artificial como parte de las herramientas dentro de la enseñanza de las clases en la educación superior, tomando más trecho de las formas convencionales de educación en la comunidad educativa general y científica; enfocados en desarrollar las áreas de información y la comunicación. En ese sentido la interacción entre los docentes y los estudiantes ha presentado cambios con la inclusión de estas herramientas digitales. (Troncoso, Dueñas & Verdecia; 2023)

La Inteligencia artificial en la última década ha cambiado la forma de percibir los medios de comunicación y su desarrollo, así como la relación que se tiene con las personas con quienes ha cambiado su relación.

Objetivos:

Objetivo general

Determinar la relación entre el estudiante y el docente con la implementación de la inteligencia artificial en la educación.

Objetivos específicos

Analizar los factores internos que determinan la relación entre el estudiante y el docente con la implementación de la inteligencia artificial en la educación.

Analizar los factores externos que determinan la relación entre el estudiante y el docente con la implementación de la inteligencia artificial en la educación.

Metodología: El presente estudio es uno de enfoque cuantitativo y aplicada a una institución educativa de educación superior, realizada de

forma no aleatoria de selección por conveniencia en la cual aplicar cuestionarios de análisis de patrón de roles de estudiantes y docentes.

Resultados: Entre los resultados encontrados en el estudio se muestra un cambio relativamente significativo entre la forma de interacción o comportamiento del docente respecto a los estudiantes donde se automatiza los procesos de creación de materiales y del autoaprendizaje del estudiante, pero reduce la interacción existente del estudiante con el docente por el cual se presenta una menor relación humana entre docente y estudiante.

Conclusiones: Se pudo encontrar en el estudio dentro de la indagación de la disociación de la interacción humana entre el docente y el estudiante mediante una enseñanza aplicada dentro de la inteligencia artificial en el que se reduce la interacción directa de la parte del docente pero a su vez se trabaja mas el desenvolvimiento del estudiante dentro de sus estudios al generar un desarrollo de materiales enfocados en el desarrollo de las actividades aumentando la eficiencia educativa de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

COMPORTAMIENTO HUMANO, EDUCACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RELACIONES DOCENTES AUTÉNTICAS

GAMIFICACIÓN Y CÓMIC: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA ACERCA DE SU UTILIZACIÓN CONJUNTA

JUAN PATRICIO SÁNCHEZ CLAROS

Universidad de Málaga

El término “innovación” alude ya a una serie de prácticas metodológicas que se han insertado con naturalidad en el quehacer docente y en la vida

de los centros. Pese a existir aún algunas actitudes reticentes a la implantación de nuevas formas de enseñanza, la renovación constante de las pantillas del profesorado con su correlativa aportación de nuevas ideas a la didáctica, han propiciado un lento pero sensible cambio en la cultura de los centros educativos y en la actitud del profesorado frente a la innovación y a la renovación metodológica.

Una característica recurrente en este empleo de los recursos innovadores es la utilización simultánea o concordante de diversas metodologías activas en una misma planificación didáctica. Así, el ABP es particularmente adecuado en conjunción con los procedimientos de aula invertida, de aprendizaje-servicio o con los métodos de aprendizaje cooperativo; las TIC se usan en gran medida como elementos complementarios, cuando no imprescindibles, de otros diseños basados en metodologías activas; el aula invertida y el método de casos son objeto de empleo conjunto; o la gamificación, que es susceptible de combinarse igualmente con el aprendizaje cooperativo, el aula invertida o el Visual Thinking, por citar algunos ejemplos. La idea que subyace es la de una estructura reticular en las metodologías activas que permite un uso flexible y múltiple, capaz de atender los requerimientos de las propuestas didácticas según sus contenidos, sus contextos, el alumnado singular que las protagonice o incluso la estructura y organización del propio centro escolar. La investigación muestra asimismo que es mucho más frecuente tal utilización conjunta que el empleo unitario de una única solución innovadora que abarque la totalidad del diseño pedagógico de que se trate. Aunque una en particular pueda tener un carácter prioritario que organice y articule el desarrollo del proyecto, se verá complementada por la presencia de otra u otras, formando un sistema metodológico estructurado con el que atender las diferentes necesidades que la situación de aprendizaje demande.

En este trabajo se procura indagar en una de estas específicas combinaciones que, a priori, presenta una elevada capacidad de combinación y reciprocidad. Se trata de la gamificación y del cómic como recurso educativo. Por separado, son objeto de amplia atención por parte de la investigación, y el carácter creativo a que ambas metodologías aluden pareciera propiciar un amplio margen de oportunidad a su concurrencia.

¿Se verifica tal hipótesis? ¿Se efectúa de hecho esa perspectiva común entre gamificación y cómic de tal modo que estén planteados como ejes determinantes de un diseño curricular unitario? ¿Se produce en efecto ese esperado diálogo metodológico que haga a ambas metodologías complementarias y articuladas, dado ese factor de creatividad común antes aludido? Tras realizar una revisión sistemática en WoS, Scopus y DialNet Plus, los resultados nos ofrecen una panorámica ciertamente escasa respecto de tal utilización simultánea. ¿Cómo interpretar la escasez de investigación -y, eventualmente, de implementación práctica- sobre ambas temáticas, cómic y gamificación, expuestas de modo conjunto? En la discusión y conclusiones, aludimos entre otras razones, a la concepción heredada del cómic como un exponente de medio de entretenimiento, en el cual subyace ya un carácter lúdico tan marcado que parece no hacerle precisar de ulteriores conformaciones en formato de juego. Esta idea, ampliamente desmentida por los desarrollos de la novela gráfica y del cómic moderno, puede obrar sin embargo como una preconcepción asumida irracionalmente.

PALABRAS CLAVE

COMIC, GAMIFICACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGIAS ACTIVAS

GAMIFICACIÓN FRENTE A APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO

Universidad de Alicante

La irrupción de las metodologías activas en el ámbito educativo, como elemento de innovación o como metodologías sustitutas de aquellas metodologías tradicionales que no están funcionando; ha traído consigo

nuevas formas de enseñar y aprender en las aulas. Algunas de estas metodologías ya se conocían, y por ello también se las llama emergentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Servicio, etc. En cambio, otras han surgido en estos últimos años: Visual Thinking, Flipped Classroom, Gamificación, etc. El juego, siempre ha sido un recurso muy utilizado en educación. Principalmente, en educación infantil y algo menos en educación primaria, el juego ha formado parte durante mucho tiempo de un recurso más con el que propiciar mejoras en la motivación y aprendizaje del alumnado. Su eficacia es algo que ha quedado ampliamente demostrada en numerosos estudios. Sin embargo, con la aparición de la metodología denominada Gamificación, en ocasiones los docentes confunden este último término con el uso del juego, que realmente sería lo que llamamos: Aprendizaje basado en el juego (ABJ). La gamificación va algo más allá que el simple uso del juego, ya que requiere: de una trama, de unas reglas, de unos retos, de puntuaciones, recompensas y premios, de ir superando una serie de niveles e ir asumiendo unos roles progresivos y diferentes. En definitiva, la Gamificación requiere del uso de técnicas, dinámicas y elementos del juego, pero que consisten en algo más que la utilización de un Kahoot o un juego puntual elaborado en Educaplay. De ahí que con esta investigación se pretende conocer si cuando los docentes hablan de gamificación se están refiriendo realmente a esto o si por el contrario están simplemente haciendo uso de la metodología ABJ. Para ello, se recurrió a limitar la búsqueda de experiencias y buenas prácticas en dos bases de datos como Dialnet y Scielo, para localizar todas aquellas referencias que sobre Gamificación se han dado en los últimos cinco años y analizar los resultados para comprobar si realmente versan sobre esta metodología. Un primer análisis demuestra que una mayoría de los resultados hablan de Gamificación cuando realmente lo que están realizando es un ABJ. En muchos casos se confunde el utilizar un simple juego con el alumnado, con una metodología que implica mucho más. De ahí que es muy necesario garantizar tanto a docentes de todas las etapas educativas, ya sean docentes en activo como futuros docentes, una formación que garantice, por un lado, conocer en que consisten ambas metodologías (Gamificación y ABJ), y, por otro lado, el saber

cómo implementarlas en las aulas. No es sólo una cuestión de usar mal los conceptos, sino que un mayor entendimiento del significado de dichos términos puede garantizar hacer un buen uso de las dos metodologías, con el beneficio que ello supone para el alumnado, tanto en una mayor motivación como en aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), GAMIFICACIÓN, JUEGO, METODOLOGIAS ACTIVAS

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL
COMPORTAMIENTO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TIC Y
UNIVERSIDAD ON LINE

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S04-01.** PERTINENCIA DE LA COMPETENCIA TECNOLÓGICA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO.
Raquel Vera González.
- **Ponencia A04-S04-02.** INNOVACIÓN DOCENTE Y EQUIDAD EN LA ERA DIGITAL: DESAFIANDO LAS FRONTERAS DE LA UNIVERSIDAD ONLINE
Pablo Santaolalla Rueda.
- **Ponencia A04-S04-03.** LAS IAGS COAUTORAS DE OBRAS LITERARIAS
Elena Cano Turrión.
- **Ponencia A04-S04-04.** EL PAPEL DE LA IA EN LA AGILIZACIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA
Álvaro Clavijo Corchero.
- **Ponencia A04-S04-05.** RECURSOS EDUCATIVOS AUDIOVISUALES EN EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN ESTUDIANTES DE GRADO 8°
Andres Felipe Saavedra Guzman. Luis Eduardo Montalvo Galvis.
- **Ponencia A04-S04-06.** NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS ALUMNOS DEL ÁREA DE SALUD SOBRE LAS VENTAJAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN SALUD
Adela Alba Leonel. Samantha Papaqui Alba. Miguel Angel German Mejía Argueta. Roberto Sánchez Ahedo.
- **Ponencia A04-S04-07.** EL PAPEL DEL PROFESOR UNIVERSITARIO ANTE LAS HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA
Miguel Angel German Mejía Argueta. Martha Hernández Olvera.
- **Ponencia A04-S04-08.** HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA UN APRENDIZAJE ACTIVO: IMPLEMENTACIÓN DE PODCASTS EN EL GRADO DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE. PROYECTO PILOTO DE INNOVACIÓN DOCENTE.
Carlos Galiano De La Rocha. Iván Asín Izquierdo. Luis Rodiles Guerrero.

- **Ponencia A04-S04-09.** ANÁLISIS DE UNA INTERVENCIÓN DOCENTE EN UN CONTEXTO EXCEPCIONAL A TRAVÉS DE RECURSOS INNOVADORES Y TIC EN EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE: UN ESTUDIO DE CASO
Iván Asín Izquierdo. Luis Rodiles Guerrero. Carlos Galiano De La Rocha.
- **Ponencia A04-S04-10.** TIC, ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA.
Jesús Enrique Albertos San José.
- **Ponencia A04-S04-11.** VISIÓN DOCENTE DE LOS CAMBIOS OCURRIDOS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA EN EL PERIODO DE PANDEMIA: METODOLOGÍAS DOCENTES, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN. ¿QUÉ CAMBIOS PERDURAN?
Violeta Hidalgo Izquierdo. Triana Arias Abelaira. Juan Ángel Contreras Vas. Juan Arias Masa.
- **Ponencia A04-S04-12.** LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CAMPO EDUCATIVO, ANÁLISIS DE SUS RETOS Y OPORTUNIDADES A PARTIR DE LA DISPOSICIÓN DOCENTE.
Rayber Alberto Navarro Plaza.
- **Ponencia A04-S04-13.** FLIPPED LEARNING Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE Y LA SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO EN BIOMECÁNICA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
Francisco Javier Pecci Barea. Gonzalo Reverte Pagola. Jose Luis Gil Delgado.
- **Ponencia A04-S04-14.** NUEVAS CORRIENTES PEDAGÓGICAS DE LOS DEPORTES CENTRADAS EN LA PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA
Luis Rodiles Guerrero. Carlos Galiano De La Rocha. Iván Asín Izquierdo.
- **Ponencia A04-S04-15.** UTILIZACIÓN FRENTE A SATISFACCIÓN DE LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN DURANTE LA PANDEMIA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO
Triana Arias Abelaira. Juan Ángel Contreras Vas. Violeta Hidalgo Izquierdo. Juan Arias Masa.

- **Ponencia A04-S04-17.** EL ROL DE LAS HERRAMIENTAS DE SÍN-
TESIS DE VOZ (TTS) EN LA MEJORA DE LA COMPETENCIA ES-
CRITA DE ESTUDIANTES MULTILINGÜES
Juan Manuel Castro Carracedo.
- **Ponencia A04-S04-18.** FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE
EDUCACIÓN INFANTIL EN EL USO DE LAS TIC PARA LA EX-
PRESIÓN DE LAS EMOCIONES EN UN AULA INCLUSIVA
Gloria Morales Pérez. Pedro Román-Graván. Ana Quintero Cabello. Ma-
ría Jesús Delgado Villa.
- **Ponencia A04-S04-19.** INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN DEL
FUTURO PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA: INTE-
GRANDO IMPRESIÓN 3D Y BIOQUÍMICA PARA EL ESTUDIO
DEL MATERIAL GENÉTICO
Gloria Morales Pérez. Olga Cremades De Molina. María Jesús Delgado
Villa. Ana Quintero Cabello.
- **Ponencia A04-S04-20.** INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO RE-
CURSO DIDÁCTICO: IMPACTO EN EL AJUSTE ESCOLAR DE
LOS ESTUDIANTES.
Samuel González García.
- **Ponencia A04-S04-21.** ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS DE UNA
APLICACIÓN EN REALIDAD AUMENTADA PARA EL APRENDI-
ZAJE DE LA BIOLOGÍA CELULAR.
Etelvina Archundia Sierra.
- **Ponencia A04-S04-22.** LA CREACIÓN MUSICAL EN EL MÁSTER
EN PROFESORADO DE ESO Y BACHILLERATO: UNA ESTRATE-
GIA DIDÁCTICA INTEGRADORA
Yailín Martínez-Hierrezuelo. David Gil Pareja. Virgilio García Aparicio.
- **Ponencia A04-S04-23.** LA IA COMO APOYO A LA FORMACIÓN
DOCENTE DE LOS FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN IN-
FANTIL Y PRIMARIA.
Antonio Patrocinio Braz.
- **Ponencia A04-S04-23B.** LAS TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS EN
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU IMPACTO
EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR.
Efigenia Flores González.
- **Ponencia A04-S04-24.** ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN E IN-
TELIGENCIA ARTIFICIAL EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
DE UNIVERSIDAD PÚBLICA PERUANA
Julio Cesar Olaya Guerrero.

- **Ponencia A04-S04-25.** LA PERCEPCIÓN DEL PROFESORADO EN FORMACIÓN ACERCA DEL USO DE LA IA EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS: CASO EXPLORATORIO
Rubén González Vallejo.
- **Ponencia A04-S04-26.** LA INTERACCIÓN EN EL BLENDED LEARNING EN EDUCACIÓN SUPERIOR
Vittoria Angélica Gómez Martínez. Martha Lucia García Naranjo.
- **Ponencia A04-S04-27.** INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EDUCACIÓN: UNA METARREVISIÓN
Juan Patricio Sánchez Claros.
- **Ponencia A04-S04-28.** EL USO DEL CINE PARA APRENDER SOBRE LAS ENFERMEDADES MENTALES: SU IMPACTO EDUCATIVO EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO
Ángel Romero Martínez.
- **Ponencia A04-S04-29.** LOS MEDIOS SOCIALES EN LA UNIVERSIDAD: PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE
Alejandro Lara-Bocanegra. Samuel Manzano-Carrasco. Samuel López-Carril.
- **Ponencia A04-S04-30.** BUENAS PRÁCTICAS Y EXPERIENCIAS CON IA EN LAS AULAS DE LAS DIFERENTES ETAPAS EDUCATIVAS ESPAÑOLAS. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.
Juan-Francisco Álvarez-Herrero.
- **Ponencia A04-S04-31.** EL USO DE JUEGOS DE ROL EN PSICOLOGÍA: INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA
María Antonia Parra Rizo.
- **Ponencia A04-S04-32.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA
María Antonia Parra Rizo.
- **Ponencia A04-S04-33.** ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA EN CIENCIAS DE LA SALUD: ENRIQUECIENDO LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES Y DOCENTES
María Antonia Parra Rizo.

PERTINENCIA DE LA COMPETENCIA TECNOLÓGICA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

RAQUEL VERA GONZÁLEZ
Universidad Francisco de Vitoria

Introducción: existe una conciencia creciente de los efectos negativos del uso abusivo de las TIC en la sociedad en general.

Objetivos: considerar los criterios de uso humanizador de las TIC y de la IA en el aula universitaria.

Metodología:

- A) Exposición de datos relacionados con los efectos adversos del uso de dispositivos digitales.
- B) Consideración del sentido universitario qua universitario, y de la comprensión del hombre de sí mismo en la época actual a través de los dispositivos digitales.
- C) Evaluación de la pertinencia del uso de las TIC e IA teniendo en cuenta estos tres aspectos.

Discusión: El uso de las TIC en el aula puede tener efectos adversos para descubrir el sentido de universidad como lugar de encuentro para la investigación sistemática y la integración de saberes, como lugar de la búsqueda de la verdad más allá de la apariencia y del aplauso en forma de likes o de reconocimiento mediático, como fruto del esfuerzo constante aunque no proporcione satisfacción inmediata. Ahora bien, el hombre actual se entiende y desenvuelve en el mundo actual desde un uso mediático de la información y, por ende, instantáneo. Parece necesario establecer unos criterios que permitan mostrar el sentido de lo universitario a través de los medios digitales.

Resultados: El uso de los medios digitales puede ayudar a descubrir el sentido de lo universitario qua universitario si se somete a un ejercicio revisable, crítico, limitado y de acompañamiento al alumnado. Requiere también por parte del profesorado desarrollar la competencia de entender el alcance de la influencia de este uso en la autopercepción del

hombre desde una imaginación potencialmente ilimitada. También requiere por parte del profesor de la capacidad de percibir lo humanizador como aquello que desarrolla la autoconciencia, la autotrascendencia y el autodomínio del alumnado para alcanzar el sentido de lo universitario, para ir más allá de la absolutización de la propia perspectiva, más allá de los datos y de la recompensa inmediatos.

Conclusiones: El alcance humanizador del uso de los medios digitales que, por ello, puede cuestionar el empleo de la técnica desde un juicio ético, ha de ser evaluado desde su repercusión en el encuentro entre el profesor y el alumno; su repercusión en el desarrollo de lo propiamente humano que permite la apertura hacia el sentido de lo universitario qua universitario. No hay estrategias únicas, por cuanto que estas dependen del carácter del profesorado, del grupo, del grado, de la materia y de las líneas de acción pedagógicas de la universidad, pero se señala la disminución de algunos deseos estructurales de la condición humana en el alumno como aliados del encuentro profesor-alumno hacia ese sentido, y como indicadores de un uso deshumanizador de las TIC o de la IA.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA HUMANIZADORA, DIGITAL, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, SENTIDO, UNIVERSIDAD

INNOVACIÓN DOCENTE Y EQUIDAD EN LA ERA DIGITAL: DESAFIANDO LAS FRONTERAS DE LA UNIVERSIDAD ONLINE

PABLO SANTAOLALLA RUEDA

Universidad de Alicante

En la era digital, la educación universitaria está experimentando una transformación significativa. La IA y las TIC están remodelando la forma en que se imparte la educación y la forma en la que el alumnado

responde a ésta, creando nuevas oportunidades y desafíos. Esta ponencia se centra en explorar las fronteras de la universidad online a través de la innovación docente a través de la IA y la equidad en la educación online.

El objetivo principal de esta investigación es explorar cómo la IA y las TIC pueden mejorar la inclusión y la equidad en la educación universitaria online, además de observar las amenazas que presenta para los grupos sociales más vulnerables. Además, se busca responder a la pregunta: ¿Es la universidad online una universidad para todos y todas? ¿Quién está dentro y quién fuera? ¿Quién tendrá el Plan Básico y quién disfrutará de un Paquete Premium?

Se ha realizado un estudio cualitativo, utilizando entrevistas y grupos focales con estudiantes y profesores de universidades online. Se recopilieron datos sobre sus experiencias y percepciones de la enseñanza y el aprendizaje online, y se analizaron utilizando el análisis temático.

Los hallazgos revelan que la IA y las TIC pueden mejorar la accesibilidad y la flexibilidad de la educación universitaria, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo, además de favorecer la inclusión en algunos aspectos como son personas con discapacidad física. Sin embargo, también se identificaron desafíos, como la brecha digital, la falta de interacción cara a cara, el detrimento de las Competencias Sociales y Culturales en pos de las Digitales, la soledad y las preocupaciones sobre la calidad y la privacidad de la educación online.

Los resultados indican que, aunque la universidad online ofrece oportunidades para la inclusión y la equidad, no es necesariamente una universidad para todo el mundo. Se requiere un enfoque más matizado que tenga en cuenta las necesidades y circunstancias individuales del estudiantado y que recoja no sólo la experiencia de quienes están dentro, sino de quienes quedaron fuera.

La ponencia concluye que la IA y las TIC tienen el potencial de transformar la educación universitaria, pero es esencial abordar los desafíos planteados para garantizar que la universidad online sea verdaderamente inclusiva y equitativa. Se necesitan más investigaciones para explorar cómo se pueden utilizar estas tecnologías de manera efectiva para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el contexto universitario y,

sobretudo, más acerca de cómo hacer llegar esta universidad a cualquier persona, independientemente de su estatus social, su cultura y paradigma personal.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, EDUCACIÓN INCLUSIVA, EDUCACIÓN SUPERIOR, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, UNIVERSIDAD

LAS IAGS COAUTORAS DE OBRAS LITERARIAS

ELENA CANO TURRIÓN

Universidad de Jaén

Introducción: El presente artículo supone una reflexión acerca de cómo la irrupción de las Inteligencias Artificiales Generativas ha producido un cambio radical en la creación literaria en la actualidad. Estudiaremos, a su vez, su repercusión en la industria editorial y las aplicaciones utilizadas a tal efecto.

Las Inteligencias Artificiales son capaces de —partiendo de los datos aprendidos (estructuras narrativas, estilos, argumentos, etc.) — escribir obras literarias enteras con apenas unas indicaciones. Nadie discute hoy en día el enorme potencial de estas IA para crear contenido “original” y personalizado.

Una IAG interpreta la solicitud recibida y genera la obra pedida bajo los parámetros introducidos. Pero la IA suscita, a menudo, más preguntas que respuestas ¿Es literatura el producto generado? ¿Cómo debe usarse? ¿Como ayuda, herramienta, o enriquecimiento?

Objetivos: Tras contextualizar el tema, exponemos los peligros actuales que están afectando a toda la industria editorial y sus participantes y el génesis de los primeros casos de coautoría de una IA con un autor, y,

junto a ellos, algunas de las respuestas a estas contingencias, como es el caso del Manifiesto en favor de la regulación de las tecnologías basadas en inteligencia artificial (2023), que pide una regularización del uso de estas tecnologías y que se protejan las obras y/o compense económicamente a los autores por el uso de las mismas, ya que para entrenar el modelo de la IA se emplean datos relacionados con personas, obras, escenarios o títulos no cubiertos por una licencia de explotación para el uso de una IA.

Metodología: Posteriormente, en la segunda parte del estudio, analizamos cualitativamente las manufacturas de las IAs en la literatura infantil —campo especialmente proclive a la utilización de ellas debido a la sencillez del esquema narrativo y la extensión breve— examinando los pros y contras de dicho uso.

Resultados: A continuación, realizamos una investigación empírica sobre la creación de libros infantiles con algunas de las principales plataformas más utilizadas y mejor valoradas en la actualidad, analizando tanto las aplicaciones como los productos creados ex profeso para este estudio.

Conclusiones: Y, finalmente, establecemos una serie de conclusiones, tanto generales, acerca de la utilización de las IAGs en la creación de obras literarias, como particulares, en el campo de la literatura infantil.

PALABRAS CLAVE

CHAT GTP, CREACIÓN LITERARIA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, LITERATURA INFANTIL

EL PAPEL DE LA IA EN LA AGILIZACIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA

ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO

Universidad de La Rioja

Esta comunicación tiene como propósito explorar el impacto transformador de la Inteligencia Artificial, siglada como IA, en la investigación académica. Debido a su gran capacidad para recopilar grandes volúmenes de información, la IA está revolucionando y agilizando los procesos de investigación. Por tanto, el estudio se segmenta en dos partes. La primera sección introduce escuetamente qué es la IA y cuál es su vinculación con la investigación académica, evidenciando cuáles son las ventajas y los inconvenientes de su uso durante la investigación. Entre las ventajas se denota: la rapidez, la precisión y corrección gramatical y ortográfica; entre las desventajas se incluye: la necesidad de verificación de la información, la pérdida capacidades creativas y críticas, y las posibles consideraciones morales. La segunda sección propone un conjunto de once asistentes IA que ayudan al investigador a recopilar fuentes bibliográficas y revisar el documento escrito de un modo más rápido y preciso. En conclusión, la IA posee un gran potencial para transformar el proceso de investigación académica, convirtiéndolo en un procedimiento más sencillo.

PALABRAS CLAVE

ESCRITURA ACADÉMICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INVESTIGACIÓN ACADÉMICA, RECOPIACIÓN BIBLIOGRÁFICA, RECURSOS IA

RECURSOS EDUCATIVOS AUDIOVISUALES EN EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN ESTUDIANTES DE GRADO 8°

ANDRES FELIPE SAAVEDRA GUZMAN
estudiante de Licenciatura en Informatica

LUIS EDUARDO MONTALVO GALVIS
estudiante de Licenciatura en Informatica

El objetivo principal de este proyecto de investigación es desarrollar materiales educativos audiovisuales como recurso complementario para apoyar las estrategias didácticas destinadas a fortalecer y mejorar el pensamiento computacional en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Cristóbal Colón, situada en el sur de Montería, en el departamento de Córdoba, Colombia. En el contexto de esta institución educativa, se ha observado una carencia en el desarrollo del pensamiento computacional, atribuible a diversos factores que obstaculizan su progreso, como la falta de énfasis en la resolución de problemas y la ausencia de conexiones con aplicaciones prácticas.

Desde los grados iniciales de educación primaria, los estudiantes son introducidos a conceptos relacionados con la lógica y el pensamiento computacional; sin embargo, a medida que avanzan en su escolaridad, no se evidencia un desarrollo adecuado de habilidades lógicas, críticas, creativas, entre otras, como sería deseable. Para abordar esta problemática, se planteó fortalecer y mejorar el pensamiento computacional de los estudiantes de octavo grado mediante el diseño y utilización de materiales educativos audiovisuales, acompañados de actividades paso a paso cuidadosamente planificadas, con el fin de respaldar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un lapso de tiempo reducido.

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo y se llevó a cabo a través de un diseño de investigación-acción educativa. Al enfrentar las deficiencias detectadas en el avance del pensamiento computacional, este

enfoque no solo pretende remediar las carencias presentes, sino también establecer los cimientos para una educación más robusta y alineada con las necesidades contemporáneas. La combinación de recursos educativos audiovisuales y la utilización de la plataforma Scratch ofrecerán a los alumnos los instrumentos y competencias esenciales para enfrentar los desafíos tecnológicos venideros, mientras promueven la reflexión crítica y la resolución de problemas. Este enfoque, alineado con el Proyecto Educativo Institucional de la escuela, fomenta una educación completa del alumno, capacitándolos para desempeñarse de manera activa y competente en la sociedad actual. La población de estudio está constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Cristóbal Colón, y la muestra seleccionada corresponde a los estudiantes del octavo grado pertenecientes al área de tecnología e informática. Durante todo el proceso, desde el comienzo de los ciclos fundamentados en el enfoque mencionado previamente, se pudo apreciar un significativo progreso en el desarrollo de la lógica y el pensamiento computacional. Este avance fue atribuido al uso de recursos educativos audiovisuales, evaluados en contenido, calidad temática y creatividad mediante una rúbrica, y respaldados por guías detalladas. Estas actividades mejoraron notablemente la habilidad de los estudiantes en pensamiento computacional, creatividad y lógica, según observaciones iniciales e información del profesor sobre deficiencias del curso. El objetivo principal fue apoyar las estrategias didácticas existentes mediante recursos audiovisuales y la plataforma Scratch para potenciar el pensamiento computacional de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES

RECURSO EDUCATIVO AUDIOVISUAL, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ENSEÑANZA, APRENDIZAJE

NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS ALUMNOS DEL ÁREA DE SALUD SOBRE LAS VENTAJAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN SALUD

ADELA ALBA LEONEL

Universidad Nacional Autónoma de México

SAMANTHA PAPAQUI ALBA

Instituto Mexicano del Seguro Social

MIGUEL ANGEL GERMAN MEJÍA ARGUETA

*Universidad Nacional Autónoma de México
y Centro de Estudios Superiores en Educación*

ROBERTO SÁNCHEZ AHEDO

Académico UNAM

Introducción: Actualmente y en un futuro inmediato, la Inteligencia Artificial (IA) en salud es y seguirá siendo una herramienta necesaria para el ejercicio de la práctica médica, por lo que todo profesional debe de adentrarse o profundizar en el conocimiento de estas nuevas tecnologías, así como el uso de modelos de aprendizaje y de obtención de datos e información con el propósito de mejorar el cuidado de los pacientes con evidencia científica.

Objetivo: Conocer el grado de noción de los estudiantes del área de la salud que tienen con respecto a la Inteligencia Artificial, así como que ventajas ofrece esta reciente tecnología en el campo de la salud.

Metodología: Se realizó un estudio transversal, la muestra fue no probabilística en estudiantes del área de la salud. Se incluyó a estudiantes de ambos sexos de medicina y de enfermería de nivel pregrado de la UNAM del ciclo escolar 2024. De febrero a marzo del 2024 se aplicó un cuestionario mediante Google Forms con dos apartados: a) Datos generales y b) conocimiento y ventajas sobre la IA en salud. En cuanto a aspectos éticos se consideró la declaración de Helsinki y la Ley General de Salud

Resultados: El estudio se realizó en 81 estudiantes del área de la salud, de febrero a marzo del 2024 donde la edad promedio fue de 20 años, el 76.5% son del sexo femenino; 65.4% son estudiantes de la carrera de enfermería y 34.6% estudiantes de medicina. El 56.8% mencionó que conoce ligeramente sobre la IA en salud, el 19.8% moderadamente y el 21% no tiene conocimiento sobre IA.

El 66.7% indicó que la principal ventaja que ofrece la IA en salud es: brindar una atención más rápida, el 61.7% dijo que acorta los tiempos de atención, y el 56.8% señaló que ayuda al paciente a resolver todas sus dudas planteadas. El 43.2% exteriorizó que se disminuye el número de errores en el diagnóstico y tratamiento y el 19.8% en brindar el cuidado a las personas. Así mismo el 76.5% citó que la principal desventaja es la falta de atención humanitaria y el 48.1% puntualizó que no hay una atención personalizada.

Por otro lado, el 60.5% mencionó que la IA puede ayudar a personalizar tratamientos médicos/cuidados de enfermería de forma más efectiva, el 21% contestó que no ayuda y el 18.5% desconoce que ayude.

Conclusiones: Los alumnos del área de la salud en general no tienen conocimientos sobre que es la IA en salud y de su utilidad. Por lo que es necesario implementar dentro de los planes curriculares del área de la salud asignaturas con valor curricular o bien materias optativas y/o cursos de actualización sobre IA donde el contenido del programa incluya los temas que es la IA, cuáles son las ventajas y desventajas de su aplicación en salud, así como sus implicaciones bioéticas y legales de su uso.

PALABRAS CLAVE

INTELIGENCIA ARTIFICIAL, SALUD, CUIDADO, DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO

EL PAPEL DEL PROFESOR UNIVERSITARIO ANTE LAS HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

MIGUEL ANGEL GERMAN MEJÍA ARGUETA

*Universidad Nacional Autónoma de México
y Centro de Estudios Superiores en Educación*

MARTHA HERNÁNDEZ OLVERA

Universidad Nacional Autónoma de México

Introducción: La Inteligencia Artificial (IA), en particular la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), ha emergido como un conjunto de herramientas informáticas recurrentemente utilizadas por los alumnos en la elaboración de sus tareas académicas. Posteriormente, los profesores se han percatado de manera generalizada de la existencia y el uso que los estudiantes hacen de estas herramientas en el ámbito escolar, tanto para propósitos constructivos como cuestionables. Esta situación ha suscitado una legítima inquietud entre los docentes, quienes buscan que estas herramientas sean empleadas por los alumnos como un recurso adicional para sus tareas, sin que se conviertan en un medio éticamente cuestionable para la realización de las mismas.

Objetivo: El objetivo de este estudio radica en analizar y explorar el papel y los desafíos que enfrenta el cuerpo docente a nivel universitario al conocer e integrar de manera idónea y ética las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa en su labor pedagógica. Conscientes de que los alumnos han estado utilizando estas herramientas sin la orientación de los profesores, es imperativo comprender el potencial educativo de estas tecnologías y garantizar su uso adecuado en el entorno académico.

Metodología: Ante la problemática observada entre los profesores de diversas universidades en la Ciudad de México, se ha llevado a cabo un estudio que aborda la temprana adopción de estas herramientas por parte de los estudiantes, en contraste con el conocimiento tardío de los docentes. Se ha realizado una encuesta para evaluar el nivel de

instrucción de los profesores sobre estas herramientas, su aplicación en el aula y sus percepciones acerca del impacto en los alumnos. Asimismo, se han llevado a cabo entrevistas con profesores para explorar sus experiencias, desafíos y estrategias en la integración de la IA Generativa.

Resultados: Se ha realizado un análisis de las respuestas, tanto cualitativas como cuantitativas, obtenidas de un grupo de profesores universitarios que imparten clases en diversas instituciones de la Ciudad de México, identificando tendencias significativas para comprender a fondo esta problemática.

Conclusiones: Los resultados se presentan de manera clara y coherente, respaldados por la evidencia empírica derivada del análisis de la información recopilada. Esta metodología mixta ha permitido obtener una visión integral del rol de los profesores universitarios en la Ciudad de México frente a la introducción de las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa en el entorno educativo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, EDUCACIÓN CIENTÍFICA, ENSEÑANZA, ESTRATEGIA, INNOVACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA UN APRENDIZAJE ACTIVO: IMPLEMENTACIÓN DE PODCASTS EN EL GRADO DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE. PROYECTO PILOTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

CARLOS GALIANO DE LA ROCHA

Universidad de Sevilla

IVÁN ASÍN IZQUIERDO

Universidad de Zaragoza

LUIS RODILES GUERRERO

Universidad de Sevilla

Introducción: En los últimos años se ha incrementado el uso de los medios vinculados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo debido a su potencial como herramienta educativa. En particular, los podcasts parecen ser medios valiosos para la difusión del conocimiento científico, la instrucción en entornos institucionales y el fomento de actividades críticas y reflexivas en contextos de educación superior.

Objetivos: El objetivo fue desarrollar un estudio piloto para un proyecto de innovación en el que se integren las TIC a través del uso del podcast como estrategia metodológica para el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la asignatura de “Fundamentos teóricos e históricos de la actividad física y el deporte” del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en la Universidad de Sevilla, España.

Metodología: Para esta investigación, se planteó examinar el efecto de podcasts educativos en la parte práctica de la asignatura. A través del podcast, los temas del plan de estudio se abordaron y discutieron mediante diálogos e interacciones estructuradas por parte de los estudiantes. Los contenidos a tratar en el podcast fueron preparados previamente por los alumnos, quienes se respaldaron en fuentes bibliográficas proporcionadas por el profesor para fundamentar las bases teóricas. Cada

podcast se presentó por un grupo de 3-4 estudiantes, cada integrante asumió un rol específico y tuvieron una duración de 35 a 45 minutos. Antes y después de la presentación del podcast en clase, se proporcionó un cuestionario en línea a los alumnos con preguntas relacionadas con el tema tratado. Esto permitió evaluar si los estudiantes que presentan el podcast y aquellos que participan como oyentes comprendieron los contenidos. Tras la realización de todas las prácticas, los alumnos rellenaron un formulario en línea para evaluar, en una escala de 1 a 10, este original método de enseñanza desarrollado en la asignatura.

Discusión: El presente estudio piloto evidencia la relevancia y el potencial de los podcasts como herramientas innovadoras en el ámbito educativo, específicamente en la enseñanza en el Grado de Ciencias de la Actividad física y el Deporte. Los resultados obtenidos ofrecen una visión integral sobre la percepción y efectividad de esta metodología tanto para los creadores del contenido como para los oyentes.

Resultados: Los alumnos calificaron con un 6.9 ± 2.0 la forma en que se habían abordado los contenidos prácticos en la asignatura. En cuanto a la realización del podcast, los alumnos lo puntuaron con un 8.3 ± 1.6 como método de aprendizaje activo. Sin embargo, la calificación disminuyó a 5.4 ± 1.7 a la hora de evaluar el podcast como medio de enseñanza-aprendizaje cuando los estudiantes no participan activamente en su creación.

Conclusiones: El empleo de las TIC, a través del podcast en el proceso de enseñanza-aprendizaje para estudiantes del Grado en Ciencias del Deporte facilita un aprendizaje significativo de los contenidos. La integración de las TIC no solo fomenta la comprensión de los temas a tratar, sino que también potencia la capacidad del estudiante para participar en debates y promover la interacción comunicativa.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, ENSEÑANZA DE HISTORIA, ENTREVISTA, EXPRESIÓN ORAL, PODCAST EDUCATIVO

ANÁLISIS DE UNA INTERVENCIÓN DOCENTE EN UN CONTEXTO EXCEPCIONAL A TRAVÉS DE RECURSOS INNOVADORES Y TIC EN EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE: UN ESTUDIO DE CASO

IVÁN ASÍN IZQUIERDO

Universidad de Zaragoza

LUIS RODILES GUERRERO

Universidad de Sevilla

CARLOS GALIANO DE LA ROCHA

Universidad de Sevilla

Introducción: La situación provocada por el estado de alarma en la sociedad requirió de una adaptación obligatoria en todos los sectores. La metodología docente se tuvo que adaptar para continuar con las clases desde casa en los distintos niveles educativos. Por esta razón, el uso de recursos docentes innovadores y las TIC fueron fundamentales a la hora de afrontar cada situación de forma particular. Este contexto supuso un reto para los docentes, requiriendo de una serie de adaptaciones que permitieran cumplir de forma adecuada con los objetivos planteados en los distintos niveles educativos y asignaturas.

Objetivos: El objetivo de este estudio fue analizar la percepción de los estudiantes sobre la intervención realizada durante la pandemia por el virus SARS-CoV-2 en un contexto universitario.

Metodología: La intervención fue realizada en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en la asignatura de Evaluación en la Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Alcalá (Madrid, España). Los participantes fueron un total de 14 alumnos matriculados en la asignatura, que participaron activamente en todas las actividades. Las adaptaciones realizadas fueron, entre otras, presentaciones con videos e imágenes, la creación de recursos audiovisuales a través del visionado de videos sobre el contenido de la asignatura, rueda de

corrección relacionada con el aprendizaje experiencial, donde vivenciaron y experimentaron el proceso de evaluar un trabajo y una intervención práctica de sus compañeros, además de evaluar la propia evaluación realizada, Jurado-13 sobre la innovación docente y evaluación 360°. Todas las intervenciones fueron realizadas por medio de plataformas de videoconferencia. Las prácticas realizadas requerían de trabajo en grupo, puntuando la originalidad en la creación de recursos en estas reuniones. Una vez terminada la asignatura, los alumnos evaluaron la adaptación de esta al contexto donde se enmarcó. Los datos fueron recogidos a través de un cuestionario ad:hoc, en una escala Likert de 0 a 10 puntos. Los datos fueron analizados a través del programa Microsoft® Excel para Mac (v. 16.85).

Resultados: Los resultados muestran unas valoraciones cuantitativas y cualitativas satisfactorias con la intervención desarrollada. Los resultados muestran una percepción de la adaptación general de la asignatura al estado de alarma con una media de 8,98 ($\pm 1,14$), de las propuestas metodológicas e innovación utilizada durante el estado de alarma con una media de 8,64 ($\pm 1,34$) y de la utilización de las nuevas tecnologías durante el estado de alarma con una media de 9,21 ($\pm 0,70$). Además, la información cualitativa recogida sigue la misma línea de los resultados cuantitativos.

Discusión: Los resultados obtenidos van en consonancia con estudios previos sobre las adaptaciones metodológicas en situaciones excepcionales, el beneficio del uso de las TIC y la necesidad de intervenciones innovadoras.

Conclusiones: La intervención desarrollada durante el confinamiento por el estado de alarma impuesto en España parece mostrar una percepción excelente en los alumnos analizados. La intervención realizada en la asignatura del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte fue evaluada positivamente.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, EDUCACIÓN, EVALUACION, ONLINE, UNIVERSIDAD

TIC, ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA.

JESÚS ENRIQUE ALBERTOS SAN JOSÉ

Universidad Internacional de Valencia

Introducción: Nuestra investigación se centra en la relevancia creciente de la enseñanza de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y específicamente de la programación y la robótica, en los centros educativos. Se subraya la importancia de estas habilidades para el desarrollo integral del alumno y su preparación para el mundo laboral y educativo superior.

Objetivos: El objetivo general del estudio es identificar la implementación de la enseñanza de las TIC, la programación y la robótica en los centros de primaria en la Comunidad de Madrid, diferenciados por tipo de gestión (privada, concertada y pública). Se busca conocer el número de centros que ofrecen formación sobre el uso de las TIC y en programación y robótica, y analizar la correlación entre el perfil de centro y los programas desarrollados en estas áreas.

Metodología: El estudio se realiza sobre la población del total de colegios de la Comunidad de Madrid, mediante una muestra suficientemente representativa de la población objeto de estudio. El 100% de los centros educativos de la muestra disponía de página web. Los resultados muestran que la mayoría de los centros (77.06%) proporcionan información sobre los proyectos que desarrollan.

Resultados: Los centros privados parecen liderar la formación en los ámbitos de estudio de este análisis, con un 24.39% y un 26.83% respectivamente en la formación en uso de las TIC y en programación y robótica. Los centros concertados, a pesar de tener un menor porcentaje de programación (8.89%), muestran un alto porcentaje de formación en TIC (29.63%). Los centros públicos presentan los porcentajes más bajos tanto en programación (6.67%) como en TIC (12.44%).

La conclusión general es que la formación en uso de las TIC está más extendida (19.70%) que la programación (9.23%) en todos los centros. Uno de cada diez centros dispone de programas relacionados con programación y robótica, siendo la mitad aproximadamente de los que disponen de formación en TIC.

Discusión y Conclusiones: Este análisis revela que los centros privados pueden haber identificado la formación en TIC y en programación y robótica como una ventaja competitiva apreciada por las familias. Este enfoque probablemente se debe a la percepción de que estas habilidades son cruciales para el futuro académico y profesional de los alumnos. La diferencia significativa entre los centros privados y públicos sugiere que los primeros están mejor equipados y quizás mejor financiados para implementar estos programas.

La implementación de estos programas presenta varios desafíos, especialmente en los centros públicos, que parecen estar rezagados en comparación con los privados y concertados. Factores como la falta de financiación, recursos y formación adecuada para el profesorado pueden estar influyendo en esta disparidad.

PALABRAS CLAVE

PROGRAMACIÓN, ROBÓTICA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

VISIÓN DOCENTE DE LOS CAMBIOS OCURRIDOS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA EN EL PERIODO DE PANDEMIA: METODOLOGÍAS DOCENTES, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN. ¿QUÉ CAMBIOS PERDURAN?

VIOLETA HIDALGO IZQUIERDO

Universidad de Extremadura

TRIANA ARIAS ABELAIRA

Universidad de Extremadura

JUAN ÁNGEL CONTRERAS VAS

Universidad de Extremadura

JUAN ARIAS MASA

Universidad de Extremadura

El año 2020 pasó a la historia debido a la pandemia COVID-19, que provocó el cese “presencial” de la mayoría de las actividades sociales, laborales y culturales a nivel mundial. Múltiples ámbitos cambiaron su actividad presencial a una forma remota. Así, las actividades docentes de todos los niveles educativos empezaron a impartir las clases en remoto, usando múltiples y variadas plataformas de aprendizaje. En este sentido, esta investigación tiene como objetivo analizar los cambios que se produjeron durante el confinamiento y estudiar aquellos que permanecen posteriormente. La investigación se ha realizado en la Universidad de Extremadura, en las cuatro sedes o campus universitarios en los que se imparte docencia, permitiendo abarcar las siguientes ramas de conocimiento: Ciencias de la Salud, Ingeniería y Arquitectura, Educación y Ciencias Sociales. Para ello, se ha recogido la opinión de los profesores, sobre los cambios que ocurrieron como consecuencia del confinamiento en tres dimensiones: Metodologías Docentes, uso de Herramientas Tecnológicas y Sistemas de Evaluación. La metodología empleada ha sido de tipo cualitativo, donde se han analizado los relatos que realizaron los profesores a preguntas impulsoras sobre las tres dimensiones anteriores.

Además, consideramos que es un estudio de carácter hermenéutico y fenomenológico. Los resultados de este trabajo permiten afirmar que, según los docentes, se han producido cambios de las metodologías docentes utilizadas y cambios en el uso de las herramientas tecnológicas utilizadas, que no se ha traducido en mejora significativa del rendimiento académico de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, METODOLOGÍA DOCENTE, SISTEMAS DE EVALUACIÓN, UNIVERSIDAD

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CAMPO EDUCATIVO, ANÁLISIS DE SUS RETOS Y OPORTUNIDADES A PARTIR DE LA DISPOSICIÓN DOCENTE

RAYBER ALBERTO NAVARRO PLAZA
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: En el terreno educativo estamos acostumbrados a que se piense en la tecnología como un elemento clave para la consecución de los objetivos de aprendizaje planteados en el aula, si bien es cierto que la innovación se puede dar aun en ausencia de ella, su uso puede llevar a experiencias diferentes a lo tradicional. Sin embargo, la disposición es una variable importante que conlleva el aprovechamiento de ésta. Los avances tecnológicos continúan y hemos pasado de la instrumentación de diversos equipos de cómputo o programas de ofimática útiles en el procesamiento de textos e imágenes, hasta encontrarnos ahora con la irrupción de la Inteligencia Artificial (IA). ¿Cuáles son los retos que se presentan cuando una IA puede ser tan eficiente que hasta puede generar respuestas como si fuera un humano? Este podría ser uno de los mayores

temores de los docentes, ¿cómo evaluar ante esta situación?, ¿qué debemos saber de esta nueva tecnología y cómo podemos aprovecharla?

Objetivo: Analizar la incursión de la IA como una herramienta en la educación, a través de una revisión documental y empírica basada en la disposición al uso y su utilidad, para valorar sus posibilidades de implementación en las prácticas docentes y los retos que se presentan.

Metodología: Se realizó un estudio documental de posibles incursiones de la IA en el campo educativo y la experiencia docente, para sugerir recomendaciones de uso reconociendo los retos que se pueden presentar en la práctica. Se consideran algunas dimensiones que inciden en el funcionamiento y aprovechamiento de la IA como son:

- La disposición docente.
- Conocimiento de la IA.
- Confiabilidad de la información suministrada.
- Sentido de utilidad de la IA.
- Rutinización de uso.

Discusión: De la revisión se han evidenciado que la mayor preocupación o los temores en cuanto al uso de la IA en la educación, se refieren al plagio o la falta de ética de los estudiantes en cuanto a la elaboración de trabajos académicos, principalmente con el uso de IA generativa. Por otra parte, la falta de conocimiento, la transparencia, su explicabilidad, entre otros factores a considerar sobre esta tecnología, pueden afectar su percepción de utilidad, su aceptación y en consecuencia la disposición como un elemento intencional que permita su uso y un aprovechamiento efectivo en el aula.

Conclusiones: Se puede concluir que la IA en los espacios educativos puede ser una herramienta útil para agilizar ciertas tareas, no solo por parte de los alumnos sino también de los docentes, en este sentido el aprovechamiento de esta tecnología viene dado por el conocimiento de sus puntos positivos y la percepción de utilidad que considere el docente en su práctica. Para ello es necesaria una disposición y confianza en su uso, acompañada de una rutinización que permita el crecimiento y desarrollo de nuevas experiencias. En este sentido el uso de la IA debe servir para desarrollar

otros modos de participación y habilidades en nuestros estudiantes, propiciando un manejo de la misma bajo principios éticos y de responsabilidad académica que permitan incentivar el pensamiento crítico.

PALABRAS CLAVE

ACEPTACIÓN, DISPOSICIÓN, ÉTICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RUTINIZACIÓN

FLIPPED LEARNING Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE Y LA SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO EN BIOMECÁNICA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

FRANCISCO JAVIER PECCI BAREA

Universidad de Sevilla

GONZALO REVERTE PAGOLA

Universidad de Sevilla

JOSE LUIS GIL DELGADO

Universidad de Sevilla

Introducción: La metodología tradicional, basada en la clase magistral en la que el profesor comunica unidireccionalmente al alumnado el contenido a impartir está siendo sustituida por otras metodologías alternativas. En concreto, el Flipped Learning se ha posicionado como una metodología alternativa ideal para la mejor asimilación de contenidos, especialmente si se mezcla con un pequeño refuerzo de manera tradicional. Del mismo modo, las nuevas tecnologías han demostrado ser efectivas para la mejora de las competencias digitales y la mejora del aprendizaje de los contenidos impartidos. Además, las nuevas tecnologías están completamente inmersas en la biomecánica de la actividad física y el

deporte, sirviendo para la valoración de diferentes variables biomecánicas de interés en las ciencias del deporte.

Objetivos: El objetivo del presente trabajo es proponer una metodología alternativa en la enseñanza de la biomecánica de la actividad física y el deporte mediante las nuevas tecnologías y el flipped learning.

Metodología: La muestra estará conformada por dos grupos de la asignatura Biomecánica de la Actividad Física y el Deporte de estudiantes del Grado Universitario en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. En ambos grupos se impartirá la asignatura mediante la metodología de Flipped Learning (i.e., aula invertida). Sin embargo, en el grupo 2 (grupo de tarde) se realizará un pequeño refuerzo de manera tradicional en los primeros 15 minutos de clase. El grupo 1 (grupo de mañana) no recibirá ese pequeño refuerzo teórico de forma tradicional y dedicará todo el tiempo de clase a la resolución de dudas y puesta en práctica mediante las nuevas tecnologías del aprendizaje obtenido previamente.

El grupo 1 realizará la misma dinámica tras la explicación teórica. Cada tema impartido tendrá una tecnología asociada a implementar que el alumnado deberá aprender a implementar para la valoración de la condición física. Se valorará al final de cada clase la retención del contenido con un cuestionario con 5 preguntas sobre el tema. Además, se valorará el nivel de satisfacción del alumnado con el uso de las nuevas tecnologías en clase.

Reflexión Crítica: Se espera que la satisfacción del alumnado con el uso de las nuevas tecnologías sea alta, resaltando así la idoneidad de introducir nuevas tecnologías en el ámbito educativo universitario para atraer la atención del alumnado y elevar la motivación ante la asignatura.

Además, se espera que la retención de los contenidos en el grupo de tarde tras un refuerzo de forma tradicional sea mayor que en el grupo de mañana, como se ha demostrado recientemente en estudios previos. Esta propuesta permitiría así evaluar si las tecnologías ayudan al alumnado a incrementar su motivación en la asignatura, en una generación que convive día a día con ellas y que puede resultarles más atractiva esta metodología que una visión más tradicional. Además, se espera que la metodología alternativa del Flipped Learning sirva para que inmediatamente después de finalizar la clase, los alumnos hayan retenido un alto nivel de

contenido. No obstante, dando un pequeño refuerzo tradicional podríamos maximizar las ventajas que ofrecen intrínsecamente las metodologías alternativas como el Flipped Learning.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DIGITALES, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, FLIPPED CLASSROOM, INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIA, NUEVAS TECNOLOGÍAS

NUEVAS CORRIENTES PEDAGÓGICAS DE LOS DEPORTES CENTRADAS EN LA PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA

LUIS RODILES GUERRERO

Universidad de Sevilla

CARLOS GALIANO DE LA ROCHA

Universidad de Sevilla

IVÁN ASÍN IZQUIERDO

Universidad de Zaragoza

Introducción: actualmente existen evidencias científicas que respaldan que las clases de educación física de alta calidad pueden generar beneficios sobre la salud física y mental durante la adolescencia. Sin embargo, en líneas generales, el profesorado de la materia de educación física está acostumbrado a llevar a cabo una metodología siguiendo un enfoque tradicional en la enseñanza de los deportes. Esta metodología produce una escasa satisfacción por los bajos resultados de aprendizaje de los alumnos. No obstante, la educación física actual se encuentra en un proceso de cambios, los cuales necesitan ser interiorizados por el profesorado, para posteriormente ser transmitido al alumnado, generando de esta forma un

avance en el proceso educativo. De esta forma, han surgido nuevas corrientes pedagógicas centradas en la perspectiva constructivista en la clase de educación física. Dentro de este tipo de pedagogía podemos englobar a modelos de aprendizaje como: 1) el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva o aprendizaje basado en juegos (Teaching Games for Understanding); 2) la Pedagogía No lineal (Non-linear pedagogy); y 3) el Aprendizaje mediante la manipulación de los condicionantes de la tarea (Constraints-led approach). Estos modelos le dan un mayor protagonismo y autonomía al alumnado y los hace los principales responsables y constructores de su aprendizaje. Sin embargo, merece la pena destacar que en muchas ocasiones tienden a no diferenciarse entre sí.

Objetivo:

- 1) analizar las principales diferencias y similitudes entre estos modelos de aprendizaje; y
- 2) realizar una revisión de la literatura a cerca de pautas específicas para llevar a cabo una pedagogía basada en estos modelos.

Metodología: se llevó a cabo una búsqueda de la literatura científica publicada en materia de educación física, deporte, y en relación con los modelos pedagógicos Comprensivo de Iniciación Deportiva; 2) la Pedagogía No lineal y 3) el Aprendizaje por la manipulación de los condicionantes de la tarea.

Resultados: como principales elementos comunes, podemos destacar que tanto el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, el Aprendizaje No Lineal y el modelo de Aprendizaje por la Manipulación de los Condicionantes de la Tarea utilizan herramientas de aprendizaje y pedagógicas similares (diseño de aprendizaje representativo, aumento de la participación del alumnado, y entornos que guían al descubrimiento).

En contra, el Aprendizaje No Lineal y el modelo de Aprendizaje por la Manipulación de los Condicionantes de la Tarea se sustentan bajo la dinámica ecológica de aprendizaje de los movimientos. Por otro lado, el modelo de Aprendizaje por la Manipulación de los Condicionantes de la Tarea tiene como objetivo dar las pautas a los profesionales sobre

cómo las limitaciones pueden sustentar la adquisición de las habilidades de aprendizaje.

Conclusión: estos modelos de aprendizaje en muchas ocasiones pueden llegar a ser muy similares. Por tanto, se recomienda que antes de llevar a cabo esta metodología, los profesionales deben conocer en profundidad tanto el deporte como las diferencias entre estos modelos.

PALABRAS CLAVE

MODELOS PEDAGÓGICOS, PEDAGOGÍA NO LINEAL, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, MANIPULACIÓN DE TAREA

UTILIZACIÓN FRENTE A SATISFACCIÓN DE LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN DURANTE LA PANDEMIA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO

TRIANA ARIAS ABELAIRA

Universidad de Extremadura

JUAN ÁNGEL CONTRERAS VAS

Universidad de Extremadura

VIOLETA HIDALGO IZQUIERDO

Universidad de Extremadura

JUAN ARIAS MASA

Universidad de Extremadura

Los sistemas de evaluación son el elemento principal que orienta y motiva el aprendizaje del alumno y la propia enseñanza. Además, fue el que más controversias supuso en el confinamiento. El objetivo de este trabajo es contrastar el grado de satisfacción frente al grado de utilización

de los sistemas de evaluación en educación superior durante la pandemia. Para ello, se han recogido datos de 456 alumnos de la Universidad de Extremadura pertenecientes a distintas áreas de conocimiento, a saber: Ingeniería (18,4%), Ciencias Económicas y Empresariales (32,5%), Ciencias Sociales (17,5%) y Enfermería (31,6%). Para la recogida de información se puso en marcha una muestra aleatoria simple, durante el segundo semestre el curso 2021-22. El requisito básico que tenían que cumplir los alumnos era haber ingresado en la universidad antes de la pandemia. Este estudio se hizo bajo un diseño metodológico descriptivo, caracterizado por no utilizar manipulación experimental ni asignación aleatoria de sujetos. La muestra tiene un carácter no probabilístico. Con un muestreo homogéneo por subgrupos para la aplicación del cuestionario validado denominado CEMeTEvES. Los resultados de esta investigación permiten afirmar que de las cinco modalidades de examen usadas que son “examen oral”, “examen de preguntas de desarrollo”, “examen tipo test”, “examen por realización de trabajos” y “examen de prácticas de laboratorio”, sólo el “examen tipo test” no tienen coincidencia con el resto de los tipos de exámenes con respecto tanto a los valores de “Muy usado”, “Normal” y “Poco usado”, los otros cuatro tipos si tienen una coincidencia aproximada. Así mismo, respecto a la perspectiva de género hay diferencias estadísticamente significativas en el grado de utilización respecto al examen oral y el examen de prácticas de laboratorio en los otros tres no la hay. Y con respecto al grado de satisfacción sólo hay diferencias estadísticamente significativas desde la perspectiva de género para el examen de realización de trabajos y los exámenes de prácticas de laboratorio.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, EDUCACIÓN SUPERIOR, PERSPECTIVA DE GÉNERO, SISTEMAS DE EVALUACIÓN

EL ROL DE LAS HERRAMIENTAS DE SÍNTESIS DE VOZ (TTS) EN LA MEJORA DE LA COMPETENCIA ESCRITA DE ESTUDIANTES MULTILINGÜES

JUAN MANUEL CASTRO CARRACEDO

Universidad Pontificia de Salamanca

Introducción: El presente estudio se enmarca en la creciente necesidad de integración de las TIC en la práctica educativa habitual, específicamente, las herramientas de síntesis de voz (Text-to-speech o TTS) en contextos multilingües y multiculturales. La investigación se centra en su aplicación para el apoyo a estudiantes de Educación Secundaria extranjeros recién llegados a España, un grupo que a menudo enfrenta barreras lingüísticas significativas. La síntesis de voz se presenta como una herramienta potencial para mejorar la autonomía lingüística y el rendimiento académico de estos estudiantes, en un entorno educativo que facilita la inclusión y la accesibilidad.

Objetivos: El objetivo principal de esta investigación es evaluar el impacto de la síntesis de voz en la reducción de errores lingüísticos en textos escritos producidos por estudiantes no hablantes de español como lengua materna. En segundo término, se busca explorar las percepciones de dichos estudiantes sobre la utilidad de esta tecnología en su proceso de aprendizaje y desarrollo de la escritura.

Metodología: En el presente estudio participaron 17 estudiantes de tres Institutos de Educación Secundaria, utilizando un diseño cuasiexperimental con grupo control y experimental. Los datos se recogieron mediante análisis de textos escritos en el aula y entrevistas grupales para obtener las percepciones estudiantiles. Se implementaron herramientas de análisis cuantitativo y cualitativo para evaluar los efectos de la síntesis de voz en los escritos y el proceso de aprendizaje.

Resultados: Los resultados indican una disminución significativa en la frecuencia de errores ortográficos y gramaticales en los textos del grupo experimental. Las entrevistas revelan que los estudiantes consideran la

síntesis de voz como una ayuda valiosa para detectar y corregir errores, mejorando su capacidad para revisar y perfeccionar sus textos de manera independiente.

Discusión: La efectividad de la síntesis de voz en este contexto sugiere que puede ser una herramienta adecuada para apoyar la escritura de estudiantes no hispanohablantes, además de su valor inclusivo dentro de la integración social de este tipo de alumnado. Se observa, no obstante, una variabilidad en la percepción de su utilidad, lo que enfatiza la necesidad de personalización en su puesta en práctica en el aula.

Conclusiones: El uso de la síntesis de voz, como apoyo pedagógico para estudiantes de Educación Secundaria extranjeros recién llegados, se muestra conveniente en la facilitación de la mejora de la calidad textual y en su condición de herramienta inclusiva sin distinción entre los usuarios. Se recomienda su adopción en ambientes educativos multilingües para fortalecer las competencias lingüísticas de estudiantes no nativos.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN DIGITAL, COMPETENCIA ESCRITA, EDUCACIÓN MULTILINGÜE, SÍNTESIS DE VOZ, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL EN EL USO DE LAS TIC PARA LA EXPRESIÓN DE LAS EMOCIONES EN UN AULA INCLUSIVA

GLORIA MORALES PÉREZ

Escuela Universitaria de Osuna

PEDRO ROMÁN-GRAVÁN

Universidad de Sevilla

ANA QUINTERO CABELLO

Escuela Universitaria de Osuna. Universidad de Sevilla

MARÍA JESÚS DELGADO VILLA

Escuela Universitaria de Osuna

Introducción: La integración de alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en aulas inclusivas presenta desafíos significativos, especialmente en la expresión y comprensión de emociones. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han identificado como herramientas valiosas para apoyar estos procesos. Este trabajo explora la importancia de la formación del futuro profesorado de educación infantil en el uso de las TIC para facilitar la expresión emocional del alumnado TEA en un contexto inclusivo.

Objetivos:

- 1) Analizar la efectividad de las TIC en la expresión de las emociones de los alumnos con TEA;
- 2) Evaluar el impacto de la formación docente en el uso de estas tecnologías;
- 3) Proponer una intervención de formación específica para docentes de EI en formación que mejore la competencia emocional y comunicativa de los alumnos con TEA.

Metodología: Se ha utilizado una metodología mixta. En la primera fase, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva sobre el uso de las TIC en la educación de alumnos con TEA y la formación docente en

este ámbito. En la segunda fase, se diseñó y aplicó un programa de formación para futuros docentes de EI, con un total de 90 participantes. El programa incluyó talleres sobre herramientas TIC específicas, como aplicaciones de comunicación aumentativa y alternativa (CAA), y técnicas de integración emocional. Por último, se utilizaron encuestas pre y post formación para evaluar el conocimiento y la confianza de los docentes en el uso de las TIC, y se llevaron a cabo observaciones en el aula para medir el impacto en los alumnos con TEA.

Discusión: Los resultados indican que la formación en TIC tiene un impacto positivo en la capacidad de los docentes para utilizar estas herramientas de manera efectiva. Los docentes en formación reportaron un aumento significativo en su confianza y habilidades para facilitar la expresión emocional de los alumnos con TEA.

Las observaciones mostraron que los alumnos con TEA se beneficiaron de las TIC al mejorar su comunicación y participación en actividades emocionales y sociales. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la necesidad de un apoyo continuo y la variabilidad en la accesibilidad y adaptación de las TIC a diferentes niveles de habilidad y necesidad.

Resultados: Los datos recopilados indican que tras la formación, el 85% de los docentes se sentían más preparados para utilizar TIC en la enseñanza de alumnos con TEA. Los alumnos mostraron una mejora del 60% en su capacidad para expresar emociones y participar en actividades grupales. Además, las herramientas TIC específicas, fueron particularmente efectivas en la facilitación de la comunicación emocional.

Conclusiones: La formación del profesorado en el uso de las TIC es crucial para promover una educación inclusiva y mejorar la expresión emocional de los alumnos con TEA. Los resultados sugieren que un programa de formación bien estructurado puede empoderar a los futuros docentes y tener un impacto positivo significativo en el alumnado. Es esencial continuar desarrollando e implementando programas de formación que se adapten a las necesidades específicas, promoviendo un entorno educativo más inclusivo y efectivo.

PALABRAS CLAVE

TIC, TEA, EDUCACIÓN INCLUSIVA, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, EXPRESIÓN EMOCIONAL

INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN DEL FUTURO PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA: INTEGRANDO IMPRESIÓN 3D Y BIOQUÍMICA PARA EL ESTUDIO DEL MATERIAL GENÉTICO

GLORIA MORALES PÉREZ

Escuela Universitaria de Osuna

OLGA CREMADES DE MOLINA

Escuela Universitaria de Osuna

MARÍA JESÚS DELGADO VILLA

Escuela Universitaria de Osuna

ANA QUINTERO CABELLO

Escuela Universitaria de Osuna

Universidad de Sevilla

Introducción: La formación del profesorado de educación primaria (EP) enfrenta el desafío de integrar contenidos científicos complejos con metodologías innovadoras que faciliten su enseñanza. La combinación de impresión 3D y bioquímica para el estudio del material genético, incluyendo cadenas de aminoácidos, ARN y ADN, representa una propuesta innovadora. Este trabajo presenta un proyecto conjunto de tres asignaturas del Grado en EP: Fundamentos de Ciencias de la Materia, Fundamentos de Ciencias de la Vida, y TIC Aplicadas a la Educación. El objetivo es capacitar a los futuros docentes en el uso de tecnologías emergentes para la enseñanza de conceptos bioquímicos complejos de manera accesible y motivadora.

Objetivos:

1. Integrar conocimientos teóricos de bioquímica con tecnologías emergentes para mejorar la comprensión del material genético.
2. Desarrollar competencias digitales en los futuros docentes mediante el uso de impresión 3D.
3. Fomentar la interdisciplinariedad en la formación docente, combinando ciencias de la materia, ciencias de la vida y TIC.
4. Evaluar el impacto de esta metodología en la motivación y comprensión de los estudiantes.

Metodología: La metodología se estructurará en tres fases. En la asignatura Fundamentos de Ciencias de la Materia (primer cuatrimestre), se proporcionará la fundamentación teórica sobre el material genético y sus componentes. En Fundamentos de Ciencias de la Vida (segundo cuatrimestre), se profundizará en la bioquímica de las cadenas de aminoácidos, ARN y ADN. Finalmente, en TIC Aplicadas a la Educación (segundo cuatrimestre), los estudiantes diseñarán y crearán modelos tridimensionales del material genético utilizando software de diseño e impresión 3D. Se empleará una metodología activa y participativa, incluyendo talleres, proyectos colaborativos y prácticas de laboratorio. Para la evaluación de este proyecto se utilizará un cuestionario pre y post formación para evaluar el conocimiento adquirido.

Discusión: La integración de la impresión 3D en la enseñanza de la bioquímica permite a los estudiantes visualizar y manipular modelos tridimensionales de estructuras complejas, facilitando la comprensión de conceptos abstractos. Esta metodología interdisciplinaria promueve la colaboración entre asignaturas, reforzando el concepto STEAM. Los futuros docentes aprenderán a aplicar herramientas TIC de manera creativa y efectiva, preparándolos para los retos futuros.

Resultados: El proyecto ha demostrado que los estudiantes de EP pueden comprender mejor los conceptos bioquímicos cuando se utilizan modelos tridimensionales impresos en 3D. Los cuestionarios y entrevistas realizados antes y después de la implementación del proyecto revelan una mejora significativa en la comprensión de los temas tratados y en la

motivación de los estudiantes. Además, los estudiantes mostraron un aumento en sus competencias digitales y en su capacidad para integrar conocimientos de diferentes disciplinas.

Conclusiones: La formación de futuros docentes mediante la integración de impresión 3D y bioquímica para el estudio del material genético es una metodología innovadora y efectiva. Este enfoque interdisciplinario no solo facilita la comprensión de conceptos científicos complejos, sino que también mejora las competencias digitales y la capacidad de aplicar tecnologías emergentes en el aula. La colaboración entre las asignaturas de ciencias y TIC resulta en una formación más holística y relevante para los desafíos educativos actuales.

PALABRAS CLAVE

IMPRESIÓN 3D, BIOQUÍMICA, MATERIAL GENÉTICO, FORMACIÓN DOCENTE, TIC

INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO RECURSO DIDÁCTICO: IMPACTO EN EL AJUSTE ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES

SAMUEL GONZÁLEZ GARCÍA

UCM

Las herramientas de inteligencia artificial generativa han alcanzado todos los ámbitos de nuestra sociedad. Desde el arte y los ámbitos culturales, al desarrollo de software, pasando por la Academia, se plantean cuestiones de índole ético y práctico que siguen sin resolver. Este debate público alcanza a también a los adolescentes y a un potencial mal uso de estos recursos. Por un lado, la mayoría de centros educativos no han tomado una decisión sobre su uso, otros que han optado por prohibir su uso y los que se han planteado formar a sus estudiantes en el uso de estos recursos. En el marco de trabajo de la tesis doctoral “Criterios de éxito y estrategias de adaptación para estudiantes de educación secundaria obligatoria: transición desde la escuela tradicional a una escuela libre

democrática” se plantea la necesidad de conocer el impacto de estas prácticas en el grado de ajuste escolar y el bienestar de los y las estudiantes.

Para ello se ha planteado un estudio prospectivo que contraste datos de uso de LLMs (Modelos de lenguaje de gran tamaño) por parte del estudiantado que formaba parte del programa escolar que formaba en su utilización y datos de ajuste escolar y satisfacción con la vida. Para ello se han utilizado los instrumentos EBAE-10 (Escala breve de ajuste escolar) y OLS (Overall Life Satisfacción). El cuestionario se desarrolló en un formato digital y las respuestas reportadas por las mismas personas que participaron en el estudio, sumaron un total de 94 respuestas, de los 112 estudiantes de secundaria y bachillerato del centro.

En cuanto a los resultados obtenidos, es destacable que los y las estudiantes reportaron un grado medio moderadamente alto de satisfacción con el uso de las herramientas de inteligencia artificial en la escuela y que consideraban que la asignatura en la que el uso de estas herramientas resultaba más útil era Matemáticas. En cuanto al impacto del género se percibe una leve diferencia en el conjunto de respuestas relacionadas con la I.A. entre los hombres y las mujeres, que es posible que tengan relación con sesgos de género. En lo referente a los datos de ajuste escolar y satisfacción con la vida, los valores medios muestran valores medios elevados en ambos marcadores. No obstante, no se han detectado correlaciones significativas en el análisis de los resultados al contrastar estos datos con los referentes al uso de la inteligencia artificial.

Este estudio plantea una aparente irrelevancia en cuanto al impacto de esta herramienta tecnológica en el bienestar del estudiantado o el ajuste escolar. Resulta llamativo que la asignatura en la que aparentemente los y las estudiantes pueden resultar más beneficiados, según los resultados sea Matemáticas, una disciplina donde la generación de texto tiene un papel secundario. Esto apunta a usos más orientados a la obtención de apoyo extraescolar que a la generación de material de modo acrítico por parte del estudiantado para presentar en trabajos y tareas. En cualquier caso, se hace necesario continuar investigando para poder verificar el resultado de las diferentes estrategias planteadas en los centros educativos en relación al uso de la inteligencia artificial.

PALABRAS CLAVE

AJUSTE ESCOLAR, BIENESTAR, DIDÁCTICA, INNOVACIÓN
DOCENTE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS DE UNA APLICACIÓN EN REALIDAD AUMENTADA PARA EL APRENDIZAJE DE LA BIOLOGÍA CELULAR

ETELVINA ARCHUNDIA SIERRA

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Introducción: la Inteligencia Artificial (IA) abarca un amplio campo tecnológico, una de las categorías que atiende es el Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) alcanzando cada vez mayor aceptación en las disciplinas para analizar y representar textos naturales en diferentes niveles de análisis lingüístico con la finalidad de obtener una apariencia humana en el procesamiento de lenguaje para tareas concretas, además la Realidad Aumentada (RA) surge como una de las herramientas innovadoras en el contexto digital, al combinar el mundo físico con elementos virtuales generados por la tecnología, la RA ofrece una experiencia educativa inmersiva y altamente interactiva, esta tecnología permite a los usuarios explorar y manipular objetos virtuales en tiempo real, superpuestos en su entorno físico.

Objetivo: el diseño y desarrollo de una herramienta para el aprendizaje de la biología celular mediante la RA en una aplicación móvil.

Metodología: la innovación tecnológica propicia formas distintas para la enseñanza-aprendizaje en temas diversos y complejos como es el estudio de la biología celular, la pregunta de investigación es: ¿Cómo perciben los estudiantes y docentes la estructura de la biología celular en una experiencia de aprendizaje en una aplicación móvil con RA? El Diseño Centrado en el Usuario (DCU) es una metodología de diseño centrada

en las necesidades de los usuarios para desarrollar productos y servicios mejorando la usabilidad, la accesibilidad y la experiencia del usuario, lo que se traduce en una mayor satisfacción del usuario en el uso del producto o servicio, el Análisis de Sentimiento (AS) se realiza con el PLN.

Discusión: el diseño de la aplicación móvil en RA, resalta la relevancia de cada caso de uso en el contexto de enseñanza-aprendizaje de la biología celular, ofreciendo una visualización clara de la estructura y la dinámica de la aplicación para la enseñanza de biología celular. La aplicación ofrece una experiencia educativa fluida y coherente, desde la exploración inicial hasta la realización de pruebas interactivas. Los alumnos encuentran interesante y motivante el desarrollo de las tecnologías emergentes en el contexto educativo.

Resultado: las pruebas de usabilidad se realizaron a un grupo focal de 28 estudiantes y 4 docentes para recopilar las experiencias y comentarios, en un estudio de enfoque cuantitativo y de alcance descriptivo con muestreo no probabilístico; en un segundo momento un análisis cualitativo de la percepción de los docentes y estudiantes mediante el AS.

Conclusión: los aportes teóricos de la investigación son significativos, ya que han contribuido a enriquecer detalladamente el uso de la RA en la enseñanza de la biología celular, además, se ha profundizado en la comprensión de la interacción humano-computadora en el contexto educativo, así como en la relevancia de las aplicaciones móviles de tecnología de realidad aumentada como herramientas educativas innovadoras, desde una perspectiva práctica, el estudio ha logrado desarrollar una aplicación de RA que ha superado las experiencias de aprendizaje de un grupo focal de docentes y alumnos, aunado a la aplicación del AS con IA.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS, BIOLOGÍA CELULAR, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, REALIDAD AUMENTADA, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

LA CREACIÓN MUSICAL EN EL MÁSTER EN PROFESORADO DE ESO Y BACHILLERATO: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA INTEGRADORA

YAILÍN MARTÍNEZ-HIERREZUELO

Universidad Alfonso X El Sabio

DAVID GIL PAREJA

Universidad Alfonso X, el Sabio

VIRGILIO GARCÍA APARICIO

Universidad Alfonso X El Sabio

Introducción: La experiencia es fundamental para un aprendizaje significativo y, en el ámbito de la Educación Musical, su necesidad es imperiosa, no sólo para la comprensión y el compromiso, sino también para la conexión afectiva entre los estudiantes y el objeto de estudio. Este trabajo aborda el desafío de fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes del Máster en Profesorado de ESO y Bachillerato en la asignatura de Innovación e Investigación en Educación Musical en entornos virtuales de aprendizaje.

Objetivo: Diseñar una estrategia didáctica basada en el aprendizaje experiencial que permita la integración práctica de metodologías de enseñanza, el uso de herramientas tecnológicas colaborativas y el contenido curricular de la materia de Música en la ESO.

Metodología: En esta experiencia participaron 40 estudiantes de la especialidad de Música del Máster en Profesorado de ESO y Bachillerato de la Universidad Alfonso X El Sabio. Durante cuatro sesiones, los estudiantes realizaron un proyecto de creación musical que debía resolver el problema: ¿Cómo crear una composición musical para un spot publicitario? Los estudiantes trabajaron en equipos de ocho miembros conformados de forma aleatoria, siguieron las fases del proceso de pensamiento creativo en música para obtener el producto musical final y reflexionaron sobre las metodologías de enseñanza, el uso didáctico de las herramientas BandLab y Flat y cómo implementar actividades similares

en el aula de Secundaria. La información recopilada a través de la grabación y la observación de las clases se sometió a un análisis de contenido con la ayuda del software MAXQDA.

Resultados y conclusiones: Aunque, inicialmente los estudiantes plantearon dudas sobre la viabilidad de un proyecto de este tipo en un entorno virtual, la experiencia resultó muy satisfactoria a nivel de desarrollo personal, social y académico. Los estudiantes descubrieron y potenciaron nuevas competencias, experimentaron con herramientas tecnológicas que algunos apenas conocían y entablaron relaciones sociales óptimas que fueron determinantes en el resultado creativo final. El debate posterior a la práctica permitió sistematizar los contenidos curriculares de la ESO con los contenidos de la asignatura de Innovación e Investigación en Educación Musical. Este trabajo demuestra que, a pesar de los desafíos, es posible fomentar la participación y la práctica musical en un entorno virtual a través de un enfoque de aprendizaje experiencial y el uso de herramientas tecnológicas colaborativas. Estas experiencias en la formación del profesorado pueden ofrecer oportunidades para el estudio de las percepciones de los futuros docentes, es decir, cómo ven y valoran ciertas prácticas, cómo estas influyen en su comportamiento en el aula y cómo pueden condicionar el aprendizaje de sus futuros estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, CREACIÓN MUSICAL, FORMACIÓN DEL PROFESORADO

LA IA COMO APOYO A LA FORMACIÓN DOCENTE DE LOS FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

ANTONIO PATROCINIO BRAZ

Universidad de Salamanca

En los últimos tiempos, la inteligencia artificial generativa (IA) se ha convertido en uno de los avances tecnológicos que cuentan con una mayor captación del interés que profesa de forma general el total de la población a nivel global. Las funcionalidades que estas herramientas tecnológicas presentan posibilitan la consecución altamente capacitada de diversas tareas tales como la creación de imagen, la generación de textos, la creación de videos, la generación de voz mediante audio, entre otras. Sin embargo, en lo que respecta tanto al nivel académico como al nivel educativo nos encontramos con un panorama que se encuentra caracterizado por su reticencia con respecto a la implementación de esta clase de herramientas con respecto a la elaboración de escritos, trabajos o artículos académicos. De esta forma, existen diferentes posturas que, por un lado, avalan la empleabilidad de la inteligencia artificial con fines académicos, mientras que, por otro lado, existen posturas que se encuentran completamente en contra del uso de estas. Sin embargo, cabe resaltar que existen diversos ejemplos propiciados por numerosas instituciones académicas que resaltan los beneficios de estas para la formación académica en diferentes ámbitos. Partiendo de esta base, se plantea un modelo de utilización de la inteligencia artificial con fines exclusivos de formación académica en la asignatura de Didáctica General perteneciente a los actualmente grados universitarios de Maestro en Educación Infantil y Maestro en Educación Primaria. De esta manera, se plantea la empleabilidad de herramientas como DALL-E o CHAT GPT como recurso de apoyo en lo que respecta a la elaboración de diversas tareas de carácter académico. Sin embargo, se resalta y promueve la evaluación competencial del alumnado mediante actividades prácticas y la resolución de problemas reales, resaltando el apartado teórico como una forma de profundización de los contenidos.

Por otra parte, se obtiene una mejora significativa en la motivación del alumnado y un mayor enfoque del alumnado en la realización de las tareas, alejándose de la empleabilidad de la inteligencia artificial como una herramienta con la cual llevar a cabo la consecución de las tareas, sino como una herramienta de apoyo que les prepara para poder atravesar con éxito las tareas de carácter competencial.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RECURSOS IA

LAS TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU IMPACTO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR

EFIGENIA FLORES GONZÁLEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Actualmente es innegable que la era digital ha impactado en todos los escenarios, y el campo de la educación no es la excepción, la implementación de tecnología dentro y fuera del aula ha transformado las metodologías de enseñanza dando lugar a una cultura digital que impacta en la forma de enseñar y aprender.

El uso de las tecnologías disruptivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, demanda la movilización de saberes por parte de los estudiantes permitiendo aprovechar de mejor manera las herramientas tecnológicas para la apropiación del conocimiento. La integración de estas tecnologías en la educación, acompañadas de innovación pedagógica logran procesos de enseñanza-aprendizaje activos, colaborativos, constructivistas y personalizados.

En este orden de ideas, la presente investigación tiene como objetivo describir el impacto del uso de las tecnologías disruptivas en el proceso

de enseñanza aprendizaje con estudiantes de bachillerato. El presente estudio es exploratorio de alcance descriptivo, con un enfoque de corte cuantitativo y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 80 estudiantes de 4to semestre del Nivel Medio Superior.

A partir de los resultados obtenidos se afirma que las tecnologías disruptivas generan un impacto positivo promoviendo la apropiación del conocimiento, pues los estudiantes perciben un aprendizaje significativo a partir del uso de aplicaciones y plataformas que demandan trabajo colaborativo. El 91% de los estudiantes manifiestan estar totalmente satisfechos con la aplicación de dichas tecnologías.

Estos resultados comulgan con diversos estudios relacionados con la percepción de los estudiantes con respecto al impacto que genera la incorporación de la tecnología en el proceso de aprendizaje, los cuales muestran que la tecnología favorece el desarrollo de competencias para la vida.

Las tecnologías disruptivas detonan la participación e interacción activa dentro y fuera del aula, de forma sincrónica y asincrónica, propiciando entornos idóneos de aprendizaje individual y colaborativo, además de que el estudiante recibe una retroalimentación que guía el trayecto de su aprendizaje.

Es importante mencionar que el uso de tecnologías disruptivas, puede detonar inseguridad y desatino, para evitar esto, se debe contar con un diseño tecno-pedagógico que albergue actividades adaptadas y alineadas a los propósitos de aprendizaje.

En conclusión, el uso de herramientas digitales promueve el trabajo colaborativo, la interacción y adaptación a nuevos escenarios de estudio, dando como resultado un aprendizaje significativo. Se identifican hallazgos positivos tales como la innovación que transforma la dinámica de trabajo de los actores educativos, la interacción y la deconstrucción de conocimientos de forma activa, autónoma y consciente.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EN LÍNEA, INNOVACIÓN PEDAGÓGICA, TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS

ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE UNIVERSIDAD PÚBLICA PERUANA

JULIO CESAR OLAYA GUERRERO

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

La gamificación constituye un referente de gran importancia en el diseño de juegos en la educación universitaria donde destacan las características de dinámicas, mecánicas y componentes que involucra otorgar puntos a los estudiantes por culminar las tareas en forma satisfactoria. En el caso de la inteligencia artificial, el uso de ChatGPT y otras herramientas que permiten buscar información científica, resolver tareas prácticas, generar esquemas de investigación para fortalecer las capacidades de los estudiantes. Analiza los conceptos de gamificación, inteligencia artificial y estrategias que permiten motivar el aprendizaje en los estudiantes de Ciencias de la información de la UNMSM. Se presentará lo realizado en tres cursos de la carrera profesional efectuados en los semestres 2023-2 y 2024-1, y permitirá conocer las experiencias de una sesión de clase (antes, durante y después), utilizando herramientas digitales como videos, diseño de juego en genially, metaverso, diseño de imágenes con IA con Firefly adobe. El método utilizado fue cualitativo, destacando entrevistas a los alumnos para conocer sus opiniones sobre gamificación e inteligencia artificial. Diversos autores destacan que se debe utilizar las estrategias de gamificación e inteligencia artificial con ética en el campo educativo. Los resultados fueron significativos donde los alumnos utilizaron las herramientas de IA para desarrollar sus capacidades y competencias. Con Firefly adobe, los alumnos pudieron utilizar prompts previamente diseñados para obtener imágenes sorprendentes y que servirían para curación de contenidos. A modo de discusión, los docentes poco incentivan el uso de la IA debido a que mucha información es falsa; sin embargo, sirve para elaborar artículos científicos, realizar resúmenes de trabajos. La idea de crear código de ética en las instituciones es una variante de gran alcance y prometedora para los

docentes e investigadores. Unesco (2022) precisó que deberían promover iniciativas de investigación sobre la utilización ética y responsable de la IA en la enseñanza, la formación de docentes y el aprendizaje electrónico, entre otras áreas, para aumentar las oportunidades y reducir los problemas y los riesgos existentes en este ámbito. De otro lado, Unesco (2021), destacó que muchas tecnologías están diseñadas para liberar a los docentes de tareas que consumen mucho tiempo, como pasar listas, corregir tareas y responder repetidamente a las mismas preguntas. Sin embargo, al hacerlo, de hecho "asumen" una gran parte de la enseñanza (algunos afirman que ofrecen actividades de aprendizaje personalizadas "mejor que" los docentes), interfieren en la relación docente-estudiante y pueden reducir a los docentes a un papel funcional. Las conclusiones fueron: la gamificación estimula diferentes procesos cognitivos como: atención, memoria, razonamiento y resolución de problemas. Las herramientas de inteligencia artificial han servido para ser utilizadas en las prácticas de clase en forma colaborativa logrando mayores aprendizajes en los estudiantes. El diseño de imágenes con IA es significativo ya que permite desarrollar creatividad. Sería importante que los planes de estudio tengan cursos sobre Inteligencia Artificial para profundizar los contenidos de diseño de proyectos con IA.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN, UNMSM, PERÚ

LA PERCEPCIÓN DEL PROFESORADO EN FORMACIÓN ACERCA DEL USO DE LA IA EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS: CASO EXPLORATORIO

RUBÉN GONZÁLEZ VALLEJO

Universidad de Málaga

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo ha revolucionado la forma en que aprendemos y enseñamos, especialmente en la enseñanza de idiomas. Las tecnologías basadas en IA, como los asistentes virtuales, las aplicaciones de aprendizaje adaptativo y las plataformas de tutoría en línea, están transformando las metodologías tradicionales, ofreciendo experiencias de aprendizaje personalizadas y accesibles a estudiantes de todo el mundo. Estas herramientas no solo facilitan la práctica del idioma en contextos reales a través de simulaciones interactivas y conversaciones en tiempo real, sino que también proporcionan retroalimentación instantánea y ajustes continuos basados en el progreso individual de cada alumno, potenciando así la eficiencia y efectividad del proceso educativo.

Todo lo anterior hace que la IA se presente como un elemento cada vez más indispensable en la educación. Por ello, en este estudio se realizó una entrevista al alumnado del Grado en Estudios Ingleses y del Doble Grado en Estudios Ingleses y Primaria de la Universidad de Málaga, con el objetivo de conocer la percepción y actitud del profesorado en formación acerca de la IA en la enseñanza de idiomas. Para ello, se realizó un estudio de corte cualitativo a 53 participantes con preguntas semiestructuradas y se trató los datos parcialmente con el programa estadístico SPSS.

Como resultados, se arrojan diferentes consideraciones de corte cualitativo: el 86% se muestra favorable a la integración de la IA en la educación, ya que proporcionan prácticas personalizadas y son accesibles en cualquier momento. Entre las ventajas que destacan, encontramos los ejercicios interactivos y dinámicos propuestos, además de un contenido personalizado según el nivel del usuario, el acceso a recursos ilimitados y un feedback inmediato. Sin embargo, también apuntan a la posible

deshumanización del aprendizaje, al desconocimiento sobre el tratamiento de sus datos y a la falta de interacción humana.

En cuanto al papel que jugará el profesor en una clase de idiomas asistida por IA será el de mentor y guía para un 73,6%, ya que la mayoría prefiere la combinación de profesor y de IA para la enseñanza de idiomas. Todo ello, en un contexto académico donde el 50,9% apunta a que la integración de la IA en el currículo y plan de estudios debería representar solo un complemento. Por último, el 54,7% no está seguro de sentirse preparado para integrar herramientas de IA en su futura labor docente, proponiendo la creación de cursos específicos sobre IA y educación, además de talleres prácticos.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, CHATBOT, ENSEÑANZA DE IDIOMAS, FORMACIÓN DOCENTE,

LA INTERACCIÓN EN EL BLENDED LEARNING EN EDUCACIÓN SUPERIOR

VITTORIA ANGÉLICA GÓMEZ MARTÍNEZ

Universidad Católica de Pereira

MARTHA LUCIA GARCÍA NARANJO

Universidad de Manizales

Introducción: El Blended Learning (BL) combina las estrategias pedagógicas mediadas por las tecnologías con las estrategias tradicionales de la presencialidad. En la actualidad se observa una migración de los programas universitarios presenciales al BL que resultan pertinentes para las instituciones educativas al ser inversiones a bajo costo que representan una estrategia para mantener las matrículas y mejorar la calidad educativa. Sin embargo, subyace la pregunta pedagógica por las interacciones sociales que deben mantenerse para favorecer los apoyos necesarios según la complejidad de los aprendizajes y favorecer el proceso autónomo de los estudiantes.

Objetivo: El objetivo fue analizar cómo se ha investigado la interacción en el BL en enseñanza superior, cuáles han sido los contextos y participantes, además de conocer las interacciones más estudiadas y las tendencias investigativas que en la actualidad se perfilan.

Metodología: Para cumplir con el objetivo de la investigación se efectuaron dos momentos:

Momento 1. Revisión sistemática de la literatura. Se realizó la búsqueda en las bases de datos de Web of Science y Scopus. Se siguió la metodología propuesta por Kitchenham y como estrategia de extracción se utilizó el software Tree of Science, con el que se pudo realizar un análisis de grafos por medio de la red de citaciones, considerando la producción científica anual, los países de mayor desarrollo en las publicaciones, la red de co-citación de palabras clave y temas de investigación.

Momento 2. Interpretación categorial. Se realizó por medio del análisis de contenido de tipo deductivo, dinamizado por las preguntas de investigación orientadas a conocer los tipos de investigación realizadas, los participantes y contextos de las investigaciones, los tipos de interacción estudiados y sus tendencias.

Resultados: En Latinoamérica la interacción en el BL demanda ser investigada, ya que Brasil y México, pese a ser los países con un mayor número de publicaciones, están por debajo de la producción global. Las interacciones más estudiadas son entre docentes y estudiantes desde los enfoques cuantitativos, en el nivel de formación de pregrado. Los intereses investigativos se perfilan en tres líneas: 1. la implementación de modelos mediados por las tecnologías. 2. los procesos de enseñanza que se orientan a la integración del BL. 3. los procesos psicológicos de la interacción social, respecto a las motivaciones, trabajo colaborativo.

Discusión: La interacción es un componente fundamental de la educación porque permite la colaboración entre los diferentes actores y mejora la comunicación y la construcción conjunta de significados, lo que permite mejorar los apoyos durante el proceso formativo, perfilándose como un campo necesario en el que avanza la investigación que deja de centrarse en la integración de las tecnologías de forma instrumental.

Conclusiones: Se evidencia una tendencia de crecimiento en la investigación sobre la interacción en el BL, al igual que la necesidad de fortalecer los diseños desde el componente social y personal de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

BLENDED LEARNING, INTERACCIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR, APOYO DEL DOCENTE, PEDAGOGÍA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EDUCACIÓN: UNA METARREVISIÓN

JUAN PATRICIO SÁNCHEZ CLAROS

Universidad de Málaga

Quizá el elemento más innovador que ha irrumpido en el mundo educativo en los últimos años ha sido el de la Inteligencia Artificial. En realidad, la Inteligencia Artificial se ha presentado como un modelo de innovación social cuyas consecuencias aún son en gran medida imprevisibles, y respecto de las cuales se proyectan mitologías y asunciones extraídas de la cultura popular que enfatizan tanto las oportunidades como las amenazas que esta nueva tecnología encierra. Su capacidad para afectar a extensos sectores sociales, culturales, laborales y políticos, así como la constante y veloz actualización y progreso en sus capacidades de desarrollo hacen que el marco teórico bajo el que se la contempla se haya convertido en un escenario móvil sujeto a constantes cambios que modifican nuestra actitud frente a la propia tecnología, pero también frente a nuestra personal vinculación y posibilidades de relación con la misma, que en última instancia nos enfrentan a nuestra comprensión de lo humano entendido fenomenológicamente.

La educación ha sido uno de estos sectores afectados. Particularmente, la aparición de ChatGPT como un modelo de democratización en el uso de la inteligencia artificial supone la participación de un nuevo recurso educativo (cuando no como un nuevo agente educativo) susceptible de intervención en todos los niveles, así como en todos los ámbitos de desarrollo de la actividad de enseñanza-aprendizaje, desde el diseño a la gestión de contenidos, a la planificación didáctica, al acceso a una información organizada y personalizada, o a la implicación en las tareas de evaluación. Más allá de considerarla una mera hiperwikipedia conversacional y más allá del formato ChatGPT, se trata de encontrar en la inteligencia artificial usos complementarios a la actividad docente en un mundo cuya evolución y cambio ponen en cuestión los propósitos, los métodos y las asunciones aceptadas que bajo la forma de paradigmas educativos venían haciendo de la educación un escenario transitable, por comprensible.

El objeto del presente trabajo es, precisamente, ahondar en esta panorámica sobre la utilización de la inteligencia artificial en educación dentro del breve espacio de tiempo de su implementación. La prospección emprendida pretende contemplar la situación actual de la inteligencia artificial acudiendo a la realización de una metarrevisión de las diferentes revisiones sistemáticas parciales realizadas en estos últimos años con la finalidad de ofrecer una visión sintética en el momento actual, entendiendo que al tratarse de un terreno sometido a cambios constantes en muy poco tiempo, la comprensión, momento a momento, resulta esencial.

En el afán de contextualizar con precisión el ámbito de búsqueda, se ha ceñido éste al ámbito hispano (DialNet Plus y Google Scholar) con el que contamos escenarios y problemáticas homologables (y, eventualmente, usos y soluciones comunes). Los resultados apuntan, entre otros, a esa precaución generalizada sobre tal entorno móvil con la necesidad de evaluar el impacto de la inteligencia artificial, enfatizar los aspectos éticos y de privacidad para un uso responsable y seguro, la falta de regulación para que tales aspectos se encuentren encauzados, o la capacidad disruptiva que puede tener ante los contenidos falsos o los usos fraudulentos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, METARREVISIÓN

EL USO DEL CINE PARA APRENDER SOBRE LAS ENFERMEDADES MENTALES: SU IMPACTO EDUCATIVO EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO

ÁNGEL ROMERO MARTÍNEZ
Universitat de València

Introducción. El cine goza de una amplia popularidad en distintos sectores de la población. En este sentido, muchos investigadores han

intentado emplear la cultura popular, incluyendo el cine, como una herramienta útil para incrementar el interés del alumnado mediante la gamificación de las clases y, de ese modo, disminuir la monotonía de las clases magistrales. Sin embargo, cabe tener en cuenta que las películas comerciales no necesariamente describen de forma fidedigna determinados problemas como las enfermedades mentales, puesto que su uso principal es el entretenimiento. Es por ello por lo que conviene analizar si este tipo de instrumento se ha empleado como herramienta entre el alumnado universitario y, concretamente, si su uso ha implicado un impacto positivo en el aprendizaje sobre las enfermedades mentales. Por todo ello, el principal objetivo de este estudio fue el de llevar a cabo una revisión sistemática sobre el uso del cine como instrumento para aprender sobre las enfermedades mentales entre el alumnado universitario. Metodología. Para ello se siguieron las recomendaciones de la declaración Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses. Para ello se aplicó la siguiente combinación de términos [(Movies) AND (mental illness) AND (teaching)]. De hecho, estos términos fueron aplicados en tres bases de datos como Scopus, Web of Science y PubMed. Como criterios de inclusión se estableció la necesidad de incorporar solo las investigaciones empíricas publicados tras un proceso de revisión por pares o, al menos, un criterio similar que denote un proceso de cribado del trabajo. De la misma forma, fue necesario que estas investigaciones fueran llevadas a cabo con alumnado universitario, se centraran en las enfermedades mentales, que evaluaran el impacto sobre el aprendizaje, que utilizaran películas y, finalmente, que fueran publicadas en inglés y/o español. Resultados. Tras la aplicación de los términos descritos, fueron detectados un total de 261 artículos. Posteriormente, fueron eliminados 10 de estos artículos por tratarse de duplicados. Del número restante de trabajos, fueron seleccionados un total de 101 por presentar un título o abstract potencialmente relevante para el objetivo de esta revisión. Finalmente, solo fueron incluidos un total de 19 artículos. De estos, la mayor parte fueron llevadas a cabo con estudiantes de medicina y enfermería. Mientras el 32% del total de los estudios empleó una metodología cualitativa basada en el análisis narrativo, el 78% restante empleó investigaciones con un

diseño cuantitativo. Aun así, en todos los casos las conclusiones fueron positivas. Esto es, la percepción del alumnado tras el visionado y posterior análisis de las películas siempre supuso una experiencia satisfactoria, así como una valoración positiva del impacto de las películas en su aprendizaje sobre las enfermedades mentales. Conclusiones. Es por ello por lo que podría concluirse que el cine tendría un impacto positivo en el aprendizaje sobre las enfermedades mentales entre el alumnado universitario, pero conviene ser cauto sobre la implicación de estas conclusiones y es completamente necesario el desarrollo de investigaciones robustas centradas en objetivar el grado de aprendizaje, así como la perdurabilidad tras la implementación del proyecto.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, CINE, DOCENCIA, ENFERMEDADES MENTALES, UNIVERSIDAD

LOS MEDIOS SOCIALES EN LA UNIVERSIDAD: PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

ALEJANDRO LARA-BOCANEGRA
Universidad de Sevilla

SAMUEL MANZANO-CARRASCO
Universidad Loyola Andalucía

SAMUEL LÓPEZ-CARRIL
Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: Los medios sociales están en continuo crecimiento y evolución, modificando la forma en que las personas se comunican y socializan. En la actualidad, un 62.3% de la población mundial son usuarios

activos de medios sociales. El éxito de los medios sociales ha llegado al ámbito educativo, ayudando a crear entornos de enseñanza-aprendizaje en línea o mixtos donde el alumnado participa de forma activa. Además, se ha comprobado que los medios sociales pueden ayudar a mejorar el rendimiento académico del alumnado y el aprendizaje colaborativo. No obstante, si no se usan de la forma adecuada, pueden ser un “arma de doble filo”. Por ello, resulta valioso seguir investigando su uso en el contexto de la educación superior.

Objetivo: El objetivo principal de este trabajo es explorar las percepciones del alumnado respecto al uso de los medios sociales en el ámbito universitario, tomando como referencia una innovación educativa en la que se vincula el uso de TikTok en la enseñanza de los deportes de raqueta.

Metodología: La muestra está compuesta por un total de 170 estudiantes de 1º y 3º del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Sevilla (47 mujeres y 123 hombres) matriculados en las signaturas de “Enseñanza de los Deportes 3” o la de “Fundamentos de los Deportes de Raqueta y su Enseñanza”. En ambas asignaturas se desarrolló un proyecto de innovación educativa en el que se solicitaba al alumnado el desarrollo de diferentes retos/tareas a través de la app/herramienta TikTok, obteniendo información acerca de las percepciones hacia el uso de los medios sociales y, concretamente, de TikTok. Para obtener los datos se utilizó como herramienta una escala de percepción de uso de los medios sociales. Además, esta se adaptó al contexto específico de TikTok.

Resultados y conclusiones: El alumnado percibe que tanto la sociedad como ellos mismos dedican demasiadas horas al día a los medios sociales. No obstante, el 60,59% no creen que lleguen a tener una adicción, aunque el 39,41% de los participantes presentan su comportamiento como adictivo. Por otra parte, los medios sociales más utilizados diariamente son WhatsApp, Instagram y TikTok, mientras que los medios sociales más utilizados para fines académicos son WhatsApp, YouTube y los blogs. En cuanto al uso concreto de TikTok, el alumnado percibe un nivel de competencia medio, valorando el potencial del uso de TikTok como herramienta de enseñanza-aprendizaje y manifestando un interés

hacia la incorporación de TikTok en el desarrollo de sus clases. Ante la expansión de los medios sociales en la sociedad, el profesorado universitario debe estar preparado para adaptarse ante los cambios que se producen adaptando su docencia a las necesidades e intereses del alumnado. En este sentido, los medios sociales son una herramienta educativa a disposición de los docentes, que gusta al alumnado, cuyo potencial debe seguir siendo explorado.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN FÍSICA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, MEDIOS SOCIALES, TIKTOK

BUENAS PRÁCTICAS Y EXPERIENCIAS CON IA EN LAS AULAS DE LAS DIFERENTES ETAPAS EDUCATIVAS ESPAÑOLAS. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO

Universidad de Alicante

La Inteligencia artificial (IA) ya está presente en todos los ámbitos de la sociedad, y la educación no es una excepción. A raíz del auge de ChatGPT, la IA ha pasado a ser utilizada tanto por docentes como estudiantes en todas las etapas educativas. En España, al igual que en muchas partes del mundo, algunos docentes ven con miedo y recelo la incorporación de este recurso en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Hay quienes piensan que la IA suplantarán la labor del docente, así como otros muchos roles en el ámbito educativo. Sin embargo, también hay docentes que están haciendo uso de la IA para introducir mejoras tanto en el aprendizaje de su alumnado como en el desarrollo profesional propio. En la bibliografía, aunque es un tema bastante novedoso, ya se encuentran experiencias de implementación de la IA en las aulas. De ahí

que el objetivo de esta investigación pasa por localizar, identificar y analizar las buenas prácticas de implementación de la IA en las aulas de todas las etapas educativas españolas, para así poder discernir en que etapas se produce una mayor incorporación de este recurso con interesantes beneficios en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se realizó una búsqueda de estas investigaciones en las bases de datos de Google Scholar y Dialnet, tomando como términos de búsqueda: Inteligencia Artificial, uso, educación, educación infantil, educación primaria, educación secundaria, educación superior; y limitando los resultados a aquellos que tuviesen lugar en España. Tras eliminar aquellos casos en los que se hacían revisiones bibliográficas, estudios teóricos o ensayos; se procedió a analizar los que realmente describían experiencias de implementación de la IA en el aula. Los primeros resultados demuestran que el uso de la IA está notoriamente más presente en la educación superior, donde se dan la mayoría de los resultados. En educación secundaria también se constata un buen número de buenas prácticas de implementación, que está muy por encima de la educación primaria, que apenas se constatan casos. Y en educación infantil, los casos son testimoniales, ya que o bien se trataban de propuestas para llevar la IA a esta etapa, o bien era en el uso o formación de los docentes y futuros docentes de la etapa. Con ello, se llega a la conclusión de que la IA sí se está implementando y cada vez más, en las aulas españolas. Pero esta implementación se está produciendo mayoritariamente en las etapas superiores, donde los docentes se sienten más cómodos a la hora de realizar un uso con sus estudiantes que garantice una mejora en el aprendizaje. De todo ello se deduce que sigue habiendo ciertas reticencias al uso de la IA, y que es necesaria una formación en saber qué es, cómo funciona y como implementarla en las diferentes etapas educativas.

PALABRAS CLAVE

BUENAS PRÁCTICAS, EDUCACIÓN, IMPLEMENTACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, USO

EL USO DE JUEGOS DE ROL EN PSICOLOGÍA: INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA

MARÍA ANTONIA PARRA RIZO

Universidad Miguel Hernández de Elche

Introducción: Los juegos de rol han emergido como una herramienta innovadora en la psicología, ofreciendo un enfoque dinámico y participativo para la enseñanza y la intervención terapéutica. Este artículo propone una revisión sobre la utilización de juegos de rol en contextos educativos y clínicos, destacando su potencial para mejorar la comprensión teórica y práctica de los conceptos psicológicos.

Objetivo: El objetivo de esta revisión es analizar el impacto de los juegos de rol en la formación de profesionales de la psicología y su aplicación en la práctica clínica. Se busca evaluar cómo esta metodología puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y ofrecer beneficios terapéuticos tanto para estudiantes como para pacientes.

Método: Se realizó una revisión de la literatura centrada en estudios publicados entre 2010 y 2023. Se incluyeron artículos de revistas académicas, tesis doctorales y conferencias que abordaron el uso de juegos de rol en la psicología. Los criterios de inclusión fueron estudios que examinaran tanto aspectos educativos como clínicos del uso de esta herramienta. Se emplearon bases de datos como PubMed, PsycINFO y Google Scholar para la búsqueda de literatura relevante.

Resultados: La revisión reveló que los juegos de rol en la educación psicológica promueven un aprendizaje activo y experiencial, mejorando la retención de conocimientos y la comprensión de habilidades prácticas. En contextos clínicos, los juegos de rol se utilizan para desarrollar la empatía, habilidades de comunicación y resolución de conflictos en pacientes. Además, se encontró que esta metodología puede reducir la ansiedad y aumentar la autoconfianza tanto en estudiantes como en pacientes.

Educación: Los estudiantes que participaron en sesiones de juegos de rol mostraron una mejora significativa en la aplicación de teorías psicológicas y técnicas terapéuticas en situaciones simuladas.

Terapia: Los pacientes que participaron en terapias basadas en juegos de rol reportaron una mejor comprensión de sus emociones y comportamientos, y una mayor disposición a participar en el proceso terapéutico.

Conclusiones: Los juegos de rol representan una herramienta valiosa tanto en la educación como en la práctica clínica de la psicología. Su capacidad para simular escenarios reales permite a los estudiantes y pacientes experimentar y reflexionar sobre diversas situaciones psicológicas en un entorno seguro y controlado. Se recomienda la integración de juegos de rol en los programas de formación en psicología y su consideración como una estrategia complementaria en las intervenciones terapéuticas.

El uso continuado y la investigación futura sobre esta metodología pueden contribuir a su refinamiento y a la maximización de sus beneficios, potenciando la innovación en la enseñanza y la práctica de la psicología.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, INNOVACIÓN EDUCATIVA, JUEGOS DE ROL, PSICOLOGIA

INNOVACIÓN DOCENTE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

MARÍA ANTONIA PARRA RIZO

Universidad Miguel Hernández de Elche

Introducción: La innovación docente se ha convertido en un componente crucial para la mejora de la calidad educativa en la educación superior. Con el avance de las tecnologías y las nuevas metodologías

pedagógicas, es necesario revisar las prácticas actuales y proponer ideas que puedan transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este artículo presenta una revisión sistemática de las tendencias y efectividad de las innovaciones docentes en el ámbito universitario.

Objetivo: El objetivo de esta revisión es identificar y analizar las innovaciones docentes implementadas en la educación superior, evaluando su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se propone una idea innovadora para mejorar la práctica docente basada en los hallazgos de la revisión.

Método: Se realizó una búsqueda exhaustiva de literatura en bases de datos académicas como Scopus, Web of Science y Google Scholar, abarcando el periodo de 2010 a 2023. Se incluyeron estudios que examinaran innovaciones en la metodología de enseñanza, el uso de tecnologías emergentes, y estrategias pedagógicas que fomenten el aprendizaje activo. Los criterios de inclusión fueron estudios empíricos y revisiones que reportaran resultados medibles sobre el impacto de dichas innovaciones en el rendimiento y la satisfacción de los estudiantes.

Resultados: La revisión identificó varias tendencias clave en la innovación docente:

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Los estudiantes que participan en ABP muestran un mejor desarrollo de habilidades prácticas y de resolución de problemas.
- **Flipped Classroom:** Esta metodología, que invierte el orden tradicional de la enseñanza, ha demostrado aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.
- **Gamificación:** La incorporación de elementos de juego en el proceso educativo mejora la motivación y el aprendizaje.
- **Tecnologías emergentes:** El uso de herramientas digitales como realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV) en el aula ha demostrado mejorar la comprensión de conceptos complejos.
- **Aprendizaje colaborativo:** Fomenta el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades interpersonales.

Conclusiones: Las innovaciones docentes revisadas muestran un impacto positivo en el aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes. La combinación de metodologías activas y tecnologías emergentes parece ser la estrategia más efectiva para mejorar la educación superior.

Propuesta de Innovación: Basado en los hallazgos, se propone la creación de un "Ecosistema de Aprendizaje Integrado" que combine ABP, flipped classroom, gamificación y tecnologías emergentes. Este ecosistema permitirá a los estudiantes participar en proyectos interdisciplinarios, aprender a su propio ritmo fuera del aula, y utilizar herramientas digitales avanzadas para explorar y entender los contenidos educativos de manera más profunda.

La implementación de este ecosistema requiere una formación continua para los docentes y una infraestructura tecnológica adecuada. Futuras investigaciones deberían enfocarse en evaluar la efectividad de esta propuesta a través de estudios longitudinales y comparativos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍA ACTIVA, TECNOLOGIA EMERGENTE

ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA EN CIENCIAS DE LA SALUD: ENRIQUECIENDO LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES Y DOCENTES

MARÍA ANTONIA PARRA RIZO

Universidad Miguel Hernández de Elche

Introducción: La educación en ciencias de la salud requiere metodologías de enseñanza innovadoras para preparar a los estudiantes de manera efectiva frente a los desafíos del entorno clínico. Las estrategias creativas

no solo mejoran la retención de conocimientos, sino que también promueven habilidades críticas como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la comunicación. Este artículo revisa las estrategias pedagógicas innovadoras aplicadas en la educación universitaria en ciencias de la salud y propone un enfoque integrado para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Objetivo: El objetivo de esta revisión es analizar las estrategias creativas implementadas en la educación universitaria en ciencias de la salud, evaluando su efectividad en el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza de los docentes. Se propone una idea innovadora basada en los hallazgos para enriquecer aún más estas prácticas educativas.

Método: Se realizó una revisión sistemática de la literatura utilizando bases de datos académicas como PubMed, Scopus y Google Scholar, abarcando publicaciones desde 2010 hasta 2023. Se incluyeron estudios que examinaran innovaciones en metodologías de enseñanza, uso de tecnologías emergentes y estrategias pedagógicas en la educación en ciencias de la salud. Se analizaron estudios empíricos y revisiones que reportaran resultados cuantitativos y cualitativos sobre el impacto de estas innovaciones en el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes.

Resultados: La revisión identificó varias estrategias clave de innovación docente en ciencias de la salud:

- **Simulaciones Clínicas:** Las simulaciones de casos clínicos permiten a los estudiantes practicar en un entorno controlado, mejorando sus habilidades prácticas y su confianza.
- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** Promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de la discusión y análisis de casos reales.
- **Flipped Classroom:** Esta metodología ha incrementado la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- **Tecnologías Inmersivas:** El uso de realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA) facilita la comprensión de estructuras anatómicas y procedimientos médicos complejos.

- **Gamificación:** La incorporación de elementos lúdicos en el aprendizaje ha demostrado aumentar la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Conclusiones: Las estrategias innovadoras revisadas han mostrado un impacto positivo significativo en el aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes en ciencias de la salud. La integración de metodologías activas y tecnologías emergentes ha sido particularmente efectiva.

Propuesta de Innovación: Se sugiere la creación de un "Ecosistema de Aprendizaje Integral" que combine simulaciones clínicas, ABP, flipped classroom, tecnologías inmersivas y gamificación. Este enfoque holístico proporcionará a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más rica y diversificada, preparándolos mejor para el entorno clínico real.

Para la implementación exitosa de este ecosistema, es esencial la formación continua de los docentes y el desarrollo de una infraestructura tecnológica robusta. Futuras investigaciones deberían centrarse en evaluar la efectividad de esta propuesta mediante estudios longitudinales y análisis comparativos.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DE LA SALUD, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS, INNOVACIÓN DOCENTE

CC. EDUCACIÓN Y COMPORTAMIENTO.
SIMULACIÓN (MOOT COURT), AULA INVERTIDA
(FLIPPED CLASSROOM) Y OTRAS TÉCNICAS
DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S01-52.** EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO: UNA METODOLOGÍA INNOVADORA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Jose Miguel Rodríguez Ferrer.
- **Ponencia A04-S02-10.** GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE DE HISTORIA, TEORÍA Y MÉTODOS DE LA ENFERMERÍA I
Almudena Arroyo Rodríguez. María Rosario Martínez Jiménez. Laura Fernández-Bueno. María Dolores Guerra-Martín.
- **Ponencia A04-S02-17.** LA ESPECIALIDAD DE JAZZ EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE MADRID: ENTRE LA RENOVACIÓN PEDAGÓGICA Y LA PRIVATIZACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS SUPERIORES DE MÚSICA
Marcos Merino.
- **Ponencia A04-S02-33.** ACCIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE; TALLER DE SENSIBILIZACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE HUERTOS ESCOLARES
Mónica Soledad Rodríguez Ruvalcaba. Jose Luis Caballero Montes. Rafael Alavez Ramírez. Margarita Rasilla Cano.
- **Ponencia A04-S02-40.** LAS VIDEO-LECCIONES COMO ESTRATEGIA PARA GESTIONAR EL APRENDIZAJE.
Efígenia Flores González. María De Los Ángeles Arenas Cruz. José Luis Sánchez Muñoz. Carlos Martínez Osio.
- **Ponencia A04-S05-01.** LA MEJORA DE LA ORTOGRAFÍA EN UNA TAREA DE ESCRITURA COLABORATIVA EN EL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Álvaro Clavijo Corchero.
- **Ponencia A04-S05-02.** EL AULA INVERTIDA COMO METODOLOGÍA EN LA FORMACIÓN DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL: EVALUACIÓN DE UNA EXPERIENCIA
Ma^a Magdalena Castejón Ibáñez.
- **Ponencia A04-S05-03.** APRENDIZAJE MÁS ALLÁ DEL AULA. APRENDIZAJE-SERVICIO E INSTAGRAM EN LA UNIVERSIDAD
Verónica Sevillano-Monje. Ángela Martín-Gutiérrez.

- **Ponencia A04-S05-04.** IMPACTO DE LOS MODELOS COOPERATIVOS Y LA CREATIVIDAD ESTUDIANTEL EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Juan Manuel Castro Carracedo.
- **Ponencia A04-S05-05.** THE BIG IDEA: DESCRIPCIÓN DE UNA EXPERIENCIA PARA TRABAJAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS EN ALUMNADO DE ESO.
Antonio Manuel Montaña Sobrino. Ángela Martín-Gutiérrez. Jesús Conde-Jiménez.
- **Ponencia A04-S05-06.** LOCUS OF CONTROL IN ACCOUNTING STUDENTS: AN EXPLORATORY STUDY
Carmen Fernández Polvillo. José Luis Arquero Montaña. Sergio Manuel Jiménez-Cardoso.

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO: UNA METODOLOGÍA INNOVADORA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

JOSE MIGUEL RODRÍGUEZ FERRER

Universidad de Almería

El Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) es una metodología educativa que incorpora principios y mecánicas de los juegos para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esta metodología aprovecha la naturaleza motivadora y entretenida de los juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. El ABJ puede abarcar una amplia variedad de formatos, desde juegos de mesa y juegos de rol hasta videojuegos y simulaciones digitales. Su esencia se centra en crear un entorno de aprendizaje activo, donde los estudiantes se sientan comprometidos, desafiados y recompensados. Actividades comunes en el ABJ incluyen la resolución de problemas en grupo, competiciones amistosas, la creación de narrativas educativas y la realización de misiones o tareas con dinámicas de juego. Estas actividades no solo fomentan la participación activa, sino que también desarrollan habilidades importantes como el pensamiento crítico, la colaboración, la creatividad y la toma de decisiones.

En los últimos años, el ABJ ha ganado una aceptación creciente en la educación superior. Este interés se explica por varias razones, entre ellas, la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo laboral dinámico y en constante evolución, donde las habilidades blandas como la resolución de problemas, la adaptabilidad y la colaboración son cada vez más valoradas. El ABJ, con su enfoque en el aprendizaje activo y la participación, se ha consolidado como una herramienta eficaz para desarrollar estas competencias. Además, muchos estudiantes universitarios muestran niveles crecientes de desinterés y desmotivación en entornos de aprendizaje tradicionales basados en la lección magistral. El ABJ ofrece una alternativa atractiva al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para los estudiantes, incrementando así su motivación y participación.

Las instituciones de educación superior están constantemente buscando innovar en sus métodos pedagógicos para mejorar la calidad educativa y mantenerse competitivas. El ABJ representa una forma de innovación que no solo capta el interés de los estudiantes, sino que también integra tecnología y nuevas formas de enseñanza. Numerosos estudios han demostrado que el ABJ puede mejorar los resultados académicos, la retención de conocimientos y la satisfacción de los estudiantes. La investigación ha revelado que los estudiantes que participan en actividades basadas en juegos tienden a recordar mejor el material, se involucran más en clase y desarrollan una actitud más positiva hacia el aprendizaje.

El contexto universitario actual, caracterizado por aulas diversas y la adopción creciente de tecnologías digitales, hace que el ABJ sea especialmente relevante. Esta metodología se alinea con la tendencia hacia modelos de aprendizaje híbridos y a distancia, facilitando la integración de juegos educativos y simulaciones en línea, y contribuyendo al bienestar emocional y mental de los estudiantes al reducir la ansiedad asociada con los métodos tradicionales de evaluación y enseñanza. En definitiva, el ABJ es una metodología prometedora para mejorar la calidad educativa y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del futuro.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), EDUCACIÓN SUPERIOR, MOTIVACIÓN

GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE DE HISTORIA, TEORÍA Y MÉTODOS DE LA ENFERMERÍA I

ALMUDENA ARROYO RODRÍGUEZ

*Centro Universitario de Enfermería San Juan de Dios
Universidad de Sevilla*

MARÍA ROSARIO MARTÍNEZ JIMÉNEZ

*Campus Docente y de Investigación en Ciencias de la Salud
San Juan de Dios*

LAURA FERNÁNDEZ-BUENO

Centro Universitario de Enfermería San Juan de Dios

MARÍA DOLORES GUERRA-MARTÍN

Universidad de Sevilla

Introducción: La gamificación, aplicada al aprendizaje, utiliza elementos de juego para influir en el comportamiento, aumentar la motivación y fomentar la participación estudiantil. Diversos estudios respaldan su uso en la educación universitaria, mostrando mejoras en el rendimiento del alumnado. Dentro de los beneficios, se incluyen, una mayor motivación, cooperación, un ambiente de aprendizaje seguro, información sobre el progreso, y mejor retención y autoconocimiento. La innovación docente que presentamos se ha realizado en el contexto de la asignatura Historia, Teoría y Métodos de la Enfermería I, que se imparte durante el 2º cuatrimestre de primer curso del Grado en Enfermería. Este proyecto ha sido financiado en la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente de la Conferencia Nacional de Decanos y Decanas de Enfermería.

Objetivos: Mejorar la motivación y los resultados de aprendizaje del alumnado de enfermería en la asignatura a través de la gamificación en las clases teóricas y prácticas.

Metodología: Estudio cuasiexperimental para evaluar que la introducción de la gamificación en la asignatura Historia, Teoría y Métodos de la Enfermería I mejora la motivación y los resultados de aprendizaje del

alumnado. El grupo de estudio son los 70 alumnos matriculados en la asignatura (13 varones y 57 mujeres) con una edad media de 21,4 años. Los instrumentos utilizados para la recogida de datos han sido: un cuestionario de conocimientos pre y post ad hoc y el cuestionario Gamex, para la evaluación de los juegos. Y con los resultados obtenidos se lleva a cabo un análisis descriptivo. La intervención ha consistido en la gamificación de la docencia utilizando herramientas como Quizizz® y Kahoot® para la realización de preguntas de repaso de los temas impartidos, y los juegos First dates y No te quedes sin palabra durante las clases teóricas; junto a los escenarios de escape room y escape out durante las clases prácticas.

Resultados: La prueba T de Student para muestras relacionadas se utilizó para comparar las puntuaciones pre y post del alumnado tras la gamificación educativa. Los resultados mostraron una diferencia estadísticamente significativa entre las medias pre y post, aumentando las puntuaciones de 4,6 en el pre-test a 7,8 en el post-test, evidenciando una mejora significativa en los conocimientos del alumnado. El análisis de la evaluación gamificada mediante el cuestionario Gamex muestra una alta satisfacción entre los participantes, con medias de 4.5 a 4.6 (sobre 5) en ítems como "Jugar fue divertido" y "Mi experiencia con el juego fue placentera". La mayoría del alumnado disfrutó mucho la experiencia, obteniendo medias bajas en emociones negativas como: molestia, hostilidad y frustración (1.1 a 1.9) y medias altas en emociones positivas como: satisfacción, contento, relajación y felicidad (3.8 a 4.1).

Discusión: Estos hallazgos coinciden con la literatura científica consultada en proyectos de innovación docente.

Conclusiones: Estos resultados sugieren que la intervención educativa fue efectiva en aumentar los conocimientos y la motivación del alumnado. Además, podemos concluir diciendo que estos hallazgos indican que la intervención educativa gamificada fue bien recibida, generando altos niveles de disfrute y bajas emociones negativas entre el alumnado.

PALABRAS CLAVE

ESCAPE ROOM, GAMIFICACIÓN, HISTORIA DE LA ENFERMERÍA, INNOVACIÓN DOCENTE, JUEGOS

LA ESPECIALIDAD DE JAZZ EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE MADRID: ENTRE LA RENOVACIÓN PEDAGÓGICA Y LA PRIVATIZACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS SUPERIORES DE MÚSICA

MARCOS MERINO

Universidad Alfonso X El Sabio

La llegada de la LOGSE en la década de las 90 supuso una revolución para la educación española. Gracias a esta ley, se llevaron a cabo reformas de gran calado en todos los niveles educativos, incluyendo las enseñanzas artísticas. En el caso de las enseñanzas superiores de música, la llegada de la LOGSE supuso que “por primera vez en nuestro país, hacen [hicieran] aparición en este tipo de estudios otras especialidades no directamente vinculadas con la música culta occidental, como son las del jazz o el flamenco” (Real Decreto 617/1995). Sin embargo, la implementación de la especialidad no comenzó hasta el año 2001, cuando la Escola Superior de Música de Catalunya se convirtió en el primer centro en ofertarla. A este le siguieron otros centros en Cataluña, Navarra o Galicia, y en el año 2014, la universidad Alfonso X El Sabio instauró el Grado en Interpretación de Música Moderna, introduciendo así la especialidad de jazz en la Comunidad de Madrid por primera vez.

Este estudio tiene como objetivo describir el estado de la especialidad de jazz en las enseñanzas superiores de música en la Comunidad de Madrid. Tomando este caso como punto de partida, se pretende analizar la implementación de la especialidad a nivel autonómico y examinar cómo esta contribuye al proceso de privatización de las enseñanzas artísticas

que se está llevando a cabo dentro de la comunidad autónoma. A nivel metodológico se llevará a cabo un análisis del marco legislativo de las enseñanzas artísticas superiores de música y de la propia especialidad. Asimismo, con el fin de describir el caso de la Comunidad Autónoma de Madrid, se analizará la documentación referida a los centros que constituyen la muestra de este estudio. Esta muestra estará compuesta por los centros superiores de la región (tanto públicos como privados/autorizados) y por aquellas universidades que ofrecen titulaciones relacionadas, como pueden ser el grado en Musicología, o en este caso concreto, el grado en Interpretación de Música Moderna.

Los resultados preliminares muestran que en la Comunidad Autónoma de Madrid no existe una opción pública para cursar la especialidad de jazz y que esta no está reconocida a nivel legislativo. Esto constituye una paradoja, ya que especialidades como las de guitarra o bajo eléctrico sí están implementadas en los estudios profesionales del ámbito público, pero los estudiantes de estas disciplinas no tienen una opción pública para continuar formándose en un nivel superior. Asimismo, el hecho de que la especialidad no esté reconocida a nivel legislativo ha provocado que, a través de proyectos de centro o grados propios, la especialidad se imparta exclusivamente en centros privados autorizados o universidades. De esta forma, en los últimos años se observa un notable crecimiento de centros privados que imparten estudios superiores de música, contribuyendo a que la educación superior de música se convierta cada vez más en un privilegio en la región.

PALABRAS CLAVE

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE MADRID, ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES, ENSEÑANZAS SUPERIORES DE MÚSICA, JAZZ, PRIVATIZACIÓN

ACCIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE; TALLER DE SENSIBILIZACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE HUERTOS ESCOLARES

MÓNICA SOLEDAD RODRÍGUEZ RUVALCABA

Instituto Politécnico Nacional

JOSE LUIS CABALLERO MONTES

Instituto Politécnico Nacional (CIIDIR Oaxaca)

RAFAEL ALAVEZ RAMÍREZ

Instituto Politecnico Nacional CIIDIR Oaxaca

MARGARITA RASILLA CANO

Instituto Politécnico Nacional

La Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS) fomenta métodos pedagógicos participativos que incentivan la motivación y autonomía de los estudiantes, desarrollando el pensamiento crítico con base en valores de sostenibilidad. El objetivo de la EDS es crear conciencia en los alumnos, dotándolos de habilidades cognitivas, metodológicas y actitudinales esenciales para internalizar valores sostenibles. Esto se puede lograr mediante intervenciones educativas que promuevan el compromiso y la concienciación sobre temas como el cambio climático, la biodiversidad, el consumo sostenible y la conservación del medio ambiente. La presente investigación tiene como objetivo el de implementar acciones educativas sostenibles a través de talleres de huertos escolares en instituciones educativas marginadas de México. Para ello, se diseñó la intervención educativa (IE) “El huerto escolar y las plantas en mi escuela” usando la metodología 4 MAT que proponen Kolb y Mc Carthy, la cual consta de cuatro etapas de aprendizaje: comprender, conceptualizar, aplicar y evaluar. Esta IE se implementó en una escuela de nivel secundaria multigrado en la Colonia Galea de Ocotlán de Morelos, Oaxaca, en México en dos sesiones con siete alumnos y una profesora. En la primera sesión, se rescataron experiencias previas de los estudiantes sobre el conocimiento y cuidado de las plantas, y se les proporcionó información sobre

la construcción de un huerto escolar, incluyendo los materiales necesarios y los cuidados requeridos. Se realizaron prácticas para construir el huerto usando materiales de bajo costo como botellas de plástico recicladas, macetas y tuberías de PVC y plantas que no necesitaran mucha agua. En la segunda sesión, se evaluaron los conocimientos adquiridos por los estudiantes y el cuidado que dieron a las plantas sembradas, así también se les pidió a los estudiantes que dibujarán su “huerto ideal” que desearían tener en la escuela. Los resultados mostraron que la metodología 4 MAT fue efectiva para sensibilizar a los estudiantes de la telesecundaria Galea, además de que se observó que comprendieron los conceptos ambientales, en particular sobre las plantas, su importancia en el entorno natural y su conservación. Los estudiantes sembraron hierbas aromáticas, crasuláceas y plantas ornamentales colocándolas en el entorno de su aula de enseñanza comprometiéndose a cuidarlas. La investigación concluye que la EDS es crucial para promover la creatividad y el cuidado responsable del medio ambiente entre los estudiantes, y destaca la importancia de estrategias didácticas que fomenten aprendizajes significativos mediante intervenciones educativas diseñadas de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los docentes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, HUERTO ESCOLAR, MÉTODO DE ENSEÑANZA 4 MAT

LAS VIDEO-LECCIONES COMO ESTRATEGIA PARA GESTIONAR EL APRENDIZAJE

EFIGENIA FLORES GONZÁLEZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

MARÍA DE LOS ÁNGELES ARENAS CRUZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

JOSÉ LUIS SÁNCHEZ MUÑOZ

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

CARLOS MARTÍNEZ OSIO

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Hoy en día existen diversas aplicaciones tecnológicas y algunas plataformas educativas gratuitas que están al alcance de los facilitadores y que permiten la gestión del aprendizaje, ya que pueden compartir información a través de espacios con contenidos digitales. Dado el contexto en el que se desenvuelven los actores educativos y las necesidades que demanda la era digital es inevitable actualizarse y alejarse del modelo tradicional.

Edpuzzle es una de las herramientas que posee múltiples bondades pues no requiere un curso previo, es amigable, demanda competencias digitales básicas y permite transformar todo tipo de video en una clase interactiva, agregar audios de voz para dar instrucciones o explicar algún punto medular e incluir una evaluación de preguntas de opción múltiple o abiertas. Esto motiva al docente y, genera en el estudiante una actitud de autoaprendizaje mediado por tecnología que permite alcanzar los objetivos de aprendizaje que establece el programa de estudio.

Por ende, el objetivo del presente estudio es describir si la herramienta tecnológica Edpuzzle es una estrategia que promueve la gestión del conocimiento. La presente investigación se desarrolló bajo una metodología cuantitativa de tipo exploratoria-descriptiva.

Para analizar el proceso de aprendizaje del tema de genética en un entorno virtual, se trabajó con dos grupos, un control y otro experimental,

ambos grupos fueron tratados con un pre-diagnostico-intervención didáctica-post-diagnostico, con la finalidad de identificar el impacto de las video-lecciones en el proceso de aprendizaje del tema. La muestra fue conformada por 70 estudiantes de cuarto semestre de Educación Media Superior, los cuales estaban distribuidos en dos grupos de 35 estudiantes (un control y un experimental).

Los resultados obtenidos demuestran que la herramienta contribuye al aprendizaje significativo, esto se puede corroborar ya que después de la intervención didáctica el grupo experimental presento un promedio de 92% lo que evidencia el dominio del tema con respecto al grupo control. Por otra parte los estudiantes afirman sentirse satisfechos con los resultados obtenidos y motivados para continuar aprendiendo a aprender, aprendiendo a desaprender y aprendiendo a reaprender.

Cabe mencionar que las herramientas tecnológicas no son de implementación obligatoria, sin embargo su uso contribuye a un aprendizaje abierto y colaborativo, con tintes de innovación que es aplicable en diferentes áreas de conocimiento.

En conclusión las video-lecciones como estrategia de enseñanza promueven un aprendizaje significativo y motivan a los estudiantes, pues en su contexto actual están inmersos en aplicaciones, juegos, plataformas y actividades que detonan la interacción, colaboración y aprendizaje contextualizado, elementos esenciales para un entorno ideal de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

LA MEJORA DE LA ORTOGRAFÍA EN UNA TAREA DE ESCRITURA COLABORATIVA EN EL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO

Universidad de La Rioja

La destreza en expresión escrita es una de las competencias clave que debe controlar el alumnado de Educación Superior. Sin embargo, la expresión escrita del alumnado de los grados en Educación suele ser agramatical, incoherente e inadecuada en la composición de los trabajos académicos, al emplear una lengua escrita con rasgos orales. El uso de este registro en el ámbito académico se debe, fundamentalmente, a dos aspectos: en primer lugar, a la lengua utilizada cotidianamente en las redes sociales y en las relaciones sociales, y, en segundo lugar, a la ínfima corrección lingüística y gramatical que recibe el estudiantado cuando hace entrega de un documento académico. Por tanto, el profesorado, perteneciente al área de Didáctica de la Lengua y de la Literatura, se ve obligado a repasar la normativa ortográfica, incidiendo en las novedades propuestas por la RAE y, para ello, tiene que emplear instrumentos didácticos que motiven y resulten significativos para el grupo-clase. Uno de ellos es la escritura colaborativa que es capaz de labrar los conocimientos ortográficos de forma grupal, mientras el estudiantado es consciente de su propia evolución. En consecuencia, el presente estudio explora teóricamente el concepto de escritura colaborativa para dar lugar a un estudio de caso, ejecutado en el grado en Educación Infantil, en el que esta tipología escritural está acompañada por las TAC.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, ESCRITURA COLABORATIVA,
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL, ORTOGRAFÍA, TAC

EL AULA INVERTIDA COMO METODOLOGÍA EN LA FORMACIÓN DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL: EVALUACIÓN DE UNA EXPERIENCIA

M^a MAGDALENA CASTEJÓN IBÁÑEZ

Universidad de Murcia

Introducción y objetivos: El siguiente texto presenta la experiencia llevada a cabo en la asignatura de Desarrollo del Lenguaje Plástico y Visual, del 5º curso del Doble Grado en Educación Infantil y Primaria de la Universidad de Murcia, en la que se ha implementado durante el curso 2023/2024 la metodología flipped classroom, teniendo como objetivo invertir la enseñanza tradicional, fomentando la autonomía del estudiante, la interacción profesor-estudiante y el desarrollo de competencias digitales. La aplicación de esta metodología en una asignatura del área de la didáctica de la expresión plástica se justifica por la necesidad de promover la aplicación práctica de contenidos teóricos, estableciendo procesos innovadores que potencien un aprendizaje activo y participativo, a través de la investigación y la reflexión en torno a la relevancia del arte y la cultura visual en el alumnado.

Metodología: El proceso de implementación de esta metodología implicó una serie de pasos clave como el diseño de material audiovisual por parte de la docente adaptando los contenidos teóricos, para que el alumnado lo trabajara de forma previa a las clases. Durante la clase, se repasarían los conceptos teóricos más complejos, pero se enfocaría especialmente a la aplicación práctica de contenidos por medio, tanto de tareas individuales como de proyectos grupales, actividades que buscaban la autoexpresión creativa, la reflexión crítica y la conexión profunda con el entorno cultural a través de lenguaje visual.

Para evaluar la efectividad de la metodología de aula invertida, se diseñó un cuestionario que los estudiantes respondieron al finalizar la asignatura. Este cuestionario, compuesto por diez preguntas cuantitativas con escala Likert y una pregunta abierta, analizaba categorías como la

percepción de los estudiantes sobre este método, la adecuación de las actividades prácticas, la orientación recibida por la docente y la conexión entre la teoría y la práctica.

Resultados: La investigación evaluativa reveló que la metodología de aula invertida fue en general valorada positivamente por los estudiantes, quienes destacaron, entre otros aspectos, la relación entre las prácticas y los contenidos de la asignatura, o la atención docente recibida durante los periodos de trabajo en el aula. Por otro lado, también hubo sugerencias de mejorar algunas cuestiones como el tiempo dedicado a cada práctica, ya que en ocasiones les resultó escaso. Por tanto, y a pesar de ciertos puntos a revisar y optimizar, la mayoría de estudiantes consideró como más apropiada esta metodología que la clase magistral tradicional, especialmente en una asignatura donde se prima el desarrollo práctico de contenidos.

Conclusiones: La implementación de la metodología de aula invertida en esta asignatura ha resultado positiva, promoviendo la participación activa de los estudiantes y la autorresponsabilidad en el aprendizaje. Se identificaron áreas de mejora, como la sensibilización previa del alumnado en torno a su rol activo en este método, el ajuste de los tiempos dedicados a las prácticas y la revisión de los contenidos teóricos. En definitiva, tras esta experiencia se considera que esta metodología puede ser adecuada para asignaturas con un enfoque eminentemente práctico, favoreciendo así, el aprendizaje colaborativo y la participación estudiantil.

PALABRAS CLAVE

ARTE, AULA INVERTIDA, FLIPPED CLASSROOM, INNOVACIÓN DOCENTE

APRENDIZAJE MÁS ALLÁ DEL AULA. APRENDIZAJE-SERVICIO E INSTAGRAM EN LA UNIVERSIDAD

VERÓNICA SEVILLANO-MONJE

Universidad de Extremadura

ÁNGELA MARTÍN-GUTIÉRREZ

*Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)
y Universidad de Sevilla (US)*

La transferencia y difusión del conocimiento generado en la Universidad es uno de los pilares de esta institución que ha recaído tradicionalmente sobre el personal docente e investigador. Sin embargo, el alumnado universitario también forma parte fundamental del tejido de la comunidad universitaria como generador de conocimiento. Esta realidad es aún más fehaciente si tenemos en cuenta la importancia que han tomado las redes sociales y el uso que se puede hacer de ellas en el aula. Partiendo de esta realidad, el objetivo de este trabajo es exponer la experiencia de innovación docente de ApS desarrollada en dos asignaturas de Educación Superior en las que se hace uso de la red social de Instagram para difundir a la sociedad los conocimientos adquiridos por el alumnado en los proyectos finales de las asignaturas. Concretamente, se ha desarrollado esta experiencia en la asignatura de Fundamentos Teóricos, Históricos y Políticos de la Educación del primer curso de Educación Primaria y en la asignatura de Intervención educativo-social en situación de dependencia y riesgo de exclusión social del Grado de Criminología y el Doble Grado de Criminología y Derecho, ambas de la Universidad de Extremadura. Para desarrollar esta experiencia se siguió la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS). En primer lugar, se explicó al alumnado la metodología y se organizó en pequeños grupos de entre 5 y 6 personas. Posteriormente, se presentaron las características y los apartados de los proyectos finales que tenían que abordar. En la primera asignatura, el proyecto final consistía en un análisis y estudio comparativo de las legislaciones educativas españolas desde 1970 hasta la actualidad. Para abordar este análisis,

el alumnado contaba con una serie de categorías preestablecidas previamente por el profesorado. En la segunda asignatura, el proyecto final consistía en realizar una intervención preventiva hacia un colectivo en riesgo de exclusión social asignado por las docentes. Para ello, tenían que justificar el riesgo de exclusión social y presentar las intervenciones que se iban a llevar a cabo ya fuera de prevención primaria, secundaria o terciaria. La premisa que recibió el alumnado de ambas asignaturas es que, una vez finalizado el proyecto final, tenían que difundirlo a través de la red social de Instagram para transferir a la sociedad lo que habían aprendido. Posteriormente, los estudiantes expusieron sus proyectos en clase y valoraron la experiencia a través de un cuestionario creado ad hoc.

Diversas publicaciones en la citada red han sido el resultado de esta experiencia de innovación docente. El análisis de dichas publicaciones demuestra el aprendizaje adquirido por el alumnado, el esfuerzo realizado en la elaboración de los proyectos finales y el impacto en la difusión de estos. Las percepciones del alumnado sobre el uso de Instagram para difundir sus proyectos también han sido muy positivas al considerarlas útiles para su futuro profesional. Finalmente, se concluye que es necesario continuar con esta experiencia docente en el futuro, pues extender el aprendizaje-servicio requiere repensar la función social de la universidad.

PALABRAS CLAVE

APS, DIFUSIÓN, EDUCACIÓN SUPERIOR, INSTAGRAM, TRANSFERENCIA

IMPACTO DE LOS MODELOS COOPERATIVOS Y LA CREATIVIDAD ESTUDIANTEL EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

JUAN MANUEL CASTRO CARRACEDO

Universidad Pontificia de Salamanca

Introducción: El aprendizaje cooperativo, combinado con la creatividad de los estudiantes, puede transformar significativamente los resultados educativos en el estudio de las Ciencias Sociales. Este estudio investiga la interacción entre los métodos cooperativos y la creatividad en el aprendizaje de Geografía e Historia de estudiantes de Educación Secundaria, con un enfoque en cómo dos de estos métodos (los modelos TAI y Jigsaw) pueden fomentar una comprensión más profunda y efectiva de materias marcadamente conceptuales.

Objetivos:

El presente estudio parte de dos objetivos principales:

1. Evaluar la eficacia de los modelos cooperativos Jigsaw y TAI en mejorar los resultados de aprendizaje de asignaturas de Ciencias Sociales.
2. Analizar cómo la creatividad estudiantil influye en la efectividad de estos modelos cooperativos.

Metodología: Este estudio cuasi-experimental comparó dos grupos de estudiantes de Educación Secundaria que recibieron enseñanzas mediante los modelos cooperativos TAI y Jigsaw. Se evaluó el impacto de estos modelos en estudiantes con diferentes niveles de creatividad, utilizando un diseño factorial 2×2 para examinar las interacciones entre el modelo de aprendizaje cooperativo y la creatividad estudiantil.

Resultados: Se observó que los modelos cooperativos, especialmente cuando se combinan con altos niveles de creatividad estudiantil, mejoran significativamente los resultados de aprendizaje en materias

conceptuales como son las pertenecientes a las Ciencias Sociales. Los estudiantes que participaron en el modelo Jigsaw, en particular, mostraron mejoras notables en comparación con aquellos en el modelo TAI.

Discusión: Los hallazgos sugieren que los métodos cooperativos pueden ser especialmente efectivos en contextos donde la creatividad es fomentada y apoyada paralelamente. Además, los modelos interdependientes, como el Jigsaw, que facilitan una mayor interacción y participación estudiantil, contribuyen a mejores resultados de aprendizaje en la comprensión de conceptos abstractos. Estos resultados se comparan con estudios análogos en otras materias o niveles educativos.

Conclusiones: El aprendizaje cooperativo, apoyado por la creatividad estudiantil, se presenta como un enfoque conveniente para mejorar la efectividad del aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria. Los profesores deberían considerar estos modelos como estrategias viables para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje en sus aulas, ajustándolos a las destrezas creativas de sus alumnos en cada caso.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES, CREATIVIDAD, MODELO JIGSAW, MODELO TAI

THE BIG IDEA:
DESCRIPCIÓN DE UNA EXPERIENCIA
PARA TRABAJAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS
EN ALUMNADO DE ESO

ANTONIO MANUEL MONTAÑO SOBRINO

Universidad de Sevilla

ÁNGELA MARTÍN-GUTIÉRREZ

*Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) y Universidad de Sevilla
(US)*

JESÚS CONDE-JIMÉNEZ

Universidad de Sevilla

Introducción: El boom de los concursos escolares realizados desde la propia administración educativa o desde entidades privadas se ha incrementado en los últimos años copiando modelos de otros países, principalmente anglosajones. Lo que hace necesario el estudio sobre su idoneidad en la aplicación en las aulas españolas y la repercusión de éstos en el desarrollo del alumnado.

Objetivos: Aunque no aún no está muy extendido para esta materia, ya empiezan a proliferar concursos relacionados con la economía y el mundo empresarial destinado a alumnado de secundaria. Siendo el objetivo de esta comunicación mostrar las buenas prácticas en el aula realizadas a modo de proyecto para la presentación en el concurso The Big Idea de la Cámara de Comercio de Sevilla y sus consecuencias positivas para el alumnado participante.

Además, con la realización del proyecto descrito, se pretende reforzar la iniciativa emprendedora del profesorado participante.

Metodología: Éste se ha llevado a cabo en el curso 2022/2023 con alumnado de 4º de Eso empleando metodologías basada en proyectos utilizando otras como como flipped classroom, aprendizaje colaborativo teniendo la tecnología como herramienta en este proyecto.

Discusión: Aunque se aprecian dos corrientes diferenciadas en torno a la competición en educación, una más centrada en la cooperación frente a otra centrada en la competición. También existen autores que encuentran en la conjunción de ambos elementos positivos que tomamos en cuenta para la puesta en marcha de la presente iniciativa. Cumpliendo con ella lo dispuesto en los principios pedagógicos expuestos en la actual ley educativa

Resultados: Como resultado final, se presenta al concurso de manera voluntaria 13 ideas de emprendimiento siendo. Unas para dar respuesta a los retos propuestos y otras con objetivo de solucionar problemas detectados en determinados campos. Con ello, se observa una elevada motivación del alumnado con respecto a la asignatura y la mejora de habilidades como la creatividad, la comunicación o el trabajo en equipo entre el alumnado participante. Del mismo modo, el profesorado consigue la puesta en marcha de un proyecto innovador, consiguiendo así, trabajar sus propias habilidades relacionadas con el emprendimiento dentro de la administración educativa de la que forma parte.

Conclusiones: La participación en concursos de emprendimiento como el expuesto son adecuados para la elaboración de proyectos de aula en los que trabajar tanto el contenido obligatorio del currículo de la asignatura, como habilidades transversales necesarias para el desarrollo personal y profesional del alumnado participante. Siendo la participación en el concurso sólo una excusa para el trabajo en clase de proyectos que motiven al alumnado a la vez que aprenden, siendo parte directa de su propio aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ECONOMÍA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, CONCURSO, APRENDIZAJE COLABORATIVO, FLIPPED CLASSROOM

LOCUS OF CONTROL IN ACCOUNTING STUDENTS: AN EXPLORATORY STUDY

CARMEN FERNÁNDEZ POLVILLO

Universidad de Sevilla

JOSÉ LUIS ARQUERO MONTAÑO

Universidad de Sevilla

SERGIO MANUEL JIMÉNEZ-CARDOSO

Universidad de Sevilla

The locus of control -LoC- refers to what extent individuals attribute their success or failure to variables under personal control, effort or competence, or to causes out of control, luck, actions of others. Those with internal LoC recognize a link between their actions and the consequences. This connection explains why internals tend to be more active and independent learners, cope better with complex situations, and are more likely to engage in entrepreneurial activities. The objective of the paper is to investigate the predominant LoC in a sample of accounting students enrolled in a business & administration degree. Our results indicate a predominance of internal LoC, statistically significant but not substantial, that tends to increase with age. No statistically significant differences were found due to gender or work experience.

PALABRAS CLAVE

ENTREPRENEURSHIP, LOCUS OF CONTROL

SECCIÓN V.

HUMANIDADES

ARQUEOLOGÍA EN EL AULA Y EN LA CALLE:
NUEVAS HERRAMIENTAS, TECNOLOGÍAS
Y EXPERIENCIAS EN LA INNOVACIÓN DOCENTE
Y LA DIVULGACIÓN

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S02-21.** INNOVACIÓN DOCENTE SOBRE MATERIALES Y RESULTADOS EN LA CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES: LA IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN SENSORIAL Y LA ACCESIBILIDAD PARA UNA EDUCACIÓN Y EXPERIENCIA INCLUSIVA.
Mónica Torres Carrasco. David Arquillo Avilés.
- **Ponencia A05-S01-01.** UNDERSTANDING THE INTERSECTION BETWEEN ENTERTAINMENT AND HISTORICAL REPRESENTATIONS IN VIDEOGAMES
Elisa Serrano Ausejo. Gustavo Camacho Vélez. Víctor Gómez Muñiz. Aránzazu García Martínez.
- **Ponencia A05-S01-02.** APLICACIÓN DE FORMAS ACTIVAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE EGIPTO Y PRÓXIMO ORIENTE ANTIGUOS
Claudia Valeria Alonso Moreno. Carlos Fernández Rodríguez. Paula Gómez Sanz. Juan Álvarez García.
- **Ponencia A05-S01-03.** ARQUEOLOGÍA AÉREA Y GEOFÍSICA APLICADAS: ACERCANDO EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO OCULTO A LOS MÁS PEQUEÑOS.
Stefano De Nisi. Andrea Gil Llorente. Isabel Granados-Chiguer.
- **Ponencia A05-S01-04.** LA CERÁMICA COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA
Laura Salguero Ledesma. Antonio Arroyo Martínez. Pedro Miguel-Naranjo.
- **Ponencia A05-S01-05.** EL ITINERARIO DEL AUTOESTOPISTA IMPERIAL: LA RADIO UNIVERSITARIA COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MEDIÁTICA.
Álvaro Corrales Álvarez. Rafael Hidalgo Prieto. Isabel Granados-Chiguer. Pedro Miguel-Naranjo.
- **Ponencia A05-S01-06.** LATAS DE GALLETITAS: EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE UNIENDO EL PASADO DE DOS NACIONES
Isabel Sancha Piñeiro Sorondo.
- **Ponencia A05-S01-07.** CATEGORIZACIÓN DE LAS ZONAS DE INTERÉS ARQUEOLÓGICO DE LA COMUNIDAD DE MADRID Y EVALUACIÓN DE SU POTENCIAL COMO RECURSOS EDUCATIVOS
Pablo Osma Rodríguez.

INNOVACIÓN DOCENTE SOBRE MATERIALES Y RESULTADOS EN LA CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES: LA IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN SENSORIAL Y LA ACCESIBILIDAD PARA UNA EDUCACIÓN Y EXPERIENCIA INCLUSIVA

MÓNICA TORRES CARRASCO

Universidad de Sevilla

DAVID ARQUILLO AVILÉS

Universidad de Sevilla

Como docentes e investigadores en el área del Patrimonio Artístico, es crucial proporcionar conocimientos sobre la Conservación y Restauración. Transmitir estos conocimientos solo de forma visual o auditiva podría excluir a personas con discapacidades. Nuestro objetivo es integrar la accesibilidad sensorial en la conservación y restauración de bienes culturales utilizando recursos que sean manipulables. Esta perspectiva no solo enriquece la experiencia de las personas con discapacidades sensoriales, sino que también promueve la empatía y la comprensión entre estudiantes, y el público en general. Para ello, hemos iniciado una investigación con estudiantes de la Universidad de Sevilla, desarrollando una propuesta expositiva que tendrá lugar en Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

Los objetivos son:

1. Desarrollar metodologías pedagógicas innovadoras que integren la accesibilidad sensorial en la conservación y restauración.
2. Fomentar la empatía y comprensión hacia las personas con discapacidades sensoriales.
3. Proponer soluciones prácticas y factibles para hacer la conservación y restauración accesibles a una audiencia más amplia, incluyendo a personas con discapacidades sensoriales.
4. Evaluar la efectividad de estas metodologías a través de una propuesta expositiva que incorpore materiales manipulables para proporcionar una experiencia sensorial.

La metodología empleada incluye:

- Revisión bibliográfica: sobre accesibilidad sensorial y su aplicación en la conservación y restauración de bienes culturales, incluyendo también aquellas exposiciones artísticas en la que se promueve lo sensorial.
- Estudio de qué materiales del área de Conservación y Restauración pueden ser manipulables: donde los estudiantes experimentan con materiales y técnicas de conservación desde una perspectiva sensorial, y que sea factible mostrar al público.
- Colaboración interdisciplinaria: para entender con mayor claridad cómo plantear y diseñar el trabajo expositivo.
- Planteamiento de la propuesta expositiva que se desarrollará en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

Se anticipa que los resultados preliminares de esta investigación incluyan:

- Mejora en la empatía y comprensión: se espera que los estudiantes demuestren una mayor empatía y comprensión hacia las necesidades de las personas con discapacidades sensoriales, y aquellas ajenas a nuestra área.
- Desarrollo de materiales accesibles: Se prevé la creación de varios materiales táctiles y olfativos que permitirán una mejor apreciación de los objetos restaurados, así como un conocimiento más profundo de los materiales utilizados en el sector de la conservación.
- Evaluación positiva de la exposición: Se espera que los participantes en general evalúen positivamente la accesibilidad de la exposición, destacando la claridad comprensiva y experimental.

Estos resultados preliminares serán evaluados y ajustados a medida que avance la investigación y se realice la exposición futura.

En cuanto a la discusión, la inclusión de la accesibilidad sensorial en la conservación y restauración no solo es factible, sino que también ofrece beneficios significativos. Además, los materiales y recursos sensoriales pueden mejorar significativamente la experiencia de todas las personas.

Concluimos, que la incorporación de la accesibilidad sensorial en la conservación y restauración de bienes culturales es una necesidad imperante en nuestra sociedad. Nuestra propuesta expositiva en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla es un primer paso hacia estas ideas en un contexto real.

PALABRAS CLAVE

CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN, EDUCACIÓN INCLUSIVA, INNOVACIÓN DOCENTE, PATRIMONIO SENSORIAL, SENSORIAL

UNDERSTANDING THE INTERSECTION BETWEEN ENTERTAINMENT AND HISTORICAL REPRESENTATIONS IN VIDEOGAMES

ELISA SERRANO AUSEJO

Umeå university

GUSTAVO CAMACHO VÉLEZ

Universidad de Burgos

VÍCTOR GÓMEZ MUÑIZ

EUNEIZ - Universidad de Vitoria-Gazteiz

ARÁNZAZU GARCÍA MARTÍNEZ

Universidad de Burgos

The ability of video games to simulate already gone environments provides a new dimension for the dissemination of historical and educational knowledge. This ability is shaped by designers' and developers' decisions, grounded on profitable goals, which define the final outcome. Analysis of the design becomes crucial to understand how digital media reinterpret history and what knowledge is disseminated. Existing literature highlights how these media can serve users as tools for exploring historical contexts and show that video games can offer detailed and

accurate representations of ancient cultures, facilitating a realistic approach to historical reconstructions. Attending at these considerations and the success of Fortnite as a global audiovisual phenomenon, its chapter 5 season 2 inspired in the Greek mythology gains special interest from a design perspective to understand what knowledge the video game might be transferring to users.

This study aims to examine the representation and reconstruction of Greek mythology in Fortnite. It seeks to evaluate how the game incorporates historical and mythological elements and how these are recreated to enhance the user experience. The methodological approach is based on the collection and analysis of sequences of photographs and screenshots from the game as primary sources. The visual material will be analyzed to identify and evaluate architectural, iconographic, and design elements that reference Greek mythology. The collection of photograph sequences and screenshots was conducted during Fortnite's thematic season, focusing on visual elements related to Greek mythology. Comparative analysis techniques were employed to assess the fidelity and creativity in the representation of Greek mythology. The specific criteria include the historical accuracy of architectural and character representations, as well as the creativity in the reinterpretation of these elements. The integration of these criteria into the user experience is estimated.

The following variables found in the visual appearance of the video game are considered of importance: architectural structures and their fidelity to historical styles; the depiction of mythological figures, such as gods and heroes, assessed in terms of sources revision; objects and artifacts reflecting the material culture of ancient Greece; and the presence of aesthetic and symbolic elements of Greek mythology.

Preliminary findings reveal a balance between historical accuracy and creative license, which is essential for maintaining thematic fidelity and the attractiveness of the game. Fortnite has the potential to impact the education and dissemination of Greek mythology, offering an interactive platform for learning. Future research on other video games with historical content is suggested to continue exploring the intersection between entertainment and historical representation.

PALABRAS CLAVE

HISTORICAL REPRESENTATIONS, HISTORY EDUCATION,
MATERIAL CULTURE, SERIOUS GAMES, VIDEOGAMES

APLICACIÓN DE FORMAS ACTIVAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE EGIPTO Y PRÓXIMO ORIENTE ANTIGUOS

CLAUDIA VALERIA ALONSO MORENO

Universidad Autónoma de Madrid

CARLOS FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

Universidad Autónoma de Madrid

PAULA GÓMEZ SANZ

Universidad Autónoma de Madrid

JUAN ÁLVAREZ GARCÍA

Universidad Autónoma de Madrid

La presente comunicación pretende desgarnar el desarrollo del proyecto del plan IMPLANTA de la unidad de Innovación Docente de la Universidad Autónoma de Madrid “Implantación de metodologías didácticas en la enseñanza del Próximo Oriente y Egipto antiguos” en la asignatura “Historia de Egipto y Oriente” del primer curso del grado de Arqueología de dicho centro. El eje vertebrador del proyecto es el trabajo del alumnado en el Aula Didáctica “Antonio Blanco Freijeiro”, un espacio dependiente del Dpto. de Historia Antigua, Historia Medieval y Paleografía y Diplomática que custodia un gran volumen de documentación referida a la historia y la cultura del Egipto y Próximo Oriente antiguos. Además de una colección bibliográfica, los fondos están constituidos por maquetas de yacimientos y paneles explicativos, ordenados por áreas geográficas, así como réplicas de materiales arqueológicos, fotografías, improntas

de sellos cilíndricos y de estampa, duplicados de tablillas y tablas cronológicas y de tipología de cerámica. La metodología didáctica se basa en la técnica de aprendizaje a través del objeto, ya que se buscaba aprovechar al máximo el potencial del repertorio del espacio, así como en la del aprendizaje activo, para activar la autonomía del alumnado.

La participación en el proyecto se planteó como una actividad voluntaria para los y las estudiantes de la asignatura. Al sumarse cuatro, pudieron formarse dos parejas. En este curso se planteó que el proyecto les permitiera trabajar de forma monográfica aspectos religiosos de las culturas estudiadas que, por cuestiones de tiempo, normalmente no pueden verse a lo largo de la clase magistral. Se encomendó a una de las parejas analizar aspectos religiosos de la ciudad de Babilonia y, a la otra, la región de al Yasira. Aparte de esto, se dio a los equipos total libertad para enfocar sus investigaciones, si bien contaron en todo momento con el apoyo y la supervisión del cuerpo docente. Las parejas debían utilizar los paneles, maquetas, objetos, y demás material que se encuentra en el Aula para uso y trabajo del alumnado. para adquirir el conocimiento básico de sus temas, configurar un esquema y preparar una presentación final sobre su tema, que expusieron oralmente en la sesión final. Era obligatorio que en esta figuraran ejemplos concretos de materiales presentes en el aula. Para fomentar la cooperación, se estableció que se echaría a suertes el día de las exposiciones finales qué miembro del equipo tendría la responsabilidad de presentarlas.

El proyecto se desarrolló a lo largo de cinco semanas a lo largo de los pasados meses de abril y mayo de acuerdo con el siguiente cronograma:

- Semana 1: presentación del aula, configuración de los equipos y asignación del tema.
- Semana 2: primeras sesiones de trabajo en el aula para adquirir conocimientos básicos y hacer acopio de los materiales necesarios para preparar la exposición.
- Semana 3: entrega al cuerpo docente del esquema de la presentación y, por parte de este, de retroalimentación a cada equipo para su mejora.

- Semana 4: elaboración de las presentaciones teniendo en cuenta las correcciones del esquema.
- Semana 5: repaso final, exposición de las presentaciones y realización de la encuesta.

El proyecto resultó ser satisfactorio para todas las partes implicadas y reveló la utilidad didáctica de trabajar en el Aula con objetivos concretos en periodos temporales de corta duración.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN EL OBJETO, APRENDIZAJE COOPERATIVO, EGIPTO ANTIGUO, HISTORIA ANTIGUA, ORIENTE PRÓXIMO ANTIGUO

ARQUEOLOGÍA AÉREA Y GEOFÍSICA APLICADAS: ACERCANDO EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO OCULTO A LOS MÁS PEQUEÑOS

STEFANO DE NISI

Università del Salento

ANDREA GIL LLORENTE

Instituto de Arqueología-Mérida (IAM) (CSIC-Junta de Extremadura)

ISABEL GRANADOS-CHIGUER

Consejo Superior de Investigaciones Científicas

Tradicionalmente la excavación arqueológica ha sido casi la única herramienta para conocer a las sociedades humanas del pasado. No obstante, en la actualidad, avances tecnológicos como la fotografía aérea, la teledetección y la prospección geofísica permiten detectar y estudiar restos arqueológicos sin necesidad de intervenir directamente sobre ellos. Las fotografías aéreas y la teledetección pueden llegar a revelar trazas de

poblados prehistóricos, castros prerromanos, villas romanas o poblados medievales. Por su parte, la prospección geofísica permite detectar estructuras enterradas (muros, fosos, hornos, etc.) y, en ciertas ocasiones, reconstruir la planta de antiguas ciudades, poblados o de campamentos militares romanos, informándonos incluso de la profundidad a la que se encuentran dichas estructuras.

La difusión sobre cómo funcionan y qué resultados proporcionan estas técnicas arqueológicas, en especial si se trata de un público infantil y juvenil, puede resultar complicada, más aun teniendo en cuenta que los principios sobre los que se basan dichas técnicas proceden de la Geología y en la Física.

El objetivo de la presente contribución es exponer y analizar una serie de actividades que combinan la teoría y la práctica, destinadas a un público con un rango de edad entre los 5 y 15 años. Estas han sido encaminadas, de un lado, a la comprensión de la aplicación y utilidad de las técnicas arqueológicas mencionadas y, de otro lado, a desarrollar una conciencia crítica centrada en el respeto y la valorización no sólo del patrimonio arqueológico y cultural visible o musealizado.

La parte teórica se ha desarrollado con una breve formación sobre el patrimonio soterrado, la Arqueología aérea y las nuevas tecnologías de prospección. La sección práctica se ha llevado a cabo mediante el reconocimiento del patrimonio enterrado a través de imágenes obtenidas por medio de nuevas tecnologías empleadas en Arqueología como drones o dispositivos de prospección geofísica (georradar y magnetómetro). Los resultados observados han demostrado que la metodología seguida para la difusión y divulgación es óptima para jóvenes de entre 11-17 años.

PALABRAS CLAVE

ARQUEOLOGÍA, DIVULGACIÓN, PROSPECCIÓN GEOFÍSICA, TÉCNICAS NO INVASIVAS, TELEDETECCIÓN

LA CERÁMICA COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA

LAURA SALGUERO LEDESMA

Instituto de Arqueología (CSIC-Junta de Extremadura)

ANTONIO ARROYO MARTÍNEZ

CSIC

PEDRO MIGUEL-NARANJO

Consejo Superior de Investigaciones Científicas

El proceso de enseñanza – aprendizaje de disciplinas como la Historia se encuentra en una fase de cambio de paradigma, aplicando nuevas metodologías que buscan añadir conocimientos prácticos a las clases teóricas donde el alumno adquiera un papel más activo en su proceso de aprendizaje.

La presente comunicación se inserta dentro de esas nuevas aproximaciones metodológicas. Así, a través de la experiencia adquirida en el taller desarrollado para la "Noche Europea de los Investigadores", realizaremos una propuesta de innovación docente aplicable tanto en Educación Primaria como al primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, y en este caso en concreto, nos centraremos en el curso de 1º ESO.

Para este cometido, tomamos la interacción con cerámica como principal elemento conductor de la actividad. Nuestra elección se debe a que, en la disciplina arqueológica, la cerámica constituye el material más característico de las sociedades del pasado. Es por ello que consideramos fundamental su uso en las aulas como elemento de enseñanza-aprendizaje de aproximación a los procesos históricos, pudiéndonos beneficiar de ella en distintos niveles educativos.

Los objetivos que perseguimos con la actividad estarían relacionados con profundizar en el conocimiento de las civilizaciones antiguas a través de la práctica con objetos, incentivar la creatividad, la coordinación manual y la empatía entre otras competencias transversales, propiciar un entorno

cooperativo de aprendizaje que motive al alumno e inculcar valores como el respeto y el cuidado hacia el patrimonio histórico. Todo esto, a través de la combinación de clases teóricas y prácticas

La metodología a utilizar sería el Aprendizaje Basado en Objetos (ABO). Para ello se realizarán varias sesiones de un taller didáctico de cerámica en la antigüedad donde se hará un recorrido por las técnicas y motivos decorativos durante la cerámica en la protohistoria peninsular, sirviendo de punto de partida al alumnado para conocer de manera más directa a la sociedad, tradiciones o cultura.

Los resultados obtenidos a través de la experiencia previa reseñada, es muy positivo ya que se muestra un aumento del interés por parte del alumnado en el conocimiento de las civilizaciones antiguas, mejorando sus capacidades cognitivas al experimentar, no solo, el proceso de fabricación de los objetos cerámicos, sino la aplicación y uso de los diferentes elementos y herramientas que intervienen en dicho proceso, además de la utilidad de cada objeto y su relación con un periodo histórico concreto.

La realización de este tipo de actividades debería ser un punto implementable en los centros escolares en un futuro a corto plazo, no solo con la actividad de ceramología sino con el resto de actividades que se engloban dentro del campo de la Arqueología Experimental, ya que, ha demostrado un aumento positivo en la retención de conocimientos prácticos a largo plazo y el desarrollo de la creatividad por parte del alumnado. Por otra parte, mejora y facilita la capacidad de enseñanza por parte de los docentes, siendo también el discente participe de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN EL OBJETO, ARQUEOLOGÍA, CERÁMICA, CREATIVIDAD, HISTORIA ANTIGUA

EL ITINERARIO DEL AUTOESTOPISTA IMPERIAL: LA RADIO UNIVERSITARIA COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MEDIÁTICA

ÁLVARO CORRALES ÁLVAREZ

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

RAFAEL HIDALGO PRIETO

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

ISABEL GRANADOS-CHIGUER

Consejo Superior de Investigaciones Científicas

PEDRO MIGUEL-NARANJO

Consejo Superior de Investigaciones Científicas

En las últimas décadas, diferentes organismos nacionales e internacionales han reflejado, mediante documentos y recomendaciones, la importancia de la formación relacionada con los medios de la comunicación en el desarrollo integral del alumnado.

La alfabetización mediática es cada vez más relevante. Tanto es así, que se relaciona con todas las capacidades –técnicas, cognitivas, sociales, cívicas y creativas que nos permiten no solo acceder a los medios de comunicación, sino también comprenderlos e interactuar con ellos. En definitiva, suponen unas habilidades muy importantes para la recepción, la decodificación, la creación y el análisis crítico, ante el exceso de ruido informativo que no beneficia el conocimiento.

Uno de los ejes más importantes en la producción de conocimiento en la actual sociedad de la información es la educación por medio de herramientas colaborativas de la web 2.0., participativa por naturaleza, donde los prosumidores (productores y consumidores de información) no solo leen, sino que también discuten, valoran, publican y comparten. La capacitación de los alumnos en uso apropiado de las TIC les permite afrontar la búsqueda, la organización y el uso de información de fuentes variadas, este hecho resulta de gran interés para las ciencias humanas.

Estas cualidades lo hacen ideal para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo la interconexión entre profesores y alumnos.

Para ello se empleará un diseño de investigación con métodos mixtos. En los diseños con métodos mixtos se combinan al menos un componente cuantitativo y uno cualitativo en el mismo estudio o investigación. La motivación para utilizar un enfoque de métodos mixtos es el reconocimiento de las dificultades de evaluar los cambios en la experiencia del aprendizaje únicamente sobre la base de datos procedentes de cuestionarios (componente cuantitativo), es decir, determinar si los cambios en las respuestas de las preguntas o ítems formulados reflejaban cambios reales en dicha experiencia. Así, se diseña la evaluación para abordar este desafío mediante la combinación de:

- a) Datos cuantitativos a través de un cuestionario sobre conceptos significativos (selección de contenidos) y el aprendizaje declarado con productos (actividad práctica) que pueda medir los cambios de aprendizaje reales.
- b) Datos cualitativos (consideraciones personales) procedentes de grupos de discusión que arrojaran luz sobre la experiencia.

El resultado es una serie de podcast sobre villas y palacios imperiales de época romana que puede escucharse en <https://radiolavide.org/programa/itinerario-del-autoestopista-imperial/> Hasta la fecha se han emitido diez programas.

PALABRAS CLAVE

RADIO UNIVERSITARIA, DIVULGACIÓN, ARQUEOLOGÍA, ITINERARIO DEL AUTOESTOPISTA IMPERIAL

LATAS DE GALLETITAS: EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE UNIENDO EL PASADO DE DOS NACIONES

ISABEL SANCHA PIÑEIRO SORONDO

UCJC

Este trabajo a pequeña escala nació cuando una coleccionista y la investigadora, colegas docentes, planificaron un proyecto para que estudiantes uruguayos comprendieran el cambiante rol de la mujer entre la era victoriana y los albores del siglo veinte. El disparador fue el juguete predilecto de la infancia de la coleccionista, una lata de galletitas inglesas. En base a la utilización de su colección de latas inglesas, única en el Río de la Plata, como artefacto cultural, se exploraron los vínculos que existieron entre el Reino Unido y Uruguay en la industrialización de carnes enlatadas para alimentar a la población, y el rol determinante de la mujer en una era de gran transición y cambio cultural. La inclusión de una lata de carne enlatada elaborada por el Frigorífico Anglo en Uruguay en el siglo veinte en una exhibición pública fue el disparador para comprender el lazo histórico que unió dos culturas mediante un intenso y creativo trabajo de exploración de los estudiantes. Facilitó la interpretación de los procesos productivos de la era industrial y el papel que jugó la mujer en ello. El formato de la lata como envoltorio cumplió no solamente una función práctica sino también cultural, por toda la información que se transmitía en las imágenes que la decoraba y en los usos que se le daba, una vez vaciada del producto original. Un objeto creado e inspirado por una nación con vieja historia e industrializado por otra naciente para quien su supervivencia podría clasificarse como un hecho arqueológico, presenta interesantes consecuencias para su estudio. El objetivo es registrar el proceso de planificación del proyecto y consignar sus implicancias pedagógicas a nivel de educación secundaria. La metodología del estudio fue mediante dos ediciones de la intervención educativa, la primera pre-pandémica y la segunda durante la pandemia. La investigadora realizó dos entrevistas a la coleccionista, una entre la primera y la segunda

edición del proyecto, y otra al finalizar para evaluar su efectividad. Las planificaciones se presentan como insumos. Se utilizó análisis documental para las planificaciones y codificación cualitativa para las entrevistas. Los resultados arrojaron una descripción de las categorías conceptuales más sobresalientes del proceso educativo, en la visión de la coleccionista y el análisis de la docente-investigadora. Se concluye que la comprensión de la utilización de un producto industrializado, que unió comercialmente a dos culturas diferentes en el pasado, ayuda a la comprensión de procesos industriales, lazos comerciales históricos y similitudes sociales globalizantes. Inspiró diversas actividades de extensión de producción escrita. Su modelo se puede replicar e inspirar otras planificaciones.

PALABRAS CLAVE

ROL DE LA MUJER. INDUSTRIALIZACIÓN. LATA ENVOLTORIO.
RELACIONES INTERNACIONALES

CATEGORIZACIÓN DE LAS ZONAS DE INTERÉS ARQUEOLÓGICO DE LA COMUNIDAD DE MADRID Y EVALUACIÓN DE SU POTENCIAL COMO RECURSOS EDUCATIVOS

PABLO OSMA RODRÍGUEZ

Universidad Rey Juan Carlos - Universidad Europea de Madrid

Dentro del catálogo de Bienes de Interés Cultural de la Comunidad de Madrid y en concreto de los Bienes Inmuebles Protegidos se encuentran la Zonas de Interés Arqueológico, muchas de ellas recogidas como bienes declarados y en otros como expedientes incoados y en tramitación. Todos estos bienes y vestigios del pasado son magníficos recursos educativos para los docentes de las etapas de primaria y secundaria, que pueden darlos a conocer a los alumnos y con ello ponerlos en valor.

Los objetivos que nos planteamos con nuestra aportación son: 1) analizar los principales elementos existentes catalogados como zonas de interés arqueológico dentro del territorio madrileño valorándolos como recursos educativos; 2) establecer una clasificación de los recursos; 3) valorar el estado y medios existentes para la visita y la interpretación de los recursos y 4) realizar una propuesta de trabajo que sirva de modelo para los docentes de Geografía e Historia de la región.

Para conseguir los objetivos propuestos se partirá de la consulta del catálogo y la construcción de la clasificación tipológica, se visitarán in situ algunos de los elementos referenciados, analizando los medios interpretativos existentes y procediendo a elaborar una propuesta de trabajo modelada en base a la legislación educativa actual.

Finalmente, se presentarán los resultados obtenidos, discutiendo los mismos, así como las conclusiones y la valoración de la propuesta formulada. En líneas generales se realiza una valoración positiva de los bienes arqueológicos existentes, sobre todo aquellos que han sido musealizados al tiempo que se detecta la necesidad de mejorar los mecanismos de interpretación patrimonial existentes en los yacimientos.

PALABRAS CLAVE

ARQUEOLOGÍA, BIENES CULTURALES, PATRIMONIO, RECURSOS DIDÁCTICOS, ZONAS DE INTERÉS ARQUEOLÓGICO

INNOVACIÓN DOCENTE EN LAS ARTES ESCÉNICAS
Y FORMACIÓN MUSICAL

PONENCIAS

- **Ponencia A04-S01-37.** PERCEPCIONES DEL IMPACTO DE TIK-TOK EN LA EXPRESIÓN CORPORAL SEGÚN LA EXPERIENCIA PREVIA DEL ALUMNADO CON LA PLATAFORMA
María Huertas González-Serrano. Pablo Jiménez Jiménez.
- **Ponencia A04-S01-43.** ESTUDIO SOBRE EL IMPACTO DEL APRENDIZAJE MUSICAL EN LAS FUNCIONES EJECUTIVAS
María Iñesta Jacobo. Ignasi Navarro Soria. Sandra Pérez Mendoza. Carmen Mañas Viejo.
- **Ponencia A04-S01-49.** CLIMA DEL AULA UNIVERSITARIO Y CALIDAD EDUCATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE UNIVERSIDAD PÚBLICA PERUANA
Julio Cesar Olaya Guerrero.
- **Ponencia A04-S02-36.** VÍDEO Y VOLUMEN. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS TRAS LA INCORPORACIÓN DEL VÍDEO EN LAS PROPUESTAS PRESENTADAS POR LOS ALUMNOS DEL GRADO SUPERIOR DE BELLAS ARTES DENTRO DEL ÁMBITO DE LA ESCULTURA.
María Dolores García González.
- **Ponencia A04-S02-37.** EL USO DEL BLOG COMO CUADERNO DE BITÁCORA EN LA MATERIA DE MÚSICA: UNA EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.
Luis R. Suárez-Canedo.
- **Ponencia A04-S02-41.** ANÁLISIS DE CLASES DE MÚSICA (METODOLOGÍAS ACTIVAS) PARA EDUCAR UNA MIRADA DOCENTE EN ESTUDIANTES DE MAGISTERIO: UNA EXPERIENCIA LONGITUDINAL A LO LARGO DE CINCO CURSOS LECTIVOS.
Susana Sarfson Gleizer.
- **Ponencia A04-S02-43.** MEJORA DE LA PARTICIPACIÓN Y EVALUACIÓN CON APOYO DE TECNOLOGÍA EN LA DOCENCIA MUSICAL UNIVERSITARIA
Oscar Casanova López. Rosa María Serrano Pastor.
- **Ponencia A05-S02-01.** USO DE LA IA CON BASE EN DISTINTAS TÉCNICAS PERFORMATIVAS EN LA ASIGNATURA DEL TALLER DE TEATRO DE LAS UNIVERSIDADES NORTEAMERICANAS REUNIDAS (UCM)
Eduardo De Ágreda Coso.

- **Ponencia A05-S02-02.** CORRIENTES MUSICALES DEL S.XX EN OCCIDENTE. LA TENSA RELACIÓN ENTRE EL ARTISTA Y EL PÚBLICO DEL SIGLO XXI.
Alberto Rodriguez Molina.

- **Ponencia A05-S02-03.** DESPUÉS DE AUSCHWITZ NO SE PUEDEN ESCRIBIR POEMAS, SE DEBEN NARRAR HISTORIAS. LA ESCRITURA DRAMÁTICA Y OTRAS HERRAMIENTAS ARTÍSTICAS PUESTAS AL SERVICIO DE LOS ALUMNOS QUE SE CUESTIONAN.
Veronica-Jimena Jimenez.

- **Ponencia A05-S02-04.** JAZZ PARA PERDER: LEAVING LAS VEGAS (1995)
Miguel Guerra Gallardo. Veronica Jimenez.

- **Ponencia A05-S02-05.** APUNTES SOBRE EL PROCESO CREATIVO DE LOS ARTISTAS EN LA INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN DOCENTE DE LAS HUMANIDADES
Diana Carolina Bejarano Coca.

PERCEPCIONES DEL IMPACTO DE TIKTOK EN LA EXPRESIÓN CORPORAL SEGÚN LA EXPERIENCIA PREVIA DEL ALUMNADO CON LA PLATAFORMA

MARÍA HUERTAS GONZÁLEZ-SERRANO

*Departamento de Educación Física y Deportiva
Universitat de València*

PABLO JIMÉNEZ JIMÉNEZ

*Universitat de València
Departament d'Educació Física i Esportiva*

Introducción: La plataforma TikTok ha ganado interés en los últimos años por parte de los adolescentes tanto dentro como fuera del ámbito educativo. Se trata de una plataforma que permite editar vídeos de manera muy sencilla, así como añadir soporte musical y diferentes tipos de efectos. Por consiguiente, debido a estas características, se introdujo en la asignatura de Fundamentos de la Expresión Corporal en el Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (CAFD) con el objetivo de mejorar la creatividad y competencias digitales del alumnado. Para ello, se diseñaron tres tareas diferentes, en las que poco a poco se iba dando al estudiante más autonomía y libertad para la utilización de la misma para trabajar los contenidos de la Expresión Corporal.

Objetivos: Conocer las percepciones del impacto de la innovación educativa en su creatividad, competencias digitales y percepciones de la plataforma TikTok como herramienta educativa para la enseñanza de la expresión corporal, en función de si eran usuarios activos o no de TikTok antes de comenzar la innovación educativa.

Metodología: Para evaluar el impacto de esta innovación educativa, se administró un cuestionario antes de comenzar con la misma (pre-test) y un cuestionario al terminar la misma (post-test). En todo momento se garantizó el anonimato de los datos y la voluntariedad a la hora de rellenar el mismo. Finalmente, se comprobó la normalidad de los datos, y debido a la no normalidad de los mismos ($p < .05$), se realizaron pruebas

no paramétricas. Concretamente, se realizaron comparaciones de dos muestras independientes (U de Mann Whitney) y comparaciones de dos muestras relacionadas (test de Wilcoxon).

Resultados: Los resultados mostraron diferencias estadísticamente significativas entre el alumnado que era usuario activo de TikTok, y aquel que no lo era en las puntuaciones del pre-test. En la percepción de creatividad ($M=3.67$; $DT=0.64$; $M=3.15$; $DT=0.67$, respectivamente) fue el alumnado que no era usuario activo aquel que presentó medias mayores. Sin embargo, en las percepciones de la plataforma TikTok como herramienta educativa para la enseñanza de la expresión corporal fue el alumnado que era activo en TikTok aquel que presentó medias significativamente mayores ($M=3.74$; $DT=0.75$; $M=2.87$; $DT=1.17$, respectivamente). En el post-test, solamente se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos en las percepciones de la plataforma TikTok como herramienta educativa para la enseñanza de la expresión corporal ($M=3.85$; $DT=0.77$; $M=2.89$; $DT=1.14$, respectivamente) presentando también medias superiores el alumnado que ya era activo en TikTok. Finalmente, la innovación educativa tuvo un impacto diferente en cada uno de estos grupos. Solamente el alumnado que sí la utilizaba de manera activa mejoró su creatividad ($p>.05$).

Conclusiones: Por lo general, el alumnado de Fundamentos de la Expresión Corporal del grado de CAFyD, valoró positivamente la utilización de TikTok. Sin embargo, el impacto de esta innovación educativa fue diferente dependiendo de si eran usuarios activos o no de este medio social antes de comenzar con la innovación educativa. Por consiguiente, deben de considerarse la experiencia en TikTok a la hora de diseñar innovaciones educativas para generar un mayor impacto en el alumnado.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DIGITALES, CREATIVIDAD, FUNDAMENTOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL, TIKTOK, UNIVERSIDAD

ESTUDIO SOBRE EL IMPACTO DEL APRENDIZAJE MUSICAL EN LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

MARÍA IÑESTA JACOBO

Universidad de Alicante

IGNASI NAVARRO SORIA

Universidad de Alicante

SANDRA PÉREZ MENDOZA

Universidad de Alicante

CARMEN MAÑAS VIEJO

Universidad de Alicante

En el contexto actual, la educación musical cobra relevancia por su potencial impacto en el desarrollo cognitivo. Esta investigación explora la relación entre el aprendizaje musical y las funciones ejecutivas (inhibición y flexibilidad cognitiva) en estudiantes músicos y no músicos.

La muestra seleccionada para este estudio está compuesta por 61 estudiantes matriculados en instituciones de educación superior (29 mujeres, 47,5% y 32 varones, 52,5%), con edades comprendidas entre los 17 y 28 años (Medad= 21,48 años; DT=1,92). Estos participantes se agrupan en dos grupos: el primero constituido por 30 alumnos no músicos (14 mujeres, 23,0% y 16 varones, 26,2%) seleccionados de la Universidad de Alicante por elección aleatoria y disposición para participar, quienes no tienen experiencia musical más allá de la formación curricular común; y el segundo compuesto por 31 alumnos músicos (15 mujeres, 24,6% y 16 varones, 26,2%) de Conservatorios Superiores de música que, además de la enseñanza obligatoria, han recibido formación musical prolongada, continua, de una intensidad moderada-alta, y orientada, principalmente, a la especialización instrumental desde temprana edad. Para medir las funciones ejecutivas (en concreto, la velocidad de procesamiento, fluidez verbal, atención sostenida, eficacia entre la alternancia entre procesos mentales, inhibición y flexibilidad) se utilizó el test

estandarizado FDT, Test de los Cinco Dígitos (Sedó, 2007), basado en el efecto Stroop (Golden, 2007).

Los datos señalan que los estudiantes no músicos mantienen puntuaciones significativamente inferiores que los sujetos músicos en tareas de lectura ($p=,002$), conteo ($p=,000$), elección ($p=,000$) y alternancia ($p=,000$), así como en la inhibición ($p=,000$) y flexibilidad ($p=,002$). Las diferencias halladas fueron de magnitud grande ($d < 0,80$).

Los resultados son congruentes con lo obtenido en estudios empíricos preliminares, en especial con adultos y niños (Bugos, 2004; Bugos et al. 2007; Degé et al., 2011; Franklin et al. 2008; Hanna-Pladdy y MacKay, 2011; Hernández Campos, et al. 2021; Hernández y Villalobos, 2013; Moreno et al., 2011; Pallensen et al., 2010; Parbry-Clark et al., 2009; Zuk et al., 2014), los cuáles han identificado un efecto positivo en las funciones ejecutivas con un entrenamiento musical, tanto en la memoria de trabajo como en tareas de flexibilidad cognitiva (Bayanova et al., 2022; Zuk et al., 2014; Holochwost et al., 2017; Shen et al., 2019) y en el control inhibitorio (Bialystok y Depage, 2009; D'Souza et al., 2018; Joret et al., 2017; Moreno et al., 2014; Moreno y Farzan, 2015; Mousard et al., 2016; Hanna-Pladdy y MacKay, 2011).

Este estudio sugiere que el aprendizaje musical puede tener un impacto positivo en las funciones ejecutivas, habilidades esenciales para el aprendizaje y el éxito académico. Dado que las funciones ejecutivas son vitales para la salud mental y física (Miller et al., 2011), así como para el éxito académico (Borella et al., 2010) y personal, y el desarrollo cognitivo, social y psicológico (Diamond, 2013), y mejoran con entrenamiento, como el estudio musical, se requieren investigaciones adicionales para profundizar en estos resultados y estudiar su aplicación en el ámbito educativo.

Una de las limitaciones de este estudio es el tamaño de la muestra, que podría no ser representativo de la población general. Además, la medición de las funciones ejecutivas se limitó a un único test, por lo que se recomienda ampliar la investigación con instrumentos más completos que evalúen diferentes aspectos de estas funciones. Asimismo, sería interesante explorar el impacto del aprendizaje musical en la aplicación de las funciones ejecutivas en tareas cotidianas y en diferentes contextos educativos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN MUSICAL, FLEXIBILIDAD COGNITIVA, FUNCIONES EJECUTIVAS, INHIBICIÓN, RENDIMIENTO ACADÉMICO

CLIMA DEL AULA UNIVERSITARIO Y CALIDAD EDUCATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE UNIVERSIDAD PÚBLICA PERUANA

JULIO CESAR OLAYA GUERRERO

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

En las universidades públicas del Perú, el clima del aula y la calidad educativa son de gran importancia, ya que los estudiantes aprenden con diversas metodologías de enseñanza-aprendizaje y requieren un ambiente agradable en el aula para mejorar continuamente. El estudio tenía como objetivo determinar la relación entre el clima del salón de clases y la calidad educativa en los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Información de una universidad pública peruana; analizar cómo el clima del aula universitario y la relevancia en la Escuela Profesional de Ciencias de la Información se relacionan. El enfoque del estudio fue cuantitativo. Se utilizaron dos instrumentos de escala para evaluar el clima del salón de clases y la calidad educativa, los cuales fueron validados. Resultados: se confirman las hipótesis: La relevancia en la Escuela Profesional de Ciencias de la Información está fuertemente relacionada con el clima del aula universitario. En la Escuela Profesional de Ciencias de la Información, el clima del aula universitario está significativamente relacionado con la eficacia. La relevancia en la Escuela Profesional de Ciencias de la Información está significativamente relacionada con el clima del aula universitaria; La equidad en la Escuela Profesional de Ciencias de la Información está significativamente relacionada con el clima del aula universitario. En la discusión, enfatizó que el grupo en estudio pertenece a

la clase media y media baja, vive en los conos norte, sur y este y asiste a escuelas nacionales y privadas. Tienen entre 18 y 25 años. Es importante destacar que las respuestas de los estudiantes de la universidad coinciden con lo afirmado por Cáceres et al. (2015): la mayoría de los estudiantes tienen un rendimiento regular y las clases son un poco difíciles. Además, los maestros rara vez utilizan recursos didácticos innovadores o implementan nuevas estrategias de enseñanza, lo que resulta en la repotencia de los estudiantes. Las dimensiones de la calidad educativa tienen una variedad de referencias empíricas que nos permiten determinar si los estudiantes y los maestros trabajan juntos para lograr aprendizajes más significativos. El aula universitaria debe ser un lugar de cordialidad, empatía, tecnología, respeto a las opiniones y tolerancia. Las conclusiones precisaron que las hipótesis formuladas confirmaron que existe una relación moderada entre el clima del aula universitaria y las dimensiones relevancia, eficacia, pertinencia y equidad en los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Información. En el clima del salón de clases universitario, los datos estadísticos de la correlación entre (los docentes siempre están tratando de hacer las cosas de maneras nuevas y atractivas) y (identificar los procesos a desarrollar para el logro de los objetivos) son 0,369 ($p = .008$), lo que indica una asociación moderada entre ambas variables. La correlación entre (los maestros muestran interés personal por sus alumnos) y (lograr manipular adecuadamente el material en clase) es de -0.5 ($p = 0.000$), lo que indica una buena asociación inversa entre ambas variables.

PALABRAS CLAVE

PALABRAS CLAVES: CLIMA DEL AULA UNIVERSITARIO; CALIDAD EDUCATIVA; UNMSM; CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN, PERÚ

VÍDEO Y VOLUMEN. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS TRAS LA INCORPORACIÓN DEL VÍDEO EN LAS PROPUESTAS PRESENTADAS POR LOS ALUMNOS DEL GRADO SUPERIOR DE BELLAS ARTES DENTRO DEL ÁMBITO DE LA ESCULTURA

MARÍA DOLORES GARCÍA GONZÁLEZ

Universidad de Zaragoza

Introducción: La presente investigación analiza el uso del vídeo por parte del alumnado del grado de Bellas de dos universidades durante los cursos 2019-2020, 2020-2021 y 2023-24. para la resolución de los planteamientos presentados a lo largo de las diferentes propuestas de volumen. Con el objetivo de mostrar las posibilidades del vídeo como herramienta para adquirir las competencias relacionada con la asignatura, así como como herramienta para la creación de propuestas metodológicas de desarrollo individual y colaborativo en los centros de enseñanza superiores de Bellas Artes.

El uso del vídeo surgió como movimiento artístico en Estados Unidos y Europa a principio de los años 60, viviendo su apogeo en los años sesenta y setenta del siglo XX. En ámbito de la escultura se propone como un potenciador de otras prácticas de mayor tradición escultórica permitiendo además al alumnado una mayor implicación y mayor control en los procesos de producción, así como el acercamiento a un mercado actual.

Son cada vez más numerosos los ejemplos que muestran como la hibridación de lenguajes facilita la expresividad y el trabajo creativo en cualquier sector, por lo que desde los ámbitos educativos merece la pena investigar y apoyar la incorporación de cualquier materia que pueda facilitar el hecho artístico facilitando la asimilación de competencias por parte del alumnado.

Objetivos: Visibilizar las posibilidades creativas del vídeo dentro del ámbito de la escultura analizando los resultados visuales de los trabajos presentados y su adecuación a los criterios de evaluación de la asignatura.

Ampliar los planteamientos de las materias relacionadas con el hecho escultórico a prácticas visuales que incorporen el vídeo adaptando así la disciplina a las nuevas maneras de mirar de la sociedad.

Minimizar las tasas de rechazo por parte del alumno de nuevo ingreso ante asignaturas de corte más técnico orientadas a prácticas de una mayor tradición escultórica.

Compartir las propuestas planteadas por los alumnos a lo largo de diferentes cursos para poner en valor el uso del vídeo y la instalación como herramienta de aprendizaje facilitando la inclusión de proyectos colaborativos de carácter transversal.

Metodología: El proyecto parte de una metodología de investigación mixta con una participación directa en el proceso de recopilación de datos a través de los proyectos presentados por los estudiantes.

La descripción de los materiales se ha hecho a través de la observación, el análisis y la revisión de los contenidos bibliográficos ya existentes sobre la materia.

La base de la recopilación y el análisis de los datos cuantitativos tiene su origen en la práctica artística profesional desarrollada durante varios años, así como en la experiencia educativa adquirida a partir de experiencias formativas regladas dentro y fuera del aula-taller con la posterior revisión de los datos obtenidos en ellas.

Una observación participante, así como la búsqueda de una base teórica propia ha permitido establecer conexiones procedimentales en favor del hecho artístico.

La interpretación de los resultados extraídos, así como de la valoración de las obras plásticas realizadas se presenta en el apartado de las conclusiones.

PALABRAS CLAVE

CREACIÓN DE VALOR, ESCULTURA, INNOVACIÓN
DOCENTE UNIVERSITARIA, VIDEO

EL USO DEL BLOG COMO CUADERNO DE BITÁCORA EN LA MATERIA DE MÚSICA: UNA EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

LUIS R. SUÁREZ-CANEDO

Universidade da Coruña

Introducción y objetivos: La innovación pedagógica va unida a nuevas metodologías, nuevos materiales y nuevos enfoques curriculares. A menudo, estas dimensiones se entrelazan constituyendo ejemplos de buenas prácticas docentes. En esta investigación, se registra de qué manera un blog es usado como guía complementaria de la materia, y como cuaderno de bitácora de la materia, dando lugar a una ordenación temporal que permite al alumnado experimentar la materia de manera retrospectiva. En este sentido, es un medio que permite establecerse como un hub donde reunir tanto recursos escritos, materiales de apoyo, materiales multimedia, recordatorios... Toda una panoplia de herramientas que organizada virtualmente permite además construir una narrativa, una especie de cuaderno de bitácora que permite al alumnado hacerse consciente del momento en el que cada elemento curricular es tratado, así como adquirir una perspectiva global de los aprendizajes realizados y de las experiencias vividas. Además existe otra dimensión de la existencia del blog, permite extender tanto el tipo como la naturaleza de los contenidos más allá de los utilizados dentro del centro escolar.

Metodología: La metodología es de estudio de caso, donde se describe y analizan las entradas del blog de la materia de música de un instituto de Educación Secundaria durante todo un curso académico (73 entradas). De esta manera, se analizan el tipo de material representado en el blog, valorando además su contenido en relación a la materia estudiada. Se realizan entrevistas a la profesora y al alumnado para conocer su opinión sobre su uso, utilidad percibida y sus propuestas en relación al mismo.

Conclusiones: El análisis seguido permite extraer las siguientes conclusiones:

- Desde la perspectiva docente, el blog es observado como un medio de abrir la materia a la participación del alumnado, permitiendo observar la trayectoria de los aprendizajes, así como una línea del tiempo que permite organizar la información recogida en el mismo.
- Desde la perspectiva del alumnado, el blog es considerado como una forma de acceder a contenidos audiovisuales, partituras... de manera más fácil a través de enlaces. Sin embargo, el uso diario del mismo no es relevante, y consideran que, salvo excepciones, no es imprescindible a la hora de realizar los aprendizajes de la materia.
- El blog parece destacar como la oportunidad de crear un cuaderno de bitácora de los aprendizajes, tanto desde la perspectiva de la docente como del alumnado, lo que parece ayudar a realizar una reflexión global más cercana de lo que ha sido el curso académico hacia el final del mismo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN MUSICAL, TICS

ANÁLISIS DE CLASES DE MÚSICA (METODOLOGÍAS ACTIVAS) PARA EDUCAR UNA MIRADA DOCENTE EN ESTUDIANTES DE MAGISTERIO: UNA EXPERIENCIA LONGITUDINAL A LO LARGO DE CINCO CURSOS LECTIVOS

SUSANA SARFSON GLEIZER

Universidad de Zaragoza

Esta comunicación se refiere a un proyecto de innovación docente universitaria iniciado en el curso 2019/20 y desarrollado a lo largo de cinco cursos lectivos, que se propone desarrollar o ejercitar competencias transversales

de la titulación, y mejorar la capacidad de observación docente de los estudiantes de Magisterio en Educación Infantil. Para esto se ha realizado una selección de clases de Educación Musical desarrolladas con niños y niñas de 3 a 6 años en distintos lugares del mundo, en las que se ponen en práctica las metodologías activas de Educación Musical que se estudian en la asignatura Desarrollo de la Expresión Musical. Los estudiantes deben observar y analizar estas clases, consideradas buenas prácticas y detectar cuestiones no necesariamente evidentes para un lego. La propuesta se realiza en pequeño grupo, y se pone en común en gran grupo, de manera de contrastar las observaciones, y valorar distintas perspectivas docentes y musicales. Se trata de movilizar conocimientos pedagógicos generales con los específicos de la enseñanza musical en esta etapa, y potenciar la autonomía de pensamiento, a la vez que iniciar a los estudiantes en el trabajo en equipos docentes, habitual en los colegios de Educación Infantil. Se ejercita el trabajo en comunidad de práctica y Expert Thinking.

Objetivos: Desarrollar una mirada docente que permita a los estudiantes de magisterio distinguir con claridad los objetivos de educación musical de las actividades mediante las que se busca abordarlos, y comprender las conductas observadas en los fragmentos de clases grabadas, detectando dificultades de aprendizaje y formas de abordarla por parte de los docentes.

Metodología: Trabajo colaborativo en pequeños grupos (equipos docentes) que visionan los fragmentos de clases grabadas y responden un guión de observación. Expert Thinking (desarrollar un marco mental que integre los conocimientos y competencias adquiridos en forma desconectada en diversas asignaturas). Evaluación mediante encuestas estructuradas.

Discusión y resultados: Se corroboran resultados de otros autores (Hernández et al., 2015, Fuertes-Camacho, 2011 y otros). Los estudiantes adquieren la práctica de la observación sistemática y se inician en un expert thinking a la vez que ejercitan la forma de trabajo en equipos docentes, tal como harán en su ejercicio profesional. Todas las cohortes participantes alcanzan resultados positivos.

Conclusiones: En su autoevaluación, los estudiantes han valorado positivamente esta experiencia, aunque han manifestado que al comienzo no les resultó fácil discriminar entre objetivo, contenido y actividad, y

especialmente subrayan que han ejercitado su capacidad de diagnóstico docente a partir de la observación. Dado que la valoración en términos de aprendizajes es positiva, se ha integrado como parte de la evaluación continua de la asignatura.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES, EDUCACIÓN MUSICAL, FORMACIÓN DOCENTE, PENSAMIENTO EXPERTO

MEJORA DE LA PARTICIPACIÓN Y EVALUACIÓN CON APOYO DE TECNOLOGÍA EN LA DOCENCIA MUSICAL UNIVERSITARIA

OSCAR CASANOVA LÓPEZ

Universidad de Zaragoza

ROSA MARÍA SERRANO PASTOR

Universidad de Zaragoza

Diversas preocupaciones identificadas por el profesorado en relación con los estudiantes incluyen el fortalecimiento de la motivación, la participación activa y la evaluación continua y formativa, respaldada por el uso de herramientas tecnológicas. Además, destacan la importancia de involucrar al alumnado en todos los procesos educativos, los cuales se ven enriquecidos por enfoques metodológicos activos. La literatura especializada sugiere que la implementación de estrategias didácticas apropiadas, junto con el uso de tecnología adecuada, puede contribuir significativamente a mejorar estos aspectos. En este contexto, a lo largo de varios cursos académicos, el profesorado del área de Didáctica de la Expresión Musical de la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza, dedicado a la formación de futuros profesores, ha promovido una constante actualización en cuanto a métodos de enseñanza y uso

de tecnología en la formación inicial docente. Esto se ha logrado a través de la implementación de experiencias digitales innovadoras en sus asignaturas, las cuales abordan contenidos relacionados con la música y su enseñanza. El principal objetivo de estas experiencias ha sido mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la aplicación de estrategias metodológicas activas, respaldadas por el uso de tecnología, y fomentar la motivación y participación activa de los estudiantes universitarios, futuros docentes. Estas experiencias han sido desarrolladas a través de un proceso de investigación-acción en equipo docente, el cual ha sido implementado con estudiantes que ejercerán en diferentes niveles educativos, desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Durante todo el proceso, se han recopilado diversas evidencias que han sido analizadas, concluyendo que las experiencias han enriquecido el proceso educativo universitario y han facilitado su posterior aplicación y adaptación a los contextos en los que los estudiantes ejercerán como docentes. Se ha logrado un proceso de empoderamiento guiado, promoviendo la participación activa de los estudiantes en el manejo de recursos tecnológicos y pedagógicos, así como en la creación de propuestas didácticas, actividades y materiales que apoyan su formación de acuerdo con los objetivos establecidos. El proceso evaluativo también se ha visto beneficiado, incluyendo la autoevaluación y coevaluación del alumnado e integrándolo desde una visión formativa y continua en el proceso de aprendizaje del mismo. Además, se ha fomentado el desarrollo de la competencia crítica y reflexiva en los estudiantes, así como la competencia de aprender a aprender y la iniciativa personal. Estas conclusiones generales obtenidas de las experiencias realizadas están respaldadas por la literatura actual sobre el tema. Las experiencias son sostenibles, ya que se han utilizado en todo momento herramientas tecnológicas gratuitas y dispositivos personales. Por su parte, la transferibilidad de estas experiencias es fácil, tanto a otras asignaturas dentro del ámbito musical específico como a cualquier otro campo de estudio. Las múltiples evidencias recopiladas confirman que se ha promovido una mayor activación y empoderamiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de la implementación sistemática de estrategias tecno-pedagógicas que optimizan dichos procesos.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, TECNOLOGÍA

USO DE LA IA CON BASE EN DISTINTAS TÉCNICAS PERFORMATIVAS EN LA ASIGNATURA DEL TALLER DE TEATRO DE LAS UNIVERSIDADES NORTEAMERICANAS REUNIDAS (UCM)

EDUARDO DE ÁGREGA COSO

Udima

Introducción: En el marco del consorcio aprobado por la Universidad Complutense de Madrid y varias universidades norteamericanas asociadas (Winsconsin, Tulane, California, Florida, etc.) los estudiantes norteamericanos tienen la oportunidad de cursar un semestre o un año académico en la Universidad Complutense de Madrid. Una de estas asignaturas propias es la del Taller de Teatro Español Contemporáneo cuya duración es de un cuatrimestre. Esta asignatura se divide en una parte teórica (revisión del panorama del teatro español contemporáneo más representativo del siglo XX y principios del siglo XXI y estudio de autores más representativos) y una parte práctica (que consiste en la redacción y comentario espectacular de una obra de teatro y, en segundo lugar, la puesta en escena de una obra en el Paraninfo de Filología de la UCM, actividad con que se cierra la asignatura). En este caso, el curso tendrá una configuración distinta por el uso de la IA en la instrucción de las actividades asociadas a las técnicas performativas.

Objetivos:

- Analizar el uso de la IA asociada a diversas técnicas performativas y registrar, desde un análisis cualitativo, las posibilidades de impacto que tiene este binomio en el desarrollo estudiantil del español como L2
- Estudiar qué técnicas performativas se adecúan mejor en el uso de la IA.
- Revisar las ventajas y desventajas del uso de la IA para el taller de teatro español contemporáneo.
- Proporcionar distintos tipos de prompts e itinerarios de trabajo con la IA asociados a distintas técnicas performativas para que otros profesores de artes escénicas puedan practicar en el aula.

Metodología: La metodología que se ha seguido en esta investigación es de corte cualitativo-interpretativo, ya que el análisis realizado tiene el objetivo de comprender la realidad abordada desde el entorno de aprendizaje, a través de las técnicas performativas utilizadas con fijación en la representación teatral o taller de teatro haciendo uso de la IA en el proceso. Se hace uso de la observación directa y el análisis de las sesiones, registrando las posibles implicaciones del uso de la IA en el aula del Taller de Teatro.

Resultados y conclusiones: Los objetivos quedan satisfechos en la medida en que se documenta un abanico de posibilidades didácticas con base en distintas técnicas performativas que puede propiciar la mejora del español como L2. Se detallan limitaciones en el uso de la IA: la necesidad de la edición por parte del profesor de todos los materiales generados por la IA, la falta de creatividad del recurso en comparación con el ingenio humano, etc. El estudio de esta herramienta se percibe como un accesorio interesante que sin embargo debe refinarse para una mejora en el impacto del aprendizaje de ELE como L2. Se concluye la asociación de las técnicas performativas con herramientas tecnológicas como la IA debe todavía ser analizada y mejorada.

Se valora la importancia de los objetivos alcanzados y su relevancia en relación con a las artes escénicas. Quedan abiertas líneas de investigación como realizar experimentación con Grupos de Control y Experimentales con la IA.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA COMUNICATIVA, ELE, TALLER DE TEATRO, TÉCNICAS PERFORMATIVAS, USO DE LA IA

CORRIENTES MUSICALES DEL S.XX EN OCCIDENTE. LA TENSA RELACIÓN ENTRE EL ARTISTA Y EL PÚBLICO DEL SIGLO XXI

ALBERTO RODRIGUEZ MOLINA

Universidad Internacional de la Rioja

Durante la primera mitad del siglo XX, lo que conocemos artísticamente como Época Modernista, la música occidental sufre una vertiginosa evolución producto de numerosos cambios sociales y estéticos que lleva al arte musical a la búsqueda de nuevas formas de expresión artística, estableciendo en el uso de la atonalidad una salida a un sistema tonal que se consideraba agotado. Esta nueva visión de la evolución musical no siempre fue bien entendida y acogida por la sociedad, muy acostumbrada a la música romántica, provocando una ruptura entre el compositor y el oyente.

A través del estudio de los escritos que dejaron los músicos e investigadores que vivieron este proceso o fueron directamente partícipes de él se extraen las razones que generaron estos cambios tan profundos en la manera de entender el arte musical durante la primera mitad del siglo XX y por qué el público se apartó en un primer momento de estas corrientes por no entender el contenido de su mensaje y considerarlas demasiado avanzadas para la época. Las ideas contrapuestas mostradas en estos escritos no sólo dejan ver el difícil camino que tuvo que atravesar la estética musical para contentar a compositores y público, sino que nos permite extraer conclusiones de cómo se podría iniciar un cambio en la forma de escuchar del oyente para poder apreciar la nueva música. Por lo tanto,

el objetivo principal se centra en estudiar si un proceso educativo concreto abriría nuevos caminos en la comprensión del nuevo arte.

Tonalidad y atonalidad se convierten en un binomio en el que la atonalidad toma ventaja al abrir un mundo de posibilidades nuevas para los compositores generando múltiples formas de expresión en un momento en el que se considera la tonalidad agotada. Las ideas innovadoras del compositor prevalecen sobre el conservadurismo del público al que se le exige una parte activa muy importante y nueva forma de escuchar y entender el arte sonoro en un periodo de tiempo muy corto. La educación de la sociedad en el nuevo arte es clave en este proceso adaptativo pero no va a ser determinante para la formación de un gusto artístico común donde va a prevalecer la tendencia o inclinación personal hacia determinadas manifestaciones artísticas dependiendo de la personalidad de cada individuo.

PALABRAS CLAVE

ARTE SONORO, ESTÉTICA MUSICAL, FORMACIÓN,
MÚSICA OCCIDENTAL CONTEMPORÁNEA

**DESPUÉS DE AUSCHWITZ NO SE PUEDEN ESCRIBIR
POEMAS, SE DEBEN NARRAR HISTORIAS.
LA ESCRITURA DRAMÁTICA Y OTRAS HERRAMIENTAS
ARTÍSTICAS PUESTAS AL SERVICIO
DE LOS ALUMNOS QUE SE CUESTIONAN**

VERONICA-JIMENA JIMENEZ

Universidad Sorbonne-Nouvelle de Paris

El arte y la dramaturgia contemporánea han buscado generar espacios de diálogo con el objetivo de que el ser humano se cuestione acerca de sí mismo y sobre el mundo que le rodea. Bajo el paradigma de que solo un pueblo que duda, que tiene inquietudes éticas y sociológicas, es capaz

de avanzar hacia un mundo mejor se ha buscado tanto en los ámbitos del arte como el de la educación fomentar el espíritu crítico acerca de los debates morales y sociales que nos interpelan y de los cuales formamos parte. En este sentido, la escritura se ha convertido en una herramienta de lucha social.

La ponencia plantea dos objetivos principales. El primero de ellos, trasladar las preguntas artísticas derivadas del contexto contemporáneo al aula, con el objetivo de que los estudiantes se acerquen a cada uno de los temarios desde una perspectiva crítica y de pensamiento. En este contexto, profundizaremos sobre de qué manera la escritura dramática ha leído y se ha posicionado respecto a acontecimientos como la guerra de los Balcanes, el genocidio de Ruanda o el choque cultural entre el mundo oriental y occidental. El segundo de ellos, proporcionar herramientas de escritura a los alumnos que les permita plantear preguntas o exponer posicionamientos críticos sobre aquellos temas tanto sociales como personales que les tocan como ciudadanos del mundo contemporáneo.

Se seguirán dos líneas metodológicas. Por un lado, nos acercaremos al estudio de diversas obras teatrales que han tratado conflictos sociales y políticos como es el caso de *Blasted* de Sarah Kane (donde la autora introduce dentro de la trama intimista la guerra de los Balcanes), de *Hate Radio* de Milo Rau (quien reconstruye en su dramaturgia y puesta en escena el programa de radio que impulsó el genocidio de Ruanda) o *Bintou* de Koffi Kwahulé (donde pone de manifiesto los conflictos sociales entre Francia y África, y la violencia sexual a la que tiene que hacer frente su heroína al intentar conciliar sus raíces con su presente). Por otro lado, se expondrán herramientas de escritura creativa como el ejercicio dramático del avión de Sarah Kane o la escritura automática a partir de elementos de otras artes como la fotografía o la danza. Se propondrá que cada estudiante escriba una historia de ficción a partir de noticias periodísticas (las cuales ellos mismos podrán elegir en función de los temas mediáticos que les interese), fotografías urbanas o videos de danza.

La discusión que se plantea es la siguiente: ¿Puede el arte convertirse en una herramienta didáctica que favorezca la conciencia crítica en el ámbito educativo, así como la expresión de emociones y discursos?

La escritura dramática permite al alumno incorporar su voz a la polifonía de voces distintas que conforman las sociedades contemporáneas, convirtiendo la dramaturgia y el resto de artes aprendidas en el aula en estrategias de lucha social y política.

PALABRAS CLAVE

ARTE, CONCIENCIA CRÍTICA, CONFLICTOS SOCIALES Y POLÍTICOS, ESCRITURA DRAMÁTICA, LUCHA SOCIAL

JAZZ PARA PERDER: LEAVING LAS VEGAS (1995)

MIGUEL GUERRA GALLARDO

Universidad Complutense de Madrid

VERONICA JIMENEZ

Universidad Sorbonne-Nouvelle de Paris

La propuesta pivota en torno al proceso evolutivo del texto dramático de 1990 –de John O’Brien– hacia el texto fílmico de 1995 –de Mike Figgis– a través de la música que este último implementase para dotar a la obra con otro cariz, más centrada en el sentimiento agri dulce de una ciudad como eje de una historia de amor desgraciada. La batería de pistas musicales tienen su cultivo en el estándar jazz (*My one and only love*, 1953; *Angel eyes*, 1953 o *Come rain or come shine*, 1946) para un misterioso título, *Leaving Las Vegas* (1990-1995) que, al alimón de Scott Fitzgerald en *The Crack-Up*, Figgis definiera “la vida como una larga tentativa de suicidio”. ¿Qué nos pueden decir Las Vegas, por qué la ciudad se configura como director de una orquesta en que dos de sus músicos interpretan otra cosa? Artículos de *Social Science and Medicine* (2008) desprenden que “visitar Las Vegas es más peligroso que quedarse en casa, aumentando el coeficiente suicida en un 95%”. Todo nos lleva a un camino extraño y exocéntrico, en que se nos invita a salir, en una

sutil recodificación de la expulsión del Paraíso para los personajes de la historia, Ben y Sera, atrapados en el corazón del sueño americano, aquella ciudad en que ganar es una suerte de obligación y necesidad.

Si nos alejamos de parámetros médicos, hallamos tratados urbanísticos –véase el famoso *Aprendiendo Las Vegas*– en que, sucintamente, un compendio de arquitectos reseñan el enaltecimiento del simbolismo de una ciudad en que “si quitamos los anuncios, nos quedamos sin ella”, en que en los paisajes “el orden no es evidente”, cuya iluminación está al servicio de la pérdida de una batería de nociones: hay un adiós del tiempo y del espacio.

A través de la partitura arriba anotada, se dará que Las Vegas tiene algo de aquel poema de Eliot, “East Crocker”, por la masificación de símbolos que nos pierden con aquel sentimiento “que lo deja a uno ante la intolerable lucha/ con las palabras y los significados”, y también tiene algo de aquellas zonas del placer del mundo en que tantos desafortunados se han perdido. Recuerda a Goethe de “Marienbad”, cuyo comienzo dice así: “Ya perdí el Universo y me he perdido”. Y, sin embargo, después de tanta saturación del color, esta ciudad nos regala una historia que se emparenta con la teoría del “anverso del mundo”, en que el espíritu del hombre se despereza en su sombra y no en su luz. Así, la historia de amor de será algo apoyado en el Bergson que observara en “el desorden un orden que no pudimos ver”, en el Cervantes que escribiera que “en ser vencidos llevan su victoria” y, en definitiva, en una nueva recodificación del viejo viaje a los infiernos. Con ello entramos a la nueva comprensión de este amor curioso: todo resulta en acompañarse, amor o no de por medio, ya que en ese desenfreno de símbolos nuestros personajes “no saben qué más hacer para mostrarnos sus vidas, porque en verdad ya han olvidado cómo encontrarlas si no es dejándolas escapar”. Todo en este texto –y en esta ciudad– es “a pesar de la luz”, y al decir de Fitzgerald, “una verdadera noche oscura del alma en que siempre son las tres de la mañana, día tras día”.

PALABRAS CLAVE

AMOR, FIGGIS, JAZZ, LAS VEGAS, O'BRIEN

APUNTES SOBRE EL PROCESO CREATIVO DE LOS ARTISTAS EN LA INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN DOCENTE DE LAS HUMANIDADES

DIANA CAROLINA BEJARANO COCA

Freelance

En esta ponencia propongo que, utilizando la metodología de práctica artística como investigación, es posible analizar el proceso creativo de los artistas desde el campo de las Humanidades. Esto nos ofrece múltiples posibilidades para la innovación docente y el desarrollo de la investigación artística. Me pregunto ¿qué pasaría si enseñáramos en las aulas el tipo de valores que se requieren para comenzar un viaje sin saber cuál será el destino final, y aprender a hablar con nuestra propia voz?

Para ello se ha realizado un estudio de los textos teóricos de Mihály Csíkszentmihályi (2014) y Matilde Obradors (2020a, 2020b, 2017, 2007), trabajos que se respaldan en las coincidencias que tienen los artistas en lo que se refiere a cómo explican su proceso creativo, materializándose en las declaraciones introspectivas que éstos realizan y que configuran sus maneras de hacer, hábitos coincidentes que definen y revelan características comunes de un universo analizado: “los artistas han buscado intensamente entender cómo trabajan y eso es una exploración que aunque pueda ser etiquetada de subjetiva, en la medida en que entraña observación, reflexión y búsqueda de conocimiento, está en la órbita de lo que sería un método científico” (Obradors, 2020a, p.15).

Basándonos en estas experiencias, propongo analizar y ofrecer unos apuntes sobre la naturaleza del proceso generativo de ideas, para lo cual desarrollaremos un esbozo para el proceso creativo. Los factores que se describirán son los siguientes: 1. Contenidos, temáticas y finalidades; 2. Impulsos, motivaciones y deseos; 3. Creación de estructuras para trasladar emociones o ideas vagas de la temática general a un trabajo exhaustivo que posibilite solucionar el problema formulado; 4. Estímulos externos; 5. Experiencias propias, emociones y sentimientos asociados a datos autobiográficos; 6. Operaciones mentales propias de la

creatividad; 7. Documentación para desarrollar la idea base, de manera que adquiera cuerpo y pueda ser optimizada; 8. Técnicas de estimulación creativa; 9. Autodisciplina.

La utilización de estas metodologías innovadoras, ofrecen unos lentes con los que mirar la realidad desde una perspectiva menos jerárquica y más fructífera, encontrando otras formas de vehicular ideas, sensaciones y la propia sensibilidad. Dicho de otra manera, estas metodologías promueven la conciliación de la objetividad de la observación con la subjetividad que comporta cualquier trabajo artístico centrado en el ser humano, desde un yo artista que enuncia creativamente y acepta la complejidad del ser, la vulnerabilidad del yo (físico y psíquico); de alguien que desea construir conocimientos desde las intensidades de la vida y de la creación. Esto nos ofrece la oportunidad de involucrarnos en proyectos de creación-investigación que implican un proyecto crítico de transformación social, al compartir procesos personales con los demás. Este breve análisis extrae reflexiones relacionadas con los procesos creativos, que consideramos transferibles fuera del ámbito artístico hacia el académico humanístico.

Financiado por la Secretaría de Universidades e Investigación del Departamento de Empresa y Conocimiento de la Generalitat de Catalunya/Unión Europea, Fondo social europeo; departamento de Humanidades de la Universitat Pompeu Fabra, programa de formación tipo 2 (PIPF2-4R); Govern de les Illes Balears, Institut d'Estudis Balearics.

PALABRAS CLAVE

ARTISTAS, COMPETENCIAS VERDES, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS ACTIVAS, ODS, GLOBALIZACIÓN, CREATIVIDAD, PRÁCTICA ARTÍSTICA COMO INVESTIGACIÓN, PROCESO CREATIVO

INNOVACIÓN DOCENTE EN HISTORIA Y GEOGRAFÍA

PONENCIAS

- **Ponencia A05-S03-01.** RECURSOS ONLINE PARA LA HISTORIA DEL COMPROMISO POLÍTICO Y LAS REDES TRASNACIONALES DE LAS MUJERES (SIGLO XX).
Marta Del Moral Vargas.
- **Ponencia A05-S03-02.** TRIVIART: UNA NUEVA FORMA DE ENSEÑAR HISTORIA DEL ARTE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.
José Manuel Ortega Jiménez.
- **Ponencia A05-S03-03.** CREACIÓN Y PROMOCIÓN DE UNA RUTA TURÍSTICA COMO EMPRESA DE FITUR
Sara Huertas Albaladejo.
- **Ponencia A05-S03-04.** EDUCAR PARA PREVENIR. FORMACIÓN Y CONOCIMIENTO SOBRE LAS INUNDACIONES
Álvaro-Francisco Morote Seguido.
- **Ponencia A05-S03-05.** LEARNING HISTORY OF MEDIEVAL PHILOSOPHY. HOW MAPS MAY HELP US TO REJECT SOME CLICHÉS ABOUT MEDIEVAL THOUGHT
José Carlos Sánchez-López.
- **Ponencia A05-S03-06.** ¿QUÉ PERCIBE EL ALUMNADO ESCOLAR DEL CAMBIO CLIMÁTICO?
Álvaro-Francisco Morote Seguido.
- **Ponencia A05-S03-07.** EL FEEDFORWARD PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES EN LA UNIVERSIDAD: UNA EXPERIENCIA EN EL ÁREA DE LAS HUMANIDADES
Oriol Luján.
- **Ponencia A05-S03-08.** MÁS ALLÁ DE LOS ESTIGMAS: POSIBILIDADES DEL ESPACIO CEMENTERIAL COMO INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA
Igor Martins Medeiros Robaina. Paloma Barcelos Teixeira. Carlos Hugo Soria Caceres. Gonzalo Andrés López.
- **Ponencia A05-S03-09.** CONOCER EL INTERIOR DOMÉSTICO Y SU DISTRIBUCIÓN EN EL SIGLO XVIII
Marta Criado Enguix.
- **Ponencia A05-S03-10.** MAPAS DIVERTIDOS. GEOGRAFÍA TRANSFORMADORA Y APRENDIZAJE POR SERVICIO CON ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Carlos Ferrás Sexto. Víctor Bouzas Blanco.

- **Ponencia A05-S03-11. ARQUITECTURA VIAJADA COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE CONTEMPORÁNEO**
Sálvora Feliz Ricoy.
- **Ponencia A05-S03-12. EL USO DIDÁCTICO Y EL VALOR PROPEDEÚTICO DEL PATRIMONIO ETNOGRÁFICO. EL CONOCIMIENTO DE LAS INFRAESTRUCTURAS DOMÉSTICAS VINCULADAS CON LA CASA EN LA GRANADA MODERNA**
Daniel Jesús Quesada Morales.
- **Ponencia A05-S03-13. LOS HUERTOS URBANOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**
Francisco Javier Rodríguez-Segura. Jose Luis Serrano-Montes. José Luis Rodríguez-Lachica. Jonatan Arias-García.
- **Ponencia A05-S03-14. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA INTRODUCCIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE LOS ODS Y LA AGENDA 2030 DE LA UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO DENTRO DE LA ASIGNATURA DE BIOGEOGRAFÍA.**
Maria Cristina Díaz Sanz. Pedro José Lozano Valencia.
- **Ponencia A05-S03-15. RECONSTRUCTION OF ANCIENT GREECE IN FORTNITE FOR THE ACQUISITION OF HISTORICAL SKILLS**
Aránzazu García Martínez. Víctor Gómez Muñiz. Elisa Serrano Ausejo.
- **Ponencia A05-S03-16. APRECIACIONES DEL ALUMNADO SOBRE LOS RECURSOS DE APRENDIZAJE PARA GEOGRAFÍA E HISTORIA**
Gustavo Camacho Vélez. Aránzazu García Martínez.
- **Ponencia A05-S03-17. ANÁLISIS CRÍTICO DE LA IMAGEN ARTÍSTICA Y CONSTRUCCIÓN DE VALORES. ENTRE LA PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN Y LA AXIOLOGÍA.**
Miguel Ángel Espinosa Villegas.
- **Ponencia A05-S03-18. HISTORIA VIVA: ESTUDIANTE ACTIVO**
María Rocío Ruiz Pleguezuelos.
- **Ponencia A05-S03-19. COMPETENCIAS EN COMUNICACIÓN E HISTORIA UNIVERSAL MEDIANTE EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS: EL VIAJE ACADÉMICO Y EXPERIENCIAL EN CLAVE DE PATRIMONIO MATERIAL E INMATERIAL**
Víctor Manuel Pérez Martínez. Miguel Ángel Motis Dolader.

- **Ponencia A05-S03-20.** EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN DO-
CENTE DE LAS ASIGNATURAS «HISTORIA DE LA FOTOGRA-
FÍA» Y «PATRIMONIO FOTOGRÁFICO». COMPETENCIAS EN
HABILIDAD Y CONOCIMIENTO.
Juan Carlos Oliver Torelló. Maria-Josep Mulet Gutiérrez.
- **Ponencia A05-S03-21.** LA ENSEÑANZA DE LA VIOLENCIA SE-
XUADA A TRAVÉS DE LA HISTORIA EN EL CONTEXTO UNI-
VERSITARIO
Miguel Ángel Rubio Lapeña. Elia Arce Isabel.
- **Ponencia A05-S03-22.** LA INTEGRACIÓN DE LOS OBJETIVOS
DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA CONSTRUCCIÓN AR-
TÍSTICA Y DE LOS RELATOS HISTÓRICO ARTÍSTICOS
José Carlos Martín Contreras. Jesús Porres Benavides.
- **Ponencia A05-S03-23.** APROXIMACIÓN PRÁCTICA AL DESA-
RROLLO HUMANO: EL TRABAJO CON INDICADORES OFICIA-
LES PARA UNA CONTEXTUALIZACIÓN GLOBAL Y COMPA-
RADA
J. Javier Serrano Lara.
- **Ponencia A05-S03-24.** LAS ENERGÍAS RENOVABLES Y LA TRAN-
SICIÓN ENERGÉTICA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA: UNA PROPUESTA PARA LA EDUCACIÓN AM-
BIENTAL A TRAVÉS DE LA SALIDA DE CAMPO
Jonatan Arias-García. Francisco Javier Rodríguez-Segura. Jose Luis Se-
rrano-Montes. José Luis Rodríguez-Lachica.
- **Ponencia A05-S03-25.** MUJERES EN LA HISTORIA DE ROMA:
UNA PROPUESTA DIDÁCTICA DE INFOGRAFÍAS EN PADLET.
María Salud Tocino Fernández.
- **Ponencia A05-S03-26.** DEL I+D+I A LA ENSEÑANZA. USO DE RE-
CURSOS Y MATERIALES INNOVADORES ELABORADOS POR
GRUPOS DE INVESTIGACIÓN
Rafael Duro Garrido.
- **Ponencia A05-S03-27.** EL OJO DIGITAL. USO DE TECNOLOGÍAS
OCR EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MODERNA
Rafael Duro Garrido.
- **Ponencia A05-S03-28.** NUSQ[UAM] ANTEA IMPRESSUM
COLLECTORIUM TOTIUS FERE MEDICINE BERTRUCIJ
BONONIENSIS. RESTAURACIÓN DE UNA OBRA DEL SIGLO
XVI UBICADA EN LA BIBLIOTECA DEL MONASTERIO DE
YUSO DE SAN MILLÁN DE LA COGOLLA (LA RIOJA)
Diego Iturriaga Barco. Enrique Martínez Glera.

- **Ponencia A05-S03-29.** THEATRO MONARCHICO DE ESPAÑA. RESTAURACIÓN DE UNA OBRA DEL SIGLO XVI UBICADA EN LA BIBLIOTECA DEL MONASTERIO DE YUSO DE SAN MILLÁN DE LA COGOLLA (LA RIOJA)
Diego Iturriaga Barco. Enrique Martínez Glera.
- **Ponencia A05-S03-30.** LAS PRÁCTICAS MUSEÍSTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PROGRAMAS DE PROMOCIÓN TURÍSTICA EN EL ÁMBITO ACADÉMICO.
Nuria Segovia Martín.
- **Ponencia A05-S03-31.** “SITUACIONES DE APRENDIZAJE”: UNA OPORTUNIDAD PARA EL CONOCIMIENTO DEL PATRIMONIO CULTURAL, CERCANO Y DESCONOCIDO
Pablo Osma Rodríguez.
- **Ponencia A05-S03-32.** EL CINE HISTÓRICO DE JUAN DE ORDUÑA (1948 -1951): UNA FUENTE RELEVANTE PARA EL HISTORIADOR Y UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA ÚTIL PARA EL DOCENTE
Agustín Pérez Cipitria.
- **Ponencia A05-S03-33.** APROXIMACIÓN A LA DIDÁCTICA DEL OBJETO APLICADA A LA ENSEÑANZA. LA NAVEGACIÓN ANTIGUA, UN CASO DE ESTUDIO
Gerard Cabezas Guzmán.
- **Ponencia A05-S03-34.** APLICABILIDAD DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA *HISTORIA DE LOS PAÍSES DE HABLA INGLESA*. UNA EVALUACIÓN BIANUAL (2022-2024)
Gema Barreda Asenjo. Antonio López Amores.

RECURSOS ONLINE PARA LA HISTORIA DEL COMPROMISO POLÍTICO Y LAS REDES TRANSNACIONALES DE LAS MUJERES (SIGLO XX)

MARTA DEL MORAL VARGAS

Universidad Complutense de Madrid

Esta ponencia se dirige a presentar dos tipos de recursos docentes alojados en la web UCM: "[Recursos didácticos/divulgativos sobre la Historia de las mujeres y de las relaciones de género en España](#)". Este espacio virtual es resultado de cuatro Proyectos de Innovación Docente UCM, desarrollados entre 2018 y 2024, en los que han participado profesoras y profesores, estudiantes y personal de la biblioteca de la UCM. El objetivo de la web es ofrecer recursos didácticos sencillos y atractivos para motivar el interés por el estudio de las experiencias de las mujeres en la España moderna y contemporánea entre el estudiantado y el público en general.

Los recursos que se explican en esta ponencia son de dos tipos. En primer lugar, varios vídeos de corta duración sobre mujeres destacadas por su compromiso político en el siglo XX. Se trata de piezas inferiores a diez minutos sobre figuras femeninas relevantes en el ámbito del compromiso político, elaboradas por investigadoras especialistas en su estudio. Los vídeos se acompañan de referencias bibliográficas para que, una vez visualizado el contenido audiovisual, se pueda ampliar la información recogida por este. Con el fin de ilustrar este recurso se hará referencia a la pieza dedicada a Virgina González Polo (1873-1923), primera mujer en España que formó parte de un Comité de huelga general revolucionaria, la primera en ocupar posiciones de liderazgo en la Unión General de Trabajadores (UGT) y en el Partido Socialista Obrero Español (PSOE) y co-fundadora del Partido Comunista Obrero Español (PCOE). Los vídeos se encuentran alojados, además, en el [Canal de YouTube vinculado a estos proyectos de innovación docente](#).

En segundo lugar, damos a conocer un nuevo recurso divulgativo alojado en la web: la versión virtual de la exposición "Activistas sin fronteras. El compromiso transnacional de las mujeres en el siglo XX", que es parte de

los resultados del Proyecto PID 2020-118574GB-I00, “Género, Compromiso y Transgresión en espacios transnacionales e intergeneracionales. Siglo XX”, dirigido por la Profesora Mónica Moreno Seco (Universidad de Alicante). Este nuevo recurso busca garantizar la difusión accesible de las conclusiones destacadas del proyecto de investigación citado.

En conclusión, se trata de compartir los resultados recogidos en este espacio web, en permanente construcción, que consideramos de utilidad para el estudiantado de niveles preuniversitarios, universitarios y para un público más amplio.

PALABRAS CLAVE

COMPROMISO POLÍTICO, HISTORIA DE LAS MUJERES, INNOVACIÓN DOCENTE, RECURSOS DIDÁCTICOS, REDES TRANSNACIONALES

TRIVIART: UNA NUEVA FORMA DE ENSEÑAR HISTORIA DEL ARTE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

JOSÉ MANUEL ORTEGA JIMÉMEZ

Universidad de Almería

Introducción: En la actualidad nos resulta difícil imaginar la impartición de una clase de Historia del Arte basándonos exclusivamente en la metodología tradicional (clases magistrales). La evolución de la sociedad y la integración de las nuevas tecnologías a la vida cotidiana, afecta a nuestra docencia, máxime si tenemos en cuenta que el alumnado comienza a reclamar un mayor protagonismo de estas en su aprendizaje. Somos conscientes, además, del papel protagonista de las redes sociales que hace que el estudiante reclame rapidez e inmediatez. Es por ello por lo que, atendiendo a estas características y sin querer caer en el

abusivo uso de actividades interactivas, hemos preparado Triviart, un juego de mesa basado en el popular Trivial. A través de esta experiencia educativa, llevada a cabo con los alumnos de Historia del Arte I de la Universidad de Almería (1º del Grado de Historia), se ha pretendido consolidar los conocimientos que han ido adquiriendo a lo largo de la asignatura. En definitiva, una experiencia didáctica que ha sido implementada con éxito y cuyos resultados han sido positivos tanto para el docente como para los estudiantes.

Objetivos: Los objetivos que perseguimos con esta actividad son los siguientes:

- Profundizar en los contenidos impartidos con anterioridad en la asignatura.
- Hacer que los alumnos sean conscientes de los conocimientos que deben adquirir de cara a la evaluación de la asignatura.
- Crear un entorno participativo que motive al discente.

Metodología: Dejando a un lado la metodología tradicional, esta actividad pretende adaptar el famoso Trivial a la asignatura y contenidos de Historia del Arte I (Grado de Historia de la Universidad de Almería). Por tanto, implementaremos una técnica de aprendizaje donde el juego, adaptado al ámbito educativo, será el protagonista (ludificación). Por ello hemos realizado la tabla del famoso juego de mesa adaptándola a nuestra materia, así como todas las preguntas ajustadas al temario, lo que ha conllevado un intenso trabajo al tener que realizar un centenar de fichas. Por último, los "quesitos" de distintos colores han dejado de hacer referencia a Literatura, Historia o Deportes para estar representados por temas más específicos como Prehistoria, Egipto, Grecia, Roma o Al-Andalus.

Resultados: En la conferencia presentaremos los resultados obtenidos de dicha actividad, resultados que se han recogido a través de numerosas encuestas realizadas a los alumnos. Principalmente nuestro interés se centra en dos puntos:

- ¿Ha sido útil esta actividad para afianzar los conocimientos anteriores?

- ¿Volverías a realizar una actividad de estas características en otras asignaturas?

Conclusiones: Adelantando algunas de las conclusiones que se detallarán en la ponencia y futura publicación, nos gustaría recalcar el interés que el alumnado muestra por todas aquellas actividades que se alejan de las clases magistrales. Del mismo modo, es un hecho que las actividades interactivas o en grupos aumentan la motivación por la asignatura y, por tanto, ayuda a mejorar sus resultados.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN, HISTORIA DEL ARTE, TRIVIAL, UNIVERSIDAD

CREACIÓN Y PROMOCIÓN DE UNA RUTA TURÍSTICA COMO EMPRESA DE FITUR

SARA HUERTAS ALBALADEJO

Universitat Jaume I

Mediante esta propuesta de comunicación se pretenden mostrar los resultados obtenidos de una actividad grupal implementada en la asignatura de Patrimonio Cultural y Turismo (1º curso) del Grado de Turismo de la Universitat Jaume I, la cual ha puesto en valor la importancia del patrimonio cultural, así como su protección y difusión. La actividad propuesta consistió en la elaboración de un póster A3 y su exposición de la creación y promoción de una ruta turística como empresa de FITUR (Feria Internacional de Turismo) por parte del alumnado. Los objetivos propuestos en la actividad mencionada consistieron principalmente en conseguir el interés del alumnado por la asignatura ya que no ha gozado de buena reputación en los últimos años y los resultados de evaluación no han sido lo suficientemente óptimos. Por ello, lo que se ha planteado a través de la actividad es la puesta en valor del patrimonio cultural y del

turismo a través de la historia y la historia del arte. El gran potencial patrimonial, natural e histórico que tienen las rutas turísticas viene dado por monumentos y edificaciones protegidos como Conjunto Histórico Artístico y Bienes de Interés Cultural que son conocidos y disfrutados mediante el arte y la cultura. Dichos bienes favorecen el auge de turismo, y, en consecuencia, el aprendizaje y la aplicabilidad de la historia del arte como una solución novedosa que pone en valor el turismo y el patrimonio desde una perspectiva pedagógica, instructiva e innovadora. En cuanto a la metodología, se ha aplicado el aprendizaje por servicio (ApS) fundamentado en la historia del arte a través de la creación de la ruta con objetivos concretos que persiguen la conservación del patrimonio, la difusión de las tradiciones y de las costumbres, y la consideración de la identidad social y cultural de cada territorio.

Como conclusiones, lo que se ha pretendido a través de la actividad propuesta es la creación de un espacio de aprendizaje colaborativo fundamentado en la protección del patrimonio. De ese modo, el alumnado ha podido enseñar, aprender y dar a conocer los recursos culturales e históricos a través de la historia del arte, y de su aplicabilidad en el medio. La originalidad de la actividad está en la fusión entre la docencia y la puesta en escena del entorno, factores que favorecen la atracción y el interés por parte del alumnado, pero también por parte de la comunidad educativa general. Del mismo modo, se trata de una actividad transversal y transferible a otras asignaturas y ámbitos, pudiéndose realizar en otros espacios y contextos. Por las razones mencionadas, la actividad ha tratado de fomentar el aprendizaje y el conocimiento del entorno, y ha conseguido su durabilidad en un futuro en la asignatura, así como su éxito final con los resultados esperados.

PALABRAS CLAVE

PATRIMONIO CULTURAL, TURISMO, HISTORIA DEL ARTE, INNOVACIÓN DOCENTE, APRENDIZAJE POR SERVICIO

EDUCAR PARA PREVENIR. FORMACIÓN Y CONOCIMIENTO SOBRE LAS INUNDACIONES

ÁLVARO-FRANCISCO MOROTE SEGUIDO

Universidad de Valencia

El proceso global del cambio climático está alterando la dinámica atmosférica en latitudes medias, favoreciendo el desarrollo más habitual de eventos atmosféricos extremos como son las lluvias torrenciales. En el ámbito mediterráneo, este hecho, ya constatado, sumado a factores humanos, está provocando un incremento de las inundaciones, con graves pérdidas económicas y vidas humanas. España y su región mediterránea (área de estudio) no es una excepción. La falta de programas educativos específicos (temas, proyectos) hasta fecha reciente, ha derivado en la existencia de estereotipos sociales que el alumnado, en los diferentes niveles educativos, adquiere en su entorno social (familiar) y geográfico. Dichos estereotipos no siempre son acertados y pueden conducir a interpretaciones erróneas de los procesos de inundación. El interés de esta investigación, por un lado, se debe a la escasez de trabajos en Didáctica de la Geografía sobre esta temática y respecto al contexto escolar (alumnado). El incremento de dicho conocimiento ayudará a desarrollar diferentes pautas para orientar la educación en el riesgo sobre uno de los fenómenos que más víctimas humanas provoca en España. Pautas que pueden orientarse desde propuestas didácticas hasta la formación del profesorado. Asimismo, este interés se debe a que la concienciación y educación de las cohortes más jóvenes ayudará a mejorar la resiliencia socio-territorial, no solo de esta cohorte poblacional, sino también la de sus familias. Por ello, resulta fundamental la investigación en la educación para el riesgo, sobre todo en un contexto actual de cambio climático. El objetivo de esta investigación es analizar la formación y conocimiento que tiene el alumnado escolar (Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato) de la Comunidad Valenciana (España) sobre el fenómeno de las inundaciones. Metodológicamente, se ha diseñado y pasado un cuestionario (18 ítems) en diferentes centros educativos (cursos 2022-

2023 y 2023-2024), con un total de 926 participantes. Los principales resultados evidencian que sólo el 36,1% del alumnado escolar ha recibido formación sobre estos fenómenos, y más de la mitad (54,2%) desconoce si las inundaciones se explican en los libros de texto. Esto es importante tenerlo en cuenta ya que estos recursos siguen siendo los más utilizados en la Geografía escolar. Respecto al conocimiento sobre estos riesgos, destacan las respuestas de los/as estudiantes que se vinculan con “porque el cambio climático lo está provocando” (49,9%) y, en segundo lugar, los que desconocen su origen (27,4%). Asimismo, se ha comprobado que existe asociación estadísticamente significativa entre las respuestas analizadas y la etapa escolar de los/as estudiantes (Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato). El estudio avanza en un conocimiento necesario para establecer contenidos y pautas de aprendizaje en los niveles básicos de la enseñanza sobre riesgos naturales y prevención de desastres, una de las líneas de trabajo que habrá que tener presente ante los escenarios, nada esperanzadores, de cambio climático.

PALABRAS CLAVE

CAMBIO CLIMÁTICO, CONOCIMIENTO, EDUCACIÓN, INUNDACIONES, PREVENCIÓN

LEARNING HISTORY OF MEDIEVAL PHILOSOPHY. HOW MAPS MAY HELP US TO REJECT SOME CLICHÉS ABOUT MEDIEVAL THOUGHT

JOSÉ CARLOS SÁNCHEZ-LÓPEZ

Universidad de Sevilla

Introduction: It's well known that medieval philosophy is not attractive, nor has it been intensely studied in high schools and universities. The reasons to justify this issue are numerous: the great extent of the

epoch (more than ten centuries), the vast number of authors, the arduous language, and the repetitive style of the texts. In short, medieval philosophy is conceived as lacking novelty and any development of what can be entitled as “genuine medieval thought”. However, despite these long-lasting criticisms of Medieval Philosophy, contemporary scholars show that most of the previous accusations are inaccurate and can be rejected by presenting the continuous dissemination of books, theories, and messages through the main cities of the time.

Objectives: This presentation (and project) aims to highlight the cultural (specifically the philosophical) interchanges between distant cities and different countries in Europe, Asia, and Africa. We aspire to eliminate some negative contemporary images of the Middle Ages, as we will put forward that the people of that time sincerely appreciated the culture. We cannot deny the poverty and dangers of some aspects of medieval life; still, it is untrue that the thought of that time was hermetic, distant from reality and a mere repetition of Plato and Aristotle.

Methodology: By applying the Project Based Learning (PBL) methodology, we intend to develop different maps and charts to show the relations between countries and cultures during the Middle Ages graphically. In addition, we use the Thinking Based Learning (TBL) methodology to develop some criticisms of the numerous clichés about medieval philosophy.

Discussion: It is widely believed that the Middle Ages were not a time of diversity and culture. As shown in movies and TV shows, this millennium is defined by cruelty, death and intransigence. Even from a philosophical perspective, medieval thought is conceived as obscure, dense and a mere repetition of religious sentences. However, recent studies show that, although not everything we see in the movie is wrong, medieval people were deeply interested in culture. A quick survey into the life and context of the leading thinkers of this epoch clearly shows: (a) there were continuous relations between different and distant countries and cultures. (b) They read and used philosophy books independently of the religion of its author. (c) Their main questions and controversies were the same. These conclusions (among others) make it possible (and plausible) to talk about “medieval globalization” without

the inconvenience of homogenisation. As we can see through medieval texts, people of the time realised the importance of culture and debate, but maintained their fundamental beliefs (religion) and traditions. Given this, we can reject some clichés related to the Middle Ages that remain today and are perpetuated by video games, movies, and comics.

Results and conclusions: In this presentation, we will demonstrate:

1. Medieval philosophy has been misunderstood as a religious and closed system that aims to justify some dogmatic statements.
2. There were constant relations between different countries and cultures during the Middle Ages, which was a way to develop a non-homogeneous globalization.
3. The numerous Schools, despite coming from opposite religions and beliefs, faced the same problems and often produced identical answers.
4. Culture was a significant part of medieval life. Not everybody could enjoy it, but its changes affected daily life.

PALABRAS CLAVE

CULTURAL TRENDS, GLOBALIZATION, MEDIEVAL PHILOSOPHY, NEO-MEDIEVALISM, PROJECT BASED LEARNING

¿QUÉ PERCIBE EL ALUMNADO ESCOLAR DEL CAMBIO CLIMÁTICO?

ÁLVARO-FRANCISCO MOROTE SEGUIDO

Universidad de Valencia

El cambio climático, como indica el último Informe del Intergovernmental Panel on Climate Change, es uno de los principales desafíos a los que se enfrenta la sociedad del s. XXI. En él, se da importancia a la

adaptación a este fenómeno debido a sus efectos derivados (aumento de la temperatura, pérdida del confort climático, intensificación de los fenómenos atmosféricos extremos, etc.). Para su adaptación, el futuro de la sociedad depende, en parte, de la toma de conciencia sobre este grave problema. Pero, es cierto que desde el ámbito educativo, no es hasta hace pocos años cuando se ha tenido en cuenta este contexto como una de las medidas para hacer frente a este fenómeno. Por tanto, concienciar y enseñar el cambio climático con rigor es un hecho que preocupa e interesa a la colectividad y, en particular, al ámbito educativo. De ahí surge el interés por llevar a cabo la presente investigación. Los objetivos de este trabajo son analizar, para el caso del alumnado escolar (Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato) que cursa la materia de Ciencias Sociales y/o Geografía en la Comunidad Valenciana (España): O.E.1) qué sabe sobre el cambio climático; y O.E.2) los efectos que perciben en su vida cotidiana. A partir de la realización de un cuestionario en diferentes centros educativos de la Comunidad Valenciana durante tres cursos académicos (2020-2021 – 2022-2023), en el que ha participado un total de 1.328 escolares, los resultados obtenidos ponen de manifiesto que: 1) la mayoría opina que el clima está cambiando (75,0%); y 2) en cuanto a los efectos que perciben, más de la mitad (60,0%) percibe un aumento y cambios en las temperaturas. Esto, es algo que coincide con los informes científicos y con otros trabajos en el ámbito internacional que han investigado acerca de la representación social sobre el cambio climático en escolares. Resulta de notable interés conocer qué es lo que saben los estudiantes sobre este fenómeno global y si coincide con sus vivencias. Ello es de suma necesidad para concienciar y formar a las cohortes más jóvenes sobre el cambio climático, un contenido que se debe enseñar en la escuela, pero que está notablemente influenciado por los medios de comunicación con la creación de estereotipos y elevado grado de catastrofismo.

PALABRAS CLAVE

CAMBIO CLIMÁTICO, CONOCIMIENTO, DESAFÍOS, ENSEÑANZA, PERCEPCIÓN

EL FEEDFORWARD PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES EN LA UNIVERSIDAD: UNA EXPERIENCIA EN EL ÁREA DE LAS HUMANIDADES

ORIOL LUJÁN

Universitat Autònoma de Barcelona

Introducción: Esta propuesta de ponencia tiene el objetivo de analizar cómo el uso del feedforward en la evaluación de una asignatura del grado de historia permite mejorar los aprendizajes de los alumnos y las alumnas. Se analiza el impacto de las orientaciones escritas que ofrece el profesor con relación a las mejoras en las evidencias de aprendizaje y a su relación con el rendimiento académico.

Objetivos:

- Examinar el papel del feedforward en las mejoras de aprendizaje
- Analizar los rendimientos académicos con relación al impacto de las orientaciones recibidas por escrito
- Comparar los rendimientos académicos entre personas que reciben feedforward y personas que no lo reciben

Metodología: Se observará la aplicación del feedforward por parte del profesor en un trabajo de curso que se divide en dos posibles evidencias de evaluación: una primera evidencia con la entrega de una primera versión de una tarea (opcional por parte de las alumnas y los alumnos), en la que el profesor da orientaciones de mejora, y una segunda evidencia obligatoria con la entrega de la versión definitiva de la tarea.

Se analizan estas distintas evidencias en dos cursos académicos sucesivos de la misma asignatura. Por consiguiente, se consideran los resultados de aprendizaje obtenidos por las distintas personas, junto con los resultados académicos alcanzados. Se compara así, por un lado, la evolución del rendimiento y resultados académicos de una misma persona con relación a las dos evidencias sometidas. Por otro lado, se coteja el rendimiento y resultados obtenidos en la entrega final de aquellas personas que han realizado las dos evidencias -y han obtenido feedforward- con

las de aquellas personas que solo han realizado la última evidencia y, por ende, no han gozado de indicaciones mediante feedforward.

Resultados: Los resultados obtenidos confirman que las personas que realizan las dos evidencias de evaluación mejoran los aprendizajes de la primera a la segunda entrega, a la vez se disminuye significativamente los rendimientos deficientes en la entrega final. La diferencia es significativa con las personas que no han recibido orientación mediante feedforward al entregar únicamente la segunda evidencia de evaluación. En este caso, las dificultades para alcanzar los mínimos de aprendizaje exigidos se acrecientan.

Conclusiones: El uso de feedforward se revela como un instrumento eficaz para mejorar los aprendizajes y así asegurar un buen rendimiento académico.

PALABRAS CLAVE

FEEDFORWARD, HISTORIA, RENDIMIENTO ACADÉMICO

MÁS ALLÁ DE LOS ESTIGMAS:
POSIBILIDADES DEL ESPACIO CEMENTERIAL
COMO INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ENSEÑANZA
DE LA GEOGRAFÍA

IGOR MARTINS MEDEIROS ROBAINA

Universidad de Burgos

PALOMA BARCELOS TEIXEIRA

Universidade Federal do Espírito Santo

CARLOS HUGO SORIA CACERES

Universidad de Burgos

GONZALO ANDRÉS LÓPEZ

Universidad de Burgos

Los cementerios, ambientes frecuentemente estigmatizados, poseen un potencial educativo poco explorado en la enseñanza de la Geografía. Estos lugares son poco frecuentados y, en algunos casos, evitados debido a una serie de estigmas vinculados a ellos. A menudo considerados tabúes en la sociedad, suelen ser vistos con incomodidad e incluso miedo. Sin embargo, esta reticencia a explorar los cementerios puede atribuirse a percepciones arraigadas en la cultura, que a menudo oscurecen su potencial educativo y cultural. Además de su valor simbólico y material, los cementerios ofrecen una serie de posibilidades para la exploración e investigación en busca de comprender más profundamente los espacios urbanos. Igualmente, son capaces de conectar diferentes prácticas educativas que exploran redes complejas entre territorios y escalas en la ciudad. En este sentido, el objetivo de este estudio es explorar el papel de los espacios cementeriales como posibilidad para la innovación docente en la enseñanza de la Geografía, centrándose en el potencial transformador que ofrecen para trascender estigmas y fomentar diálogos críticos. Metodológicamente, utilizando un enfoque interdisciplinario, la propuesta se enmarca en una forma de agenda política y pedagógica de investigación y práctica de innovación docente buscando explorar diversas dimensiones de estos lugares y sus relaciones con el espacio urbano. La

propuesta parte del contexto ejemplificativo de dos necrópolis situadas en América Latina, ambas reconocidas como patrimonio cultural, por la monumentalidad, excepcionalidad y singularidad del conjunto material e inmaterial de su acervo funerario. Son ellas: el Cementerio de la Consolación, situado en São Paulo, Brasil, y el Cementerio de la Recoleta, situado en Buenos Aires, Argentina. Estos cementerios son ejemplos que muestran la capacidad de las necrópolis como espacio no formal de educación, ya que, más allá de las personalidades sepultadas, que se han convertido en topónimos en las calles de esas ciudades, rescatan, también, la función pedagógica del patrimonio, bajo sus aspectos memorial, artístico e histórico/geográfico. Así, se proponen dos ejes principales: a) Geografía, Educación y Patrimonio y b) Geografía Histórica de figuras notables en el espacio cementerial. De este modo, se entiende que proyectos docentes innovadores desarrollados en estos lugares pueden profundizar el entendimiento de los conceptos geográficos y desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos. Los resultados de este estudio van más allá de simples conclusiones, promoviendo diálogos e integraciones entre diversos temas relacionados con los espacios cementeriales. Estos temas incluyen, de modo integrativo, diferentes disciplinas y subcampos, tales como, Geografía Urbana, Geografía Política, Geografía de la Población y Geografía Cultural. Reconociendo el espacio cementerial como posibilidad didáctica y como lugar para la innovación docente, los educadores pueden ampliar las habilidades de investigación de los alumnos y profundizar su comprensión de las complejidades de los espacios urbanos, enriqueciendo, así, su educación geográfica. Al trascender estigmas y admitir el potencial educativo de los espacios cementeriales, los educadores pueden promover un ambiente de aprendizaje más inclusivo y dinámico. Este trabajo invita a educadores e investigadores a considerar el poder transformador de los espacios cementeriales en la formación, inspirando nuevos caminos para la innovación pedagógica y la educación geográfica.

PALABRAS CLAVE

CEMENTERIO DE LA CONSOLACIÓN, CEMENTERIO DE LA RECOLETA, EDUCACIÓN GEOGRÁFICA, ESPACIO CEMENTERIAL, INNOVACIÓN DOCENTE

CONOCER EL INTERIOR DOMÉSTICO Y SU DISTRIBUCIÓN EN EL SIGLO XVIII

MARTA CRIADO ENGUIX

Universidad de Granada

Al adentrarnos en el estudio del interior doméstico, al vivienda, abordar otros aspectos como el bienestar, la iluminación, la distribución de las estancias o la funcionalidad de los enseres que la "habitaba". Este microcosmos será abordado desde la propia documentación de archivo, complementada con un amplio corpus bibliográfico, a fin de comprender la complejidad de los aspectos relacionados.

Tradicionalmente la casa ha sido uno de los espacios básicos del transcurso de la vida del ser humano. Además de proporcionarle cobijo y protección, era el lugar de formación, trabajo, descanso o de celebración de rituales. Pero, sobre todo era un lugar de convivencia familiar y sociabilidad. En ella se sucedía la vida cotidiana donde tenía lugar el desarrollo de las relaciones personales y sentimentales. Cohabitan hombres y mujeres, niños, jóvenes, adultos y ancianos, solteros, casados y viudas, de distintos sexos, edades, estados civiles o categorías profesionales. El estudio integral de la vivienda constituye una de las bases sobre la que se sustenta nuestro estudio, apoyado en la vertiente de lo sociológico, lo histórico y lo artístico. Desde los albores de la historia, la casa ha sido el lugar de residencia donde se reproducían las relaciones sociales de comunidad y parentesco. Ha sido, es y forma parte de la historia y la identidad de las ciudades. De ahí su inmersión en los modos de ocupación y en los de habitar. En efecto, la visita de cualquiera de estas viviendas supone un viaje en el tiempo; un tiempo ya remoto, pero tan evocado que parece que vuelve a cobrar vida. Pese a que muchos de los caseríos estén abandonados y deteriorados, no quiero resignar a dejar de evocar la vida que se desarrollaba en sus interiores y les dio sentido. Si bien es cierto que, se trata de un planteamiento, quizá demasiado ambicioso, pero no cabe duda de que sólo un análisis sociológico de esta arquitectura nos puede llevar a su completo conocimiento.

La casa, como tema de investigación, ha sido poco tratada por la historiografía. Quizá algunas de las razones que se pueden argüir a la hora de buscar una justificación, fuesen las siguientes; por un lado, su no consideración como objeto artístico en sí mismo y, por otro, su atemporalidad aparente.

A ello hay que añadir la dificultad que entraña la búsqueda documental de archivos y sus respectivas condiciones de pérdida, fragmentación o difícil acceso. Predomina una falta de sensibilidad ante este patrimonio, considerado “universalmente” de segunda categoría frente a la de “más prestigio” de categoría pública, civil o religiosa-. Tras muchos años de silencio, su reconocimiento, nos permite atisbar unos cambios notables ante el vacío bibliográfico. No sólo la bibliografía presenta enfoques radicalmente distintos en los últimos años, sino que, además, sin que los archivos históricos o los elementos arquitectónicos estudiados hayan cambiado, nuestro foco de atención es diametralmente distinto y exige al investigador otros conocimientos.

Para la arqueología tradicional, el interés se centraba más en la prehistoria o en el mundo romano. Existía una incapacidad de método para entender lo construido a partir de las técnicas de excavación al uso. Había un divorcio absoluto entre arqueología y fortificación. La dificultad de su estudio desde lo científico implicaba necesariamente la dificultad para su valoración. Comienzan a surgir monografías y artículos especializados sobre la casa desde un punto de vista antropológico vinculado al espacio doméstico. Hasta el momento, los estudios realizados por parte de las distintas disciplinas, clasificaban la casa como una tipología más, sin adentrarse en cuestiones de mayor calado. En este proceso, los estudios y catálogos consultados durante el trascurso de la tesis, han sido tan variados como diversos.

También quiero recalcar la consulta de otros soportes como el manejo de planimetría sobre la ciudad granadina que hablan sobre los alzados y plantas de algunas viviendas, paramentos, técnicas constructivas y decorativas o las distintas fases cronológicas. El punto de partida de la tesis doctoral radica en la comprensión de la casa, no como un ente aislado, sino como un microcosmos donde convergen las vivencias cotidianas, sociales y sentimentales. La vivienda común es un edificio

arquitectónico habitado dinámico según el gusto o las necesidades vitales o funcionales de sus moradores. Con frecuencia envejece, siendo descuidada sin ser atendida con las reparaciones adecuadas para su conservación. Frente a otros vestigios históricos, las casas edificadas llegan muy deterioradas, arruinadas o transformadas por las sucesivas modificaciones de sus habitantes. Su estado ruinoso acentúa impide conocer un valioso documento para la historia de nuestro patrimonio como una parte esencial sobre nuestros modos de habitar. Se trata de determinar la comprensión de la funcionalidad de los espacios, entender los reaprovechamientos y sus reutilizaciones con el fin de saber cuál era la finalidad de estas innovaciones. Investigar sobre ésta, significa tener presente dos perspectivas distintas, pero complementarias: una de tipo histórico en la que se realizan los cambios sufridos en el tiempo.

PALABRAS CLAVE

INTERIOR DOMÉSTICO, ESPACIO, ESTANCIAS, FUENTES DOCUMENTALES.

MAPAS DIVERTIDOS. GEOGRAFÍA TRANSFORMADORA Y APRENDIZAJE POR SERVICIO CON ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

CARLOS FERRÁS SEXTO

Universidad de Santiago de Compostela

VÍCTOR BOUZAS BLANCO

TYS GAL MEDIOAMBIENTE S.L.

Presentamos el diseño y desarrollo de un programa de innovación educativa denominado Mapas Divertidos llevado a cabo en Galicia. A partir del objetivo general de aumentar las capacidades de observación,

estructuración, representación gráfica y análisis espacial entre el alumnado de enseñanza secundaria, implementamos y desarrollamos una ApS, es decir una metodología de aprendizaje por servicio, que facilitó la interacción entre el alumnado y profesorado de secundaria y el universitario. Se llevaron a cabo visitas programadas de alumnado de postgrado de Geografía y Ordenación del Territorio a institutos de secundaria para prestar un servicio de tutoría e impartición de talleres prácticos sobre los fundamentos de la cartografía, así como la producción y publicación de materiales didácticos en Redes Sociales.

La idea perseguida por el proyecto ApS es la de aportar conocimiento cartográfico innovador al alumnado de enseñanza media de manera amena y atractiva, para que comprendan la importancia de esta herramienta en nuestra vida diaria y su aplicación en la resolución de problemas en los distintos ámbitos profesionales. Así como, al mismo tiempo, cualificar al alumnado universitario en capacidades de comunicación y formación docente a partir de la experiencia práctica fuera de las aulas universitarias.

Hemos trabajado con alumnado de enseñanza media y universitaria los siguientes objetivos concretos: facilitar el manejo del lenguaje cartográfico, mejorar el conocimiento del territorio, especialmente de su entorno, favorecer el pensamiento crítico sobre los valores, intenciones y significados de la cartografía, promover la inteligencia espacial en la vida diaria, despertar curiosidad, interés y vocaciones en la observación e investigación territorial y fortalecer el sentimiento identitario del alumnado con su entorno.

La secuencia de actividades en las aulas fue la siguiente: inicialmente se presentan los objetivos, las dinámicas y los tiempos. Se define lo que es un mapa y se hace una pequeña introducción al mundo de la cartografía; a continuación, se analizan las distintas componentes de un mapa a través de una serie de juegos y tareas en grupo: comenzando con la fotointerpretación, explicándoles los principios de esta técnica de trabajo a partir de ejemplos prácticos, en este sentido se trabajó tanto con elementos digitales con “Google Earth” como analógicos relacionados con la fotografía aérea del vuelo americano de 1956 que permite obtener datos y observar el paisaje en dicho año e identificar cambios y continuidades

respecto a la actualidad. La práctica con la fotografía aérea consistió en reconocer la ubicación del propio Instituto y/o lugares de residencia, y en la realización de un pequeño mapa empleando hojas transparentes (acetatos) sobre una fotografía aérea.

Los resultados obtenidos evidencian el interés suscitado, con la participación e implicación de 26 institutos y 1507 alumnas/os de secundaria y bachillerato de toda Galicia. Para la evaluación de resultados, el alumnado participante, a partir de la formación recibida, fue capaz de diseñar individualmente sus mapas psicogeográficos a mano alzada con la intención de lograr una representación topológica de su espacio vital a partir de la localización de los elementos que lo estructuran. Las conclusiones evidencian el valor de las metodologías ApS para la formación del alumnado y la innovación docente, así como de la cartografía topológica para la ordenación del territorio y para la cualificación en inteligencia espacial.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR SERVICIO, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CARTOGRAFÍA, INTELIGENCIA ESPACIAL, PSICOGEOGRAFÍA

ARQUITECTURA VIAJADA COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE CONTEMPORÁNEO

SÁLVORA FELIZ RICOY

Universidad Politécnica de Madrid

Los métodos de aprendizaje de una disciplina como la Arquitectura o la Historia han variado mucho a lo largo de los tiempos, sobre todo con los acontecimientos acaecidos en los últimos años. Por mucho que la virtualidad ha ganado terreno en el campo del conocimiento, no podemos negar que visitar, tocar u oler son acciones que nos permiten apreciar y entender variables in situ que no podemos discernir a través de una pantalla o un libro.

En este sentido, son famosos los Viajes de Arquitectura que realizaron numerosos arquitectos, como Le Corbusier (que se desplazó a Atenas en 1911) o Richard J. Neutra (que viajó por todo el mundo en 1930), o los que se vienen realizando por el alumnado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República Uruguay desde 1945. Durante estos viajes, el alumnado tiene acceso a otras informaciones que van complementando las ya adquiridas. A raíz de diferentes viajes llevados a cabo en una de las Unidades Docentes de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid de la Universidad Politécnica de Madrid, se decide analizar en concreto un viaje desarrollado durante 8 días a Italia, Eslovenia y Croacia, en el que se visitaron las ciudades de Venecia, Liubliana, Zagreb, Split, Zadar, Sibenik, Rijeka, Trieste y Palmanova. En este viaje participaron dos docentes y tres asistentes, acompañando a un grupo de 35 estudiantes de segundo curso del Grado en Fundamentos de la Arquitectura. El viaje se estructura en torno a unas citas preestablecidas en cada ciudad, dándole libertad al alumnado para desplazarse en diferentes medios y seguir en su totalidad o parcialmente la experiencia. Para facilitar los puntos de encuentro, se confecciona un Google My Maps con una lista de obras a visitar y se establecen conversaciones fluidas por WhatsApp. De esta experiencia, se recogieron los Diarios de Apuntes realizados por los discentes en grupo y se procedió al análisis de su contenido.

Como preguntas de investigación se plantean ¿cuáles son los elementos más significativos que recogen los/as estudiantes durante el viaje? y ¿cuáles son los nuevos conocimientos que adquieren al observar in situ la obra arquitectónica, que había sido estudiada o no previamente?

Para poder responder, se analizan los cuadernos grupales categorizando los elementos detectados. Así, podemos afirmar que se encuentran de forma reiterada: mapas; recibos de pago; apuntes o notas; bocetos; herramientas para encontrar el camino de los puntos de encuentro; fotos; collages; imágenes manipuladas; y recuerdos (como flores secas). Las percepciones obtenidas del conocimiento in situ se centran en la detección de: los materiales; los detalles constructivos; y diferencias entre lo estudiado y la realidad. Algunos de los aprendizajes que el alumnado destaca son: contextualización espacial; percepción de escala; olores;

sombras; sonido; temperatura del material; personas y sus comportamientos; patologías; materiales evolucionados con el tiempo; ritmos y movimientos. En este sentido, podemos afirmar que la transmisión de conocimiento en escenarios ajenos a la universidad, así como el valor del cambio de registro de los/as docentes-discentes sucedido en estos nuevos lugares son significativos y complementan satisfactoriamente los métodos desarrollados en el aula.

PALABRAS CLAVE

ARQUITECTURA, DOCENCIA, ETNOGRAFÍA, VIAJES

EL USO DIDÁCTICO Y EL VALOR PROPEDÉUTICO DEL PATRIMONIO ETNOGRÁFICO. EL CONOCIMIENTO DE LAS INFRAESTRUCTURAS DOMÉSTICAS VINCULADAS CON LA CASA EN LA GRANADA MODERNA

DANIEL JESÚS QUESADA MORALES

Universidad de Granada

En la presente comunicación se plantea un Proyecto de Innovación Docente que se desarrollaría en la asignatura Introducción al Patrimonio Histórico y a Bienes Culturales del Grado en Historia del Arte de la Universidad de Granada. Nuestra propuesta titulada “El conocimiento de las infraestructuras domésticas vinculadas con la casa en la Granada moderna”, es una iniciativa prometedora en el campo de la innovación docente cuyo propósito fundamental sería el estudio de las diferentes infraestructuras de uso doméstico, así como de los distintos tipos de viviendas que aparecen en la documentación granadina de los siglos XVI, XVII y XVIII.

El tema de estudio, por tanto, del presente proyecto, consistirá en el análisis y contextualización de una serie de infraestructuras arquitectónicas de uso doméstico ubicadas, tanto dentro como fuera de la casa, y cuyo uso mayoritario, era llevado a cabo por las mujeres en la Granada

de la Edad Moderna. Inmuebles como lavaderos, pozos, hornos de cocina, aljibes, acequias, fuentes y albercas, formaban parte del entramado urbano de la ciudad granadina en época moderna, a los que las mujeres acudían como lugares en los que completar parte de las tareas domésticas que realizaban dentro del hogar familiar.

Consideramos que el proyecto que se presenta es de extrema relevancia para el alumnado. En primer lugar, porque muestra una investigación que abre la idea de la casa como un espacio encerrado entre paredes rompiendo con la tradicional dicotomía privado y público, conceptos que son necesarios investigar y trabajar en período moderno granadino. En segundo lugar, porque introduce, además, como categoría de análisis histórico, la perspectiva de género, y en tercero, por lo que supone de recuperación y de conocimiento de un patrimonio devaluado, en parte perdido, quedando lo poco que permanece de él, en riesgo de desaparecer.

De este modo, para integrar la temática de las infraestructuras domésticas de época moderna en la innovación docente universitaria, se pueden llevar a cabo una serie de estrategias educativas que integren recorridos y estudios de campo, combinando métodos de enseñanza modernos con el valor histórico y cultural de estos espacios. Estos enfoques pueden proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora, al mismo tiempo que también ayudan a preservar y revalorizar el patrimonio cultural.

Para ello, la metodología a emplear incluirá:

1. Consulta de fuentes históricas y arqueológicas: Se revisarán memorias de excavaciones y documentación histórica de archivo para obtener información detallada y contextualizada.
2. Visitas a museos: Se organizarán visitas a museos arqueológicos y etnográficos, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de observar directamente los restos arqueológicos y los artefactos relacionados.
3. Salidas de campo: Los estudiantes realizarán observaciones directas de restos arqueológicos para comprender mejor los materiales y técnicas utilizadas en la construcción de las estructuras domésticas objeto de análisis.

Con los datos obtenidos en esta fase, se organizarán debates y discusiones en grupo sobre temas relacionados con las infraestructuras a estudiar, tales como su diseño, función y relevancia histórica y cultural. Esta dinámica fomentará el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, así como la discusión y el intercambio de ideas en el aula, enriqueciendo el aprendizaje de los estudiantes.

En conclusión, implantar y desarrollar estas estrategias puede enriquecer significativamente el aprendizaje sobre el patrimonio etnográfico, haciéndolo más dinámico, interactivo y relevante para los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN-DOCENTE, INFRAESTRUCTURAS-DOMÉSTICAS, CASAS, GRANADA, SIGLOS XVI, XVII, XVIII

LOS HUERTOS URBANOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

FRANCISCO JAVIER RODRÍGUEZ-SEGURA

Universidad de Granada

JOSE LUIS SERRANO-MONTES

Dpto. de Geografía Humana, Universidad de Granada

JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ-LACHICA

Universidad de Granada

JONATAN ARIAS-GARCÍA

Universidad de Granada

En un contexto sociodemográfico predominantemente urbano en el que las tendencias educativas actuales buscan proporcionar conocimientos prácticos

que ayuden al alumnado a hacer frente a los retos y problemas que afectan a la sociedad, los huertos urbanos constituyen un interesante escenario de enseñanza-aprendizaje. En los centros educativos de enseñanza secundaria obligatoria, los huertos urbanos permiten trabajar de forma transversal y con carácter práctico múltiples competencias específicas y saberes básicos.

El presente trabajo destaca la utilidad de los huertos urbanos como escenarios de aprendizaje integrados en el currículo de la asignatura Geografía e Historia (Educación Secundaria Obligatoria) a partir de una propuesta formativa. Los huertos urbanos, entendidos como espacios para el cultivo a pequeña escala en entornos urbanos, no solo promueven la producción de alimentos, sino que también pueden servir como espacios y herramientas didácticas esenciales para reconectar a las sociedades urbanas con las actividades agrícolas (sector primario), facilitando la enseñanza de conceptos y contenidos de carácter económico, geográfico-ambiental, ecológico y social.

Para ello, la situación de aprendizaje propuesta en el presente trabajo se plantea como parte del primer bloque de saberes básicos: «Retos del mundo actual», tal y como se establece para la materia de Geografía e Historia en la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Unos saberes que, presentes en todos los cursos, presten especial atención a los desafíos y problemas actuales, tanto del entorno local como global, con especial interés por los Objetivos de Desarrollo Sostenible, despertando en el alumnado una mirada más crítica y responsable.

Teniendo como eje vertebrador la realización de una salida de campo en la que se visitarán tres huertos urbanos, la propuesta didáctica se estructura a partir de 6 sesiones previas en el aula organizadas en dos grandes módulos temáticos: “Módulo 1. Economía, bases económicas y medio ambiente” y “Módulo 2. Los Huertos Urbanos y los ODS”. A través de actividades dirigidas, realizadas en grupo, estas sesiones servirán de antecedente y preparación a la salida de campo.

Durante la salida de campo el alumnado adquirirá un rol protagonista donde, a través de una metodología de aprendizaje basada en pregunta-

respuesta, deberá de completar a lo largo de las visitas una ficha que les será proporcionada previamente.

La situación de aprendizaje se concluye con una sesión post-salida de campo en la que el alumnado deberá hacer, a modo de producto final, un ejercicio de reflexión y síntesis en el que ponga en relación aquellos aspectos relevantes que ha observado durante la salida de campo con el resto de conocimientos impartidos durante las sesiones previas en el aula. Este ejercicio será expuesto mediante una breve exposición.

La implementación de esta metodología educativa innovadora, basada en una enseñanza fuera del aula y en un aprendizaje más autónomo en entorno reales, pretende no solo enseñar nociones básicas de geografía, economía y desarrollo sostenible, sino también preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos actuales en sintonía con la Agenda 2030 y el avance hacia los ODS.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN GEOGRÁFICA, HUERTOS URBANOS, ODS, RECURSOS DIDÁCTICOS, SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA INTRODUCCIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE LOS ODS Y LA AGENDA 2030 DE LA UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO DENTRO DE LA ASIGNATURA DE BIOGEOGRAFÍA

MARIA CRISTINA DÍAZ SANZ

Universidad Autonoma de Madrid

PEDRO JOSÉ LOZANO VALENCIA

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), herederos de los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) fueron creados en 2015 por la

ONU para afrontar los grandes retos de futuro a escala global. Se trata de 17 objetivos y 169 para ser cumplidos en el horizonte temporal del 2030. Consciente de este reto mundial y transversal, la Universidad el País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea creó en 2019 la EHU Agenda 2030, que persigue interiorizar estos ODS dentro de los procesos docentes/discentes de dicha institución. Esta agenda responde a 12+1 ODS. Establece, por tanto 13 objetivos y líneas de trabajo. Para la adecuación de la asignatura a dichos principios o líneas, se ha establecido un Proyecto de Innovación Docente (PID) que persigue interiorizar dentro de los procesos y metodologías didácticas 3 de dichos objetivos: la igualdad entre sexos y condiciones personales, la equidad social y, sobre todo, el respeto hacia el medio ambiente y el planeta.

El objetivo de la presente aportación es describir y analizar, a la vez que poner en crítica, en un foro como el presente, las técnicas y metodologías docentes por las que se pretende optar a la hora de impartir la asignatura de Biogeografía dentro del grado de Geografía y Ordenación del Territorio que se imparte en la UPV/EHU. Se trata de una asignatura troncal y obligatoria de segundo curso y, por lo tanto, primer ciclo. Ello lleva a apostar por la inclusión de los ODS y la EHU agenda 2030 dentro de la misma puesto que el alumnado se encuentra en una etapa inicial de su proceso y currículo educativo y, de esta manera, junto a la interiorización de contenidos, técnicas y metodologías que le servirán, en el futuro, para su inclusión laboral y su vida profesional, puedan trabajar, de la misma manera, los valores éticos de responsabilidad, equidad y sostenibilidad necesarios. Es necesario, llegado a este punto, realizar una autocrítica sobre la labor de los docentes universitarios y las propias instituciones de educación superior que, en gran medida, están olvidando que, paralelamente a la adquisición de conocimientos, el alumnado debe también adquirir una conciencia crítica y éticamente responsable.

Se apuesta, por tanto, por un modelo que, en general, hace más activas a las personas que se están formando: talleres, conferencias, técnicas de campo, salidas de campo y otras actividades persiguen empoderar y hacer más activo al alumnado dentro de su proceso de formación a la vez que van percolando en ellos/ellas los tres objetivos marcados anteriormente. La lectura crítica de los postulados neoliberales de la evolución

de Darwin, el trabajo en pequeños grupos que van cambiando de componentes, las dinámicas de gamificación que son mucho más atractivas para ellos y ellas y, en definitiva, el hacerles conscientes de la necesidad de llegar a una equidad personal, social, global y responsable para con los procesos ecológicos, económicos, sociales, políticos y culturales del planeta se convierte en la piedra de toque de dicho diseño curricular.

PALABRAS CLAVE

AGENDA 2030, AMBITO GEOGRÁFICO, METODOLOGIAS ACTIVAS, ODS

RECONSTRUCTION OF ANCIENT GREECE IN FORTNITE FOR THE ACQUISITION OF HISTORICAL SKILLS

ARÁNZAZU GARCÍA MARTÍNEZ

Universidad de Burgos

VÍCTOR GÓMEZ MUÑIZ

EUNEIZ - Universidad de Vitoria-Gazteiz

ELISA SERRANO AUSEJO

Umeå university

Fortnite is a video game that was released in 2017 and became very popular due to its gameplay and the artistic design of its island. After seven years, it still has a very high number of players, with an estimated daily average of 1.5 million players. One of its most recent updates (Chapter 5, Season 2) has caught the attention of researchers due to its theme centered on the mythology and history of ancient Greece. In this study, it is hypothesized that constant exposure to this subject matter through a game like Fortnite could facilitate knowledge acquisition and the development of historical competencies. This situation, if it occurred, is

explored and valued in a context of informal and active learning, which might provide historical contextualization and motivation to learn about classical culture and ancient history. If students experience learning when playing Fortnite, the learning experience could be exploited in the classroom to reinforce the acquired knowledge and its transferability. Negative sides must also be considered to achieve a successful learning experience. Many studies carried out on Fortnite emphasize the problems it presents with random rewards.

In addition, different variables that might affect the ludic experience can also be decisive when it comes to assessing game-based learning. Among these variables, age, gender, time invested, or previous knowledge have been considered as determining areas to understand the educational experience.

The authors aim to explore the historical and humanistic learning that would occur in this context of informal learning, where learning based on students' interests would encourage active and engaged participation. Besides, guided learning in formal environments is explored, in order to regulate the negative outcomes provoked by loot boxes and prioritize the learning of content. Under this focus, the following research questions are being answered: How does the historically themed version of Fortnite influence users' historical learning? And how can video game-based learning support the development of historical competencies?

Preliminary results show a moderate interest in the historical theme but a high awareness of the probabilities of mediated learning by transferring this theme to the classroom. Additionally, certain historical competencies may be enhanced through digital contextualization, immersive experiences, and visualization via video games.

PALABRAS CLAVE

ANCIENT HISTORY LEARNING, HISTORY EDUCATION, SELF-INSTRUCTION, SERIOUS GAMES, VIDEO GAMES

APRECIACIONES DEL ALUMNADO SOBRE LOS RECURSOS DE APRENDIZAJE PARA GEOGRAFÍA E HISTORIA

GUSTAVO CAMACHO VÉLEZ

Universidad de Burgos

ARÁNZAZU GARCÍA MARTÍNEZ

Universidad de Burgos

La enseñanza de la Historia juega un papel fundamental en la formación académica, fomentando la comprensión del pasado y su relevancia en el presente. En el aula, se emplean diversos métodos para transmitir este conocimiento, desde el uso tradicional del libro de texto hasta la integración de tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje (TICA). El presente estudio tiene como objetivo evaluar la efectividad y preferencia de estos métodos, según la percepción de los estudiantes.

Para alcanzar este propósito, se aplicó un cuestionario con una escala de Likert de 5 puntos, recabando datos de un grupo de estudiantes cuyo perfil incluía información sobre su edad o nivel educativo. El instrumento de recolección de datos constaba de 8 ítems relacionados con distintos métodos de aprendizaje en la clase de Historia.

Los resultados del análisis descriptivo revelaron variaciones en la percepción de los estudiantes respecto a cada método. El uso del libro de texto fue muy valorado, aunque con cierto grado de variabilidad en las respuestas. Las lecturas históricas en clase obtuvieron una aceptación moderada, destacándose su comparación con otros métodos como las búsquedas de información, las cuales fueron percibidas como menos frecuentes.

El papel del profesor se destacó como influyente en el interés del alumnado por la Historia, mientras que el estudio del patrimonio local mostró gran relevancia, aunque su frecuencia de uso fue variable. Las búsquedas de información se realizaban de manera habitual, en mayor medida a través de fuentes digitales, mientras que el uso de documentales y películas fue bien recibido por los estudiantes.

Los juegos educativos y el uso de TICA mostraron una aceptación promedio, con opiniones divididas entre los estudiantes. Las comparaciones revelaron que el libro de texto y las lecturas históricas fueron los métodos más valorados, mientras que el uso de TICA y los juegos educativos fueron menos preferidos.

La discusión de los resultados sugiere que adaptar los métodos de enseñanza a las preferencias y necesidades del alumnado es esencial para mejorar la efectividad del proceso educativo. Se identificó la importancia de la interacción del profesor y el uso de recursos locales en el aprendizaje de Historia.

La relación con la literatura existente destacó la necesidad de integrar enfoques pedagógicos innovadores que fomenten la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje histórico. Las implicaciones educativas apuntan hacia una mayor integración de TICA y recursos locales en la planificación curricular.

Entre las limitaciones del estudio se mencionan el tamaño de la muestra y la posible subjetividad en las respuestas de los estudiantes. Se sugiere para futuras investigaciones explorar en mayor profundidad el impacto de los métodos de enseñanza en el rendimiento académico y la motivación del alumnado.

En conclusión, el estudio resalta la importancia de evaluar y adaptar los métodos de enseñanza de Historia según las preferencias discentes, reconociendo la diversidad de enfoques necesarios para promover un aprendizaje significativo y duradero.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE HISTORIA, ESTRATEGIAS, PATRIMONIO CULTURAL, RECURSOS EDUCATIVOS, TICA

ANÁLISIS CRÍTICO DE LA IMAGEN ARTÍSTICA Y CONSTRUCCIÓN DE VALORES. ENTRE LA PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN Y LA AXIOLOGÍA

MIGUEL ÁNGEL ESPINOSA VILLEGAS

Universidad de Granada

La sensibilidad para juzgar la obra de arte también debe ser educada. El principal objetivo de esta comunicación es presentar a debate nuevas formas de análisis y estudio de la imagen artística, sin olvidar su dimensión de documento histórico, pero teniendo como horizonte la realidad cotidiana del alumnado. Se trata de hacer crítica de arte, utilizando los recursos propios de cada estudiante, su experiencia como individuo y su engranaje en un marco social. La crítica de la imagen artística debe nacer de una introspección que reconozca los valores aportados por la experiencia de cada individuo, su propia sentimentalidad, pero debe recibir una forma adecuada antes de ser lanzada como opinión y recogida por el grupo social para su aprovechamiento, una vez transformada en mensaje útil. Se pretende completar la formación artística prestando atención a algo que frecuentemente la historia del arte ignora por considerarse una ruptura de la cientificidad y objetividad exigida al historiador. Una vez que asumimos que en las Humanidades la objetividad total es imposible de alcanzar, no debemos tener ninguna aprensión en valorar una de las componentes de la subjetividad con que suele jugar el arte: el sentimiento. A menudo, este sentimiento resulta difícil de comunicar y transmitir, por lo que un objetivo secundario consiste en la configuración de un método adecuado para conseguir esta meta: la comunicación de sentimientos e ideas perfectamente estructuradas que faciliten la transformación de este tipo de contenidos en un conocimiento compartido.

La actitud ante la imagen ha de ser crítica y la intención con ella debe basarse, sin duda, en la extracción de una información histórica preciada fácilmente comprensible y aplicable al estudio de los grupos sociales históricos y a nuestra sociedad actual. Es por esto que el método de análisis crítico propuesto, se basa en una pedagogía de la historia del arte que valora

la expresividad y la expresión de ideas y sentimientos, pero contempla también su aplicación a la formación en valores, dentro y fuera del aula.

La metodología empleada para este estudio se ha aplicado durante varios cursos académicos sobre diferentes grupos de estudiantes universitarios de Historia del Arte. Se trata de un proceso didáctico que parte de lo lúdico y que aspira a la formulación de sólidos resultados en la investigación en el arte. No obstante, se exige una cierta madurez y preparación previa en la figura del discente, pues una mayor conciencia y conocimiento se traduce siempre en un producto crítico mas elaborado y perfecto. El texto crítico como producto es también una obra de arte, el alumnado debe ser consciente de lo que implica la creatividad y aplicar ese conocimiento a la elaboración de su respuesta. De ahí, la importancia concedida a la expresión, la comunicación, pero también al desarrollo de capacidades críticas y su transformación en destrezas y habilidades consolidadas.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EN VALORES, EXPRESION DEL SENTIMIENTO, HISTORIA DEL ARTE, METODOLOGÍA, PENSAMIENTO CRITICO

HISTORIA VIVA: ESTUDIANTE ACTIVO

MARÍA ROCÍO RUIZ PLEGUEZUELOS

investigadora independiente

Introducción: Los profesores continuamente buscamos nuevas herramientas o instrumentos que nos ayuden a explicar nuestra materia y, sobre todo, a interesar al alumnado. En los últimos tiempos se han hecho múltiples propuestas, como la gamificación o el uso del cine en el aula; en las que el alumnado aprende cualquier materia de modos muy distintos a los que se proponían en educación en tiempos pasados.

De hecho, el cine como recurso para la enseñanza fue nuestra propuesta hace algunas ediciones. En este caso proponemos ir más allá. No queremos buscar y preparar recursos para trabajar áreas de conocimiento con nuestro alumnado, sino que apostamos porque sean ellos mismos los que creen sus propios recursos o herramientas para alcanzar el conocimiento. Este conocimiento pueden conseguirlo realizando un corto documental o de ficción sobre un personaje o hecho histórico, escribiendo e interpretando un teatro basado en la Historia, hacer un podcast sobre algún aspecto histórico y compartirlo con los demás, participando en un escape room sobre Historia o en un concurso de relatos sobre un personaje o hecho histórico propuesto.

Objetivos: Nuestros objetivos son los siguientes:

- Mostrar cómo a través de actividades creadas por el propio alumnado se puede conseguir que adquieran conocimientos sobre una materia
- Usar todos los medios de los que se disponen (ordenadores, tablets, entorno, recursos naturales...) y convertirlos en recursos didácticos
- Enseñar a nuestro alumnado a construir su propio conocimiento usando múltiples herramientas
- Destacar que esta forma de enseñanza ayuda a completar los conocimientos en una materia determinada, mantiene el alumnado activo y contribuye a la adquisición de elementos transversales e interdisciplinares

Metodología: Analizaremos las distintas actividades planteadas y su utilidad

- Expondremos las enseñanzas que se pueden adquirir a través de ellas
- Mostraremos cómo organizar estas propuestas y cómo llevarlas a cabo, haciendo un buen uso de las mismas
- Expondremos el papel del profesor en dichas actividades

Discusión: Las actividades planteadas, en líneas generales, tienen resultados positivos, pero también pueden implicar una parte negativa. Explicaremos los aspectos positivos y negativos y cómo evitar estos últimos.

Expondremos distintas opiniones sobre si realmente enseñar la Historia a través de estas actividades es beneficioso para el alumnado y si se puede llegar a implicar de una forma más activa al ser creador y receptor al mismo tiempo.

Resultados: Cualquiera de las actividades propuestas es una herramienta útil para nuestro alumnado; porque les ayuda a adquirir conocimiento y compartirlo con otros. Debemos enseñar a nuestro alumnado que cualquier medio puede servir para comprender y/o explicar la Historia y que siempre deben tener en cuenta los recursos naturales y el entorno en el que están desarrollando sus estudios porque éstos son también fuentes de conocimiento.

Conclusiones: El profesorado debe servirse de todos los elementos que pueda considerar útiles para la transmisión del conocimiento; debe mantener al alumnado en actitud positiva y activa; ser mediador entre el conocimiento y el alumnado, supervisando y aconsejando, cuando sea necesario, en las diferentes actividades propuestas.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, ENSEÑANZA, HISTORIA, RECURSOS DIDÁCTICOS

COMPETENCIAS EN COMUNICACIÓN E HISTORIA UNIVERSAL MEDIANTE EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS: EL VIAJE ACADÉMICO Y EXPERIENCIAL EN CLAVE DE PATRIMONIO MATERIAL E INMATERIAL

VÍCTOR MANUEL PÉREZ MARTÍNEZ

Universidad San Jorge

MIGUEL ÁNGEL MOTIS DOLADER

Universidad San Jorge de Zaragoza

La experiencia vivencial en visitas académicas fuera del aula constituye un recurso valioso que enriquece las competencias de los estudiantes durante su formación. Estas actividades complementan la teoría impartida en el aula, ofreciendo una dimensión práctica y directa del conocimiento adquirido. En este contexto, se expone el planteamiento y la realización de una visita académica a la villa de Uncastillo (Zaragoza) con alumnado del primer curso de los Grados en Comunicación impartidos en la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales, como una actividad curricular y transversal en las asignaturas de "Documentación" e "Historia Universal Contemporánea". Objetivos: a) Analizar cómo la visita académica, aplicando el aprendizaje basado en retos, contribuye al fortalecimiento de competencias universitarias. b) Valorar la integración, investigación y valoración del patrimonio material e inmaterial de Aragón mediante una experiencia real. Metodología. Aprendizaje basado en retos, en la que los estudiantes se enfrentaron desafíos específicos relacionados con el análisis y documentación del patrimonio y la herencia material e inmaterial de la localidad como medio de comprender las claves del presente. Este enfoque promovió la participación y el desarrollo de habilidades críticas y prácticas en un contexto real. El análisis cualitativo de las experiencias y aprendizajes obtenidos se centró en la evaluación de competencias desarrolladas en "Documentación" e "Historia Universal Contemporánea". Resultados. Este estudio proporciona evidencias de cómo el aprendizaje basado en retos facilita la reflexión sobre temas de relevancia social, ética y educativa. Promueve una comprensión más

profunda de los contenidos académicos y su vinculación con una herencia común. Los estudiantes tuvieron una oportunidad única para aplicar conceptos teóricos en un contexto real, fortaleciendo sus competencias en documentación y análisis histórico entendido como un proceso. Conclusiones. A pesar de que los resultados se limitan a un grupo de estudio específico, se concluye que las visitas académicas son herramientas eficaces para desarrollar competencias y evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje. En suma, la metodología del aprendizaje basado en retos ofrece a los estudiantes de periodismo, publicidad, audiovisual y traducción y comunicación intercultural una experiencia enriquecedora que trasciende el ámbito teórico y promueve la integración de conocimientos prácticos y teóricos, con especial énfasis en la valoración del patrimonio cultural, referido en este caso a Aragón.

PALABRAS CLAVE

ARAGÓN, DOCUMENTACIÓN, HISTORIA UNIVERSAL, PATRIMONIO MATERIAL E INMATERIAL, ZARAGOZA

EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN DOCENTE DE LAS ASIGNATURAS «HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA» Y «PATRIMONIO FOTOGRÁFICO». COMPETENCIAS EN HABILIDAD Y CONOCIMIENTO

JUAN CARLOS OLIVER TORELLÓ

Universitat de les Illes Balears

MARIA-JOSEP MULET GUTIÉRREZ

Universidad de las Islas Baleares

Introducción: Nos interesa exponer diversas actividades prácticas que se han llevado a cabo en torno a la fotografía como lenguaje artístico y también documental o referencial a través de dos asignaturas obligatorias

del grado en Historia del Arte («Historia de la fotografía») y del Máster en Patrimonio cultural («Patrimonio fotográfico»), de la Universidad de las Islas Baleares (UIB) entre los cursos 2016 y 2024.

La intención de los docentes ha sido, a lo largo de los años académicos, promover en el estudiante habilidades y conocimientos pertinentes a las materias, por lo que se ha optado por utilizar y manipular en aula y al exterior recursos poco habituales o desconocidos en carreras de bajo grado de practicidad, pudiéndose entender la metodología aplicada como técnica de innovación docente y así garantizar la consecución de los objetivos propuestos y la capacitación de los alumnos sobre los temas tratados.

Objetivos: Se ha buscado siempre un doble objetivo: por un lado, el análisis de la fotografía como lenguaje plástico de carácter mixto que ha ido expresándose según las transformaciones de los contextos históricos que le han dado existencia y, por otro, el estudio del patrimonio fotográfico como una cuestión de gestión cultural asociada a identificación y conservación de obras precedentes y actuales.

Metodología: En la metodología seguida se ha primado el carácter práctico de las actividades, sin olvidar el aprendizaje de conocimientos histórico-sociales. Sin la simbiosis práctica- teoría-historia poca validez tendría lo trabajado en términos de innovación docente. El enfoque ha sido de carácter básicamente cualitativo para alcanzar los objetivos de ambas asignaturas, de ahí que método y objetivos vayan de la mano utilizando instrumentos muy vinculados a los contenidos de las materias, desde el manejo de accesorios prefotográficos (cámaras oscuras, cámaras lúcidas), fotográficos (cámaras estenopeicas y otras tipologías de cámaras y de negativos), utilización de laboratorio fotográfico, hasta identificación, manipulación y catalogación de imágenes históricas (daguerrotipos, ferro-tipos, intervenciones en copias positivas, fotomontajes, etc.) y contemporáneas (imágenes comparativas). Es decir, se ha procurado el aprendizaje, tanto histórico como de gestión desde la praxis, ámbito poco común en estudios de carácter más teórico.

Entendemos que los resultados obtenidos de la aplicación metodológica avalan la validez del sistema como una innovación docente, ya que la

información obtenida gracias a la observación de sus actuaciones y trabajos de diferente nivel de dificultad permite al profesor exponer sus éxitos y errores, y contrastarlos como grupo alumnado-profesor.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE EXPERIENCIAL, CONOCIMIENTOS PRÁCTICOS DE HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA, HABILIDAD EN GESTIÓN DEL PATRIMONIO FOTOGRÁFICO

LA ENSEÑANZA DE LA VIOLENCIA SEXUADA A TRAVÉS DE LA HISTORIA EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

MIGUEL ÁNGEL RUBIO LAPEÑA

Universidad de Valencia

ELIA ARCE ISABEL

Universidad Complutense de Madrid

Esta propuesta encuentra su motivación ante la inquietud por la manifiesta ausencia de la perspectiva de género en el grado en Historia de las diferentes universidades españolas. A su vez, nace como consecuencia de la alarma, despertada por diferentes estudios, ante el crecimiento del rechazo a la inclusión de las políticas feministas por una parte significativa del alumnado recién ingresado en la Universidad.

Nuestro objetivo es, en primer lugar, captar la atención del alumnado universitario. Como reflejan diferentes estudios, nos encontramos ante un contexto en el que, a causa de varios factores como los problemas de atención derivados de la pandemia COVID-19 o la sobreestimulación de las pantallas, la dificultad para mantener la concentración y seguir el

curso habitual de las clases o la capacidad de comprensión lectora, no son las adecuadas.

En segundo lugar, tenemos la intención de conseguir que el alumnado de primer curso de grado, en quien se ha detectado estas complicaciones, pueda profundizar en la terminología y en los conceptos específicos de la disciplina cuyas bases han de asentarse en el primer curso de grado. En este sentido, buscamos fomentar que se aprenda a pensar históricamente, que se entienda el concepto de violencia desde su propia historicidad e introducir el concepto de violencia sexuada. Asimismo, con ello podemos incidir en la incorporación de la perspectiva de género en el análisis histórico desde los inicios de la formación universitaria. Por último, a partir del análisis histórico, se quiere proporcionar al alumnado universitario el utillaje conceptual e intelectual necesario para interpretar su presente y formar una opinión crítica.

En cuanto a la metodología, al encontrarnos ante un alumnado nativo digital, propondremos la utilización de noticias actuales en diferentes formatos (Tiktok, Twitter y periódicos digitales) que aborden la violencia y, en especial, la violencia sexuada. A partir de estos materiales, trabajaremos los conceptos antes mencionados y, a través de la comparación entre espacios geográficos y culturales, introduciremos paralelismos con la noción de historicidad.

Un ejemplo ilustrativo de esta propuesta metodológica es la utilización de un video real extraído de la plataforma TikTok relacionado con la violencia sexuada en el conflicto palestino-israelí a través del que se puede analizar cuáles son los diferentes grados de tolerancia a la violencia en función de los diferentes contextos políticos, sociales y culturales. Con esta comparativa es posible comprender con una mayor facilidad cómo una misma acción violenta se puede aceptar con menor o mayor aprobación en función de los entornos de producción y recepción de los mensajes y, de esta forma, se puede ofrecer al alumnado un ejemplo ligado a su cotidianidad que les permitirá desarrollar la capacidad de pensar históricamente. Con ello, se podrá incorporar una perspectiva de género esencial a la hora de comprender el funcionamiento de la violencia.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, GÉNERO, HISTORIA, VIOLENCIA SEXUADA

LA INTEGRACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA CONSTRUCCIÓN ARTÍSTICA Y DE LOS RELATOS HISTÓRICO ARTÍSTICOS

JOSÉ CARLOS MARTÍN CONTRERAS

Universidad Antonio de Nebrija

JESÚS PORRES BENAVIDES

Universidad Rey Juan Carlos

La integración de las metas y Objetivos de Desarrollo Sostenible incluidos en la Agenda 2030, en los procesos educativos relacionados con el conocimiento y la construcción de la Historia del Arte, permite a los alumnos desarrollar un modelo crítico de comprensión alineado con la propuesta benjaminiana para la multiplicación de las historias.

Objetivos asociados a la Igualdad de género (ODS 5), Ciudades y comunidades sostenibles (ODS 11) o Acción por el clima (ODS 13), entre otros, encuentran en las acciones artísticas y culturales, como señalaba el documento elaborado por la Red Española para el Desarrollo Sostenible (REDS) “Cultura y Desarrollo Sostenible” (2020), una herramienta de especial eficacia para su integración en el área de conocimiento. Del mismo modo, la integración de estos en el aula propuesta para el ámbito universitario por el Real Decreto 822/2021, constituye una estrategia para la promoción entre un alumnado, especialmente sensible hacia la transformación social, de la apropiación de los procesos de aprendizaje.

Nuestra propuesta de innovación docente consiste en la integración de los ODS con la metodología de investigación art-based research aplicada

a asignaturas vinculadas con la historia del arte en títulos de grado y posgrado. A través de estrategias cognitivas asociadas a estos elementos, los alumnos se enfrentan a procesos de aprendizaje significativos que, con el “juego” y la creación artística como trasfondo les permite transitar por los procesos de investigación y construcción de la Historia del Arte, empleando fórmulas de crítica historiográfica, artística y social.

Esta propuesta educativa contribuye a la transformación del estudiante, fomentando la toma de conciencia sobre la complejidad de la construcción de los relatos históricos artísticos, así como sobre las extraordinarias posibilidades elocuentes que la creación artística alberga.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, ART-BASED RESEARCH, INNOVACIÓN DOCENTE, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

APROXIMACIÓN PRÁCTICA AL DESARROLLO HUMANO: EL TRABAJO CON INDICADORES OFICIALES PARA UNA CONTEXTUALIZACIÓN GLOBAL Y COMPARADA

J. JAVIER SERRANO LARA
Universitat de València

La importancia de la componente social, además de la económica, para conocer el estado de los procesos de desarrollo de los diferentes países es fundamental para poder contextualizar y avanzar en el conocimiento de dichos procesos. Las Naciones Unidas a través de los Programas de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) lleva trabajado, durante casi 50 años, en analizar y profundizar en los procesos de desarrollo a través de la publicación de informes y un conjunto de indicadores que ofrecen una información detallada y actualizada.

El objetivo de esta investigación es mostrar un ejemplo de buenas prácticas desarrollada por estudiantes de postgrado, donde a través de los diferentes indicadores de PNUD han podido contextualizar y comparar los procesos de desarrollo humano a escala mundial. Para ello, se han trabajado con un conjunto de indicadores, previamente seleccionado, como: Índice de Desarrollo Humano (IDH), Índice de Desarrollo Humano de Desigualdad (IDH-D), Índice de Desarrollo Humano de presiones planetaria (IDH-PP), Índice de Pobreza Multidimensional (IPM), Índice de Desigualdad de Género (IDG), Índice Gini (IG) y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). A partir de estos indicadores y una de las 5 regiones del planeta previamente delimitadas (África, América del Norte y Central, América del Sur y Caribe, Asia y Oriente Medio y Oceanía), se realizaba una comparación temporal y territorial intra-regional e inter-regional de los procesos de desarrollo humano.

Entre los principales resultados destacan un trabajo cooperativo, multidisciplinar y coordinado entre el conjunto de estudiantes de la asignatura. El trabajo de una región implica el conocimiento y análisis detallado de un conjunto de países y de la zona de estudio, observando su evolución, así como aquellos aspectos que necesitan un trabajo de cara a mejorar los procesos de desarrollo. Además, una exposición por grupos de todas las regiones permite tener una visión global del desarrollo entre las diferentes regiones, así como un debate para poder contextualizar los principales problemas y ventajas de los procesos de desarrollo a escala global.

PALABRAS CLAVE

COOPERACIÓN, DESARROLLO HUMANO, MUNDIAL, ODS, TERRITORIO

LAS ENERGÍAS RENOVABLES Y LA TRANSICIÓN ENERGÉTICA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA: UNA PROPUESTA PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL A TRAVÉS DE LA SALIDA DE CAMPO

JONATAN ARIAS-GARCÍA

Universidad de Granada

FRANCISCO JAVIER RODRÍGUEZ-SEGURA

Universidad de Granada

JOSE LUIS SERRANO-MONTES

Dpto. de Geografía Humana, Universidad de Granada

JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ-LACHICA

Universidad de Granada

Avanzar hacia un futuro más sostenible, en línea con el plan de actuación fijado por la Agenda 2030, además de una intervención institucional requiere de una concienciación ciudadana que debe partir de una educación ambiental desde etapas educativas tempranas. Se trata de una educación necesaria para poder obtener cambios tanto de actitud como de aptitud en la población y de esta manera formar a una ciudadanía más proclive a la aceptación de las energías renovable y aquellas tecnologías que actualmente se erigen como gran alternativa a los combustibles fósiles y pieza clave en la consecución de algunos Objetivos de Desarrollo Sostenible: 7 “Energía asequible y no contaminante”; 11 “Ciudades y comunidades sostenibles” y 13 “Acción por el clima”.

En esta línea, es importante que los valores ambientales se trabajen desde el inicio de la Educación Secundaria Obligatoria, pues estudios previos realizados con estudiantado de niveles superiores (Bachillerato, por ejemplo), muestran cómo el alumnado llega a niveles educativos superiores sin poseer un conocimiento ambiental que le permita desarrollar herramientas o aplicar lógicas necesarias para poder contribuir con acciones locales al cambio climático.

Partiendo de este contexto, en este trabajo se plantea una propuesta didáctica, que, fundamentada en el paradigma del Aprendizaje Activo Participativo (AAP), sirva como recurso didáctico para que el docente promueva una educación en la que se trabajen conceptos relacionados con la transición energética o el cambio climático con el fin de que el estudiantado adquiera un conocimiento básico sobre el contexto climático actual a la par que desarrolla una visión más sensible sobre el tema. La propuesta se enmarca en el contexto de la asignatura “Geografía e Historia” del 3º curso de la ESO.

Por tanto, ante el objetivo general de que el alumnado adquiera una formación complementaria a la que aportan los libros de texto o manuales, con la finalidad de incrementar su capacidad crítica y reflexiva en la temática de las energías renovables, la presente propuesta se fundamentará en el diseño e implementación de un itinerario geográfico-energético en la provincia de Granada (España).

Si bien la salida de campo constituye la actividad central, esta propuesta didáctica se estructura en tres grandes fases: i) Dos sesiones en el aula que proporcionarán al alumnado unas nociones básicas sobre la temática. Se realizará una preparación de la salida de campo en la que los estudiantes, dividido en grupos, deberá llevar a cabo un pequeño trabajo de indagación sobre el itinerario geográfico; ii) Salida de campo: en las diferentes paradas que conforman el itinerario, los diferentes grupos de trabajo deberán exponer la información previamente recabada en el aula; iii) Sesión conclusiva: en el aula se desarrollará una última sesión en torno a un debate y reflexión sobre el cambio climático y la repercusión de las energías renovables.

Con esta propuesta se pretende que la implementación de una metodología activa, basada en el desarrollo de una salida de campo, contribuya a que el alumnado adquiera un rol más participativo y protagonista en la enseñanza-aprendizaje y fortalezca una visión más crítica en un contexto de urgencia climática.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN AMBIENTAL, ENERGÍA RENOVABLE, ODS, PROPUESTA DIDÁCTICA, SALIDA DE CAMPO

MUJERES EN LA HISTORIA DE ROMA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA DE INFOGRAFÍAS EN PADLET

MARÍA SALUD TOCINO FERNÁNDEZ

Universidad de Málaga

Entre los estudiantes de Geografía e Historia y otras disciplinas relacionadas es habitual centrarse en el estudio de distintas épocas y personajes históricos que han marcado a cada una. Desde mi formación como filóloga clásica y, actualmente, como Profesora Sustituta Interina del área de Latín de la Universidad de Málaga, en la asignatura de Latín para Historiadores he llevado a cabo una actividad que mostraré en la presente comunicación.

El objetivo principal de dicha actividad es que los estudiantes conozcan más y mejor distintos personajes femeninos de la historia de Roma. Y que, además, sean capaces de explicar de manera resumida por qué dichas mujeres fueron relevantes a través de infografías elaboradas por ellos mismos.

La metodología que se empleará será el uso de la plataforma padlet. Cada alumno tendrá la libertad de escoger una mujer de la Historia de Roma y realizará con algún programa informático indicado para ello (Powerpoint, Canva, etc.) una infografía con los datos más relevantes del personaje, para que luego pueda ser compartido con el resto de compañeros en un panel disponible en dicha plataforma web. Se les proporcionarán las directrices convenientes acerca de los datos que deberán señalar (fundamentalmente la biografía, algunas fechas, hechos en los que participó y el por qué de su importancia histórica). Por último, deberán redactar

su opinión personal sobre el personaje escogido y su importancia, así como proporcionar una bibliografía básica consultada. Como en todas las actividades requeridas, se valorará la originalidad, la consulta de fuentes bibliográficas fiables y una correcta ortografía y redacción.

Es evidente que en la continua enseñanza de la historia es bastante más común el estudio de personajes masculinos, por ejemplo, en lo referido al contexto histórico de época romana, se hace especial hincapié en la relevancia que tuvieron cada uno de los emperadores, olvidándose a menudo que, junto a cada uno de ellos, casi siempre hubo una mujer con un importante papel en la historia.

En los resultados obtenidos se puede observar que el tema ha resultado de gran interés para los alumnos, que se han mostrado interesados y motivados por las distintas infografías realizadas por sus compañeros y han reconocido también que dicha actividad les ha permitido conocer otros personajes menos estudiados en las aulas de historia.

Para concluir, podemos afirmar que se trata de una actividad interdisciplinar, pues se complementan dos materias distintas, como es el latín y la historia de época romana, lo que evidencia la compatibilidad y afinidad entre ambas; hace uso de las nuevas tecnologías con programas y herramientas disponibles online; incluye, como novedad, centrarse en los personajes femeninos, a veces tan olvidados en los estudios históricos tradicionales.

PALABRAS CLAVE

HISTORIA DE ROMA, INFOGRAFÍA, MUJERES, PADLET

DEL I+D+I A LA ENSEÑANZA. USO DE RECURSOS Y MATERIALES INNOVADORES ELABORADOS POR GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

RAFAEL DURO GARRIDO

Escuela Universitaria de Osuna. Universidad de Sevilla

Introducción: La promoción y exigencia de transferencia del conocimiento en los proyectos de investigación universitarios es una realidad difícilmente discutible, que toma más fuerza cada día. No en vano, la aplicación del conocimiento generado en el seno de los grupos de investigación universitarios no constituye solo una realidad en proceso, sino que es ya un elemento clave. Para atender a esta demanda los proyectos están desarrollando diversas iniciativas en forma de repositorios, recursos web, herramientas para el aprendizaje y otras propuestas. Todo ello implica un cambio sensible en los modelos de investigación, toda vez que la transferencia del conocimiento y la generación de materiales educativos ha entrado en escena con inusitada fuerza, superando por mucho los objetivos que hasta hace poco han condicionado la labor de los grupos y proyectos de I+D.

Objetivos: Los objetivos de esta ponencia serán varios, aunque podemos agruparlos en tres esenciales. En primer lugar, se desea evaluar la importancia de la labor de los grupos de investigación en la elaboración de repositorios y materiales didácticos en humanidades. Seguidamente, se pretende calibrar la utilidad y adecuación de estos materiales a los diferentes niveles educativos y su impacto en la innovación docente. El tercero de los objetivos tiene que ver con la puesta en valor de la transferencia de conocimiento de la universidad a otros centros educativos y al resto de la sociedad.

Metodología: Para el desarrollo del primer objetivo se llevará a cabo una metodología basada en la consulta bibliográfica y de fuentes de información científica, con objeto de evaluar la importancia de los materiales citados. Para el segundo objetivo la metodología se centrará en el análisis de los recursos y repositorios mencionados y su utilidad en base a

criterios específicos que se harán explícitos en el trabajo. El tercer punto tendrá que ver con la discusión y los resultados, que pasamos a exponer.

Discusión y resultados: La discusión y los resultados tendrán una relación directa con el tercer objetivo, ya que se centrarán en la discusión acerca de la importancia de los materiales y recursos citados para los distintos niveles educativos que se van a estudiar.

Conclusiones: Este último apartado estará centrado en el alcance tanto de los materiales y recursos citados, en sus diversas formas, como con las implicaciones de los mismos en el ámbito educativo y su aportación a la transferencia del conocimiento desde los grupos de investigación a las instituciones educativas y a la sociedad en general. Para ello se tratará lo enunciado en los puntos anteriores.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE HISTORIA, INNOVACIÓN, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, RECURSOS DIDÁCTICOS, TRANSFERENCIA CONOCIMIENTO

EL OJO DIGITAL. USO DE TECNOLOGÍAS OCR EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MODERNA

RAFAEL DURO GARRIDO

Escuela Universitaria de Osuna. Universidad de Sevilla

Introducción: Es un hecho que las nuevas tecnologías han cambiado por completo el panorama de la enseñanza en muy poco tiempo. En diversos aspectos, y desde numerosos ámbitos han surgido multitud de nuevos materiales y recursos. Entre las numerosas tecnologías, en este trabajo se abordará el uso del software de reconocimiento inteligente de caracteres. Se trata de programas que, mediante el uso de diversas

tecnologías, permiten la lectura de documentos antiguos, a menudo escritos en un formato difícilmente comprensible para las personas no iniciadas en el mundo de la paleografía.

Objetivos: El objetivo principal de esta ponencia es analizar el impacto de algunas de las nuevas tecnologías que permiten la lectura de manuscritos históricos. En concreto, se pretende abordar la importancia y aplicaciones que el uso de este software podría tener en el ámbito de la innovación docente de la historia. Otra de las finalidades de la ponencia es la de conocer la viabilidad de la implantación de estas tecnologías en los centros educativos.

Metodología: La metodología del estudio se basará en el análisis comparativo de las diferentes tecnologías de reconocimiento óptico de caracteres (OCR), tanto libres como de pago, y se compararán sus opciones y prestaciones con el objetivo de evaluar su idoneidad en distintos contextos educativos. La metodología de la ponencia contempla también la revisión y puesta en contexto de las aportaciones académicas al respecto.

Discusión y resultados: La discusión de los resultados de la investigación tendrá como objetivo principal analizar las ventajas e inconvenientes de la implantación de las mencionadas tecnologías en los centros educativos, así como las posibilidades y retos que plantean. Este punto estará estrechamente ligado al análisis comparativo entre diferentes programas ya enunciado en la metodología. La discusión contemplará también las diferentes corrientes de análisis presentes en la literatura científica sobre la materia.

Conclusiones: Las conclusiones de la ponencia contemplarán todo el análisis y la discusión previos, pero tendrá como objetivo, a diferencia de los anteriores, la emisión de un análisis propio en el que se tendrán en cuenta los aspectos metodológicos incluidos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, INNOVACIÓN EDUCATIVA, MANUSCRITOS, SOFTWARE, TECNOLOGÍAS OCR

NUSQ[UAM] ANTEA IMPRESSUM COLLECTORIUM
TOTIUS FERE MEDICINE BERTRUCIJ BONONIENSIS.
RESTAURACIÓN DE UNA OBRA DEL SIGLO XVI UBICADA
EN LA BIBLIOTECA DEL MONASTERIO DE YUSO DE
SAN MILLÁN DE LA COGOLLA (LA RIOJA)

DIEGO ITURRIAGA BARCO

UNIR. Universidad Internacional de La Rioja

ENRIQUE MARTÍNEZ GLERA

UNED

Esta publicación es parte del proyecto ‘Rehabilitación del patrimonio histórico artístico de La Rioja’ (CI24-009), financiado por el Vicerrectorado de Transferencia de la Universidad Internacional de La Rioja.

Introducción: El libro Nusq[uam] antea impressum Collectorium totius fere medicine Bertrucij Bononiensis: in quo infrascripta continentur. Primo de regimine sanitatis. Secundo de egritudinibus particularibus que sunt a capite usq[ue] ad pedes. Tertio de egritudinibus universalibus hoc est de febribus. Quarto de crisi et de diebus creticis. Quinto de venenis. Sexto de decoratione fue publicado en Lugdunium (Lyon), en 1509, actualmente conservado en la Biblioteca del Monasterio de San Millán de la Cogolla (La Rioja). Su signatura es I. 1/26 (n.º 863 del catálogo de impresos). Tiene unas dimensiones de 21,5 x 15 x 3 cm, parecidas al antiguo formato de octavo, tamaño que permitía una producción de calidad, un uso fácil y un precio de coste aceptable.

Objetivos: El objetivo principal es descubrir y divulgar la importancia de esta obra escrita que supone todo un símbolo de la evolución del libro de Medicina y su uso como fuente científica. El público objetivo de este texto es el profesorado en general que puede tener acceso a una obra fundamental del siglo XVI.

Igualmente, se pretende exponer el proceso de restauración llevado a cabo en el libro en el año 2024 de mano de la restauradora de libros Ana Jessen en un ejercicio extraordinario de recuperación del patrimonio.

Discusión: Este libro cubre un amplio espectro de cuestiones médicas. La primera parte es una “recomendación médica” y trata sobre las condiciones que afectan al cuerpo. La segunda, “concepto de médico”, habla del comportamiento y la ética del profesional. La tercera incide sobre las “reglas de salud”, describiendo un estilo de vida relacionado con la dietética. De la cuarta a la sexta incluyen las novedades sobre las enfermedades que afectan a todo el cuerpo (molestias de la cabeza a los pies, malestares generales y fiebres, ataques y enfermedades agudas). La séptima se centra en las “drogas”, es decir, los medicamentos. Y la última recoge los “adornos” o cosméticos que luego formarán parte de la Medicina.

Conclusiones: La obra de Bertrucci solo ha sido objeto de tres publicaciones completas: la primera, en Lyon, de 1509; otra, nueve años después, igualmente en Lyon; y la última, en Colonia, de 1537. Se sabe poco sobre el autor. De origen lombardo, debió nacer a finales del siglo XIII. Fue profesor de anatomía en la Universidad de Bolonia, siendo el primero en practicar las disecciones en sus clases desde 1315, aunque ninguna de sus obras anatómicas está incluida en esta antología. Murió entre 1342 y 1347.

Después de 1537 no se reeditaron las obras de Bertrucci, lo que tal vez se debiera al abandono progresivo de la Medicina medieval hacia formas más modernas. No obstante, durante el Renacimiento se convertirá en un símbolo de la evolución del libro de temática médica y su uso como fuente lo cual reflejamos en el texto.

PALABRAS CLAVE

COLLECTORIUM TOTIUS MEDICINE, NICCOLO BERTRUCCI,
RESTAURACIÓN DE LIBROS ANTIGUOS, SAN MILLÁN DE
LA COGOLLA, TRATADOS DE MEDICINA

THEATRO MONARCHICO DE ESPAÑA. RESTAURACIÓN DE UNA OBRA DEL SIGLO XVI UBICADA EN LA BIBLIOTECA DEL MONASTERIO DE YUSO DE SAN MILLÁN DE LA COGOLLA (LA RIOJA)

DIEGO ITURRIAGA BARCO

UNIR. Universidad Internacional de La Rioja

ENRIQUE MARTÍNEZ GLERA

UNED

Introducción: El título original y completo de este libro, habitualmente conocido como Teatro Monárquico de España, es *Theatro monarchico de España*, que contiene las mas puras, como catholicas maximas de estado, por las quales, assi los principes, como las republicas aumentan, y mantienen sus dominios, y las causas que motivan su ruyna / escrito por ... Pedro Portocarrero y Guzman... Fue publicado en Madrid por Juan García Infanzón, en 1700.

El ejemplar de estudio procede de la biblioteca del Monasterio de San Millán de la Cogolla (La Rioja). Su signatura es B. 178/3 (n.º 5338 del catálogo de impresos). Tiene unas dimensiones de 30 x 22 x 4 cm.

Objetivos: El objetivo principal es descubrir y divulgar la importancia de esta obra escrita que sigue el camino de otras obras ya conocidas, de mayor antigüedad, cuyo origen nos remite a *El Príncipe* de Nicolás Maquiavelo (1469-1527), publicada en 1513. Podemos considerar que el impreso es raro y difícil de encontrar, de ahí el interés por preservarlo en las mejores condiciones posibles. El público objetivo de este texto es el profesorado en general que puede tener acceso a una obra fundamental fechada en 1700.

Igualmente, se pretende exponer el proceso de restauración llevado a cabo en el libro en el año 2024 de mano de la restauradora de libros Ana Jessen en un ejercicio extraordinario de recuperación del patrimonio.

Discusión: La obra es un tratado político escrito a finales del siglo XVII y publicado por primera y única vez en el mencionado año de 1700. Su objetivo final es que el gobernante se comporte de la manera precisa e ideal que se espera de un príncipe cristiano. Los planteamientos teórico eruditos del autor se plasman en forma de una serie de advertencias que se dirigen a quien ha de gobernar, que debería intentar cumplirlas, y que resultan novedosas no tanto por su contenido, como por el contexto temporal en el que se redactan.

Conclusiones: Dada la precariedad del libro, se ha seguido todo el proceso con la máxima atención para que no quede desvirtuado el texto, sobre todo en aquellas partes más afectadas por la acción de estos agentes de deterioro. Para ello se compara con los ejemplares existentes en los fondos de otras bibliotecas, por ejemplo, en la de la Real Academia de la Historia o en la de la Universidad de Granada, y se determina si se precisa o no reintegrar el texto o conviene respetar el estado en el que nos ha llegado en según qué hojas.

Una vez completada la labor restauradora, se valora en su conjunto el trabajo y el resultado, teniendo en cuenta, asimismo, la labor del investigador, de cara a justificar la metodología en otras posibles intervenciones.

PALABRAS CLAVE

PEDRO PORTOCARRERO Y GUZMÁN, RESTAURACIÓN DE LIBROS ANTIGUOS, SAN MILLÁN DE LA COGOLLA, TEATRO MONÁRQUICO DE ESPAÑA, TRATADOS POLÍTICOS

LAS PRÁCTICAS MUSEÍSTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PROGRAMAS DE PROMOCIÓN TURÍSTICA EN EL ÁMBITO ACADÉMICO

NURIA SEGOVIA MARTÍN

*Dra. en Historia del Arte
Profesora del Departamento de Historia del Arte
y Filosofía de la Universidad de La Laguna
Museóloga. Consultora de arte*

Introducción: En la actualidad, cada vez más son las instituciones culturales que dotan a sus proyectos artísticos de programas didácticos, con el objeto de hacer más comprensibles y accesibles las propuestas expositivas y los recursos empleados para su definición para todo tipo de público, cuyo producto didáctico a su vez potenciaría el interés del turismo cultural. De este modo, la temporalidad e itinerancia que proporciona la producción de exposiciones, propicia un continuo cuestionamiento de las organizaciones culturales, a costa de la búsqueda de la rentabilidad que las muestras temporales y las actividades generan a las instituciones.

Objetivos: Tras el descenso de visitantes que ha asolado a los museos en los últimos años, las instituciones, han sido objeto de un plan de innovación, a partir del cual se han abierto nuevos horizontes en la creación de contenidos digitales, así como en los métodos para su difusión, útiles en la promoción turística. Los museos han optado por abordar el desarrollo de su página web, con una premisa fundamental: los contenidos publicados debían ser administrados desde el propio museo por los diferentes departamentos responsables, así como el diseño y puesta en marcha de los contenidos didácticos, el museo virtual, a partir del cual le ha permitido a los usuarios realizar recorridos multimedia por las obras del museo, accediendo a las fichas de las piezas. Por otro lado, se han incorporado otros recursos, tales como la publicación de videos de las conferencias y actividades del museo, así como de los programas de formación y otras mejoras en las secciones educativas. En este sentido, y tal y como avanzamos anteriormente, las acciones de promoción exterior

y marketing del los museos, se han concentrado en el área de promoción y desarrollo corporativo s partir de varias líneas de trabajo, tales como: Programa de promoción turística. Dando a conocer las actividades del museo a tuoperadores, agencias de viajes, organizadores profesionales de congresos, hoteles guías, y organismos oficiales. En este sentido, la labor centra en la elaboración de un calendario de exposiciones temporales para que los profesionales del museo puedan conocer la programación del museo, bien a través de material impreso, que junto con los folletos se distribuyen en centros de información turística del Ayuntamiento de Madrid, ferias, viajes de familiarización (fam trips), así como a través del envío de notas de prensa a operadores turísticos. Por otro lado, destacamos el canal de turismo en la página web del museo, en donde se puede encontrar la información relativa a la programación del museo, así como un archivo fotográfico con descarga de imágenes, etc.

Metodología: La educación basada en la investigación, resolución de problemas, aprendizaje por proyectos y trabajo colaborativo constituyen innovaciones metodológicas que están ampliamente implementadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La solvencia metodológica de este tipo de herramientas de innovación docente queda refrendada tanto por el número de investigaciones en donde se han aplicado, referidas a niveles educativos y áreas de conocimiento diferentes, y por nuestra propia experiencia, en donde hemos implementado herramientas de este tipo en proyectos de innovación educativa previos. La metodología del proyecto está basada en las dos herramientas de innovación (trabajo colaborativo y trabajo en proyectos), que podrían ser aplicadas para la consecución de parte de los contenidos del programa educativo de una forma diferente a los métodos expositivos. El alumnado universitario ha de poder entender cuál es la acción que van a desarrollar, qué utilidad va a tener y en qué ámbito, y qué van a aprender con ello.

Conclusiones: Los esfuerzos de la gestión educativa de los museos se ha centrado en la potenciación de los programas educativos, sus canales digitales y la participación en congresos internacionales entendiéndose este modelo como referente de otros, en materia educativa a nivel internacional. En los museos de referencia como el Museo Nacional Thyssen– Bornemisza, la educación artística es entendida como el bastión sobre el que

se sustenta gran parte de su actividad, por ello cada año evolucionan, incorporando nuevos segmentos de público, como destinatarios de sus actividades, tales como formación para profesorado, grupos de mayores, personas en riesgo de exclusión, social, etc. Así, como intervenciones de otra naturaleza artística, tales como conciertos, lecturas de la colección por parte de escritores y artistas, o talleres alternativos para la ciudadanía. De todo ello, queda constancia en la web educathyssen, que anualmente supera el número de visitantes, así como los seguidores las redes sociales, disponiendo de un perfil específico para el ámbito educativo.

Sin duda, el éxito de un programa educativo de un museo o centro de arte, viene determinado por las colaboraciones, apoyos y patrocinios que se reciben. De este modo, en los últimos años los museos españoles, han sido receptores del apoyo de instituciones y entidades que han potenciado el desarrollo de las actividades educativas del centro, y en donde en el caso concreto del Thyssen, le ha permitido ampliar el horario y ofrecer otras actividades alternativas a la programación ordinaria, para captar a otro tipo de público diverso.

Por tanto, si podemos destacar algún aspecto que une a los intereses educativos y sociales de los modelos analizados, es el hecho de contar con colecciones y programaciones de exposiciones temporales, de claro carácter educativo y divulgativo, cuyo forma de presentación a la sociedad está siendo canalizada a través de los programas didácticos y medios alternativos que cada institución crea correspondiente, a partir de lo objetivos trazados por cada una de estas.

PALABRAS CLAVE

AAPRENDIZAJE ACTIVO, ACADEMIA, APRENDIZAJE COOPERATIVO, ARTE, COMPETENCIA DIGITAL

“SITUACIONES DE APRENDIZAJE”: UNA OPORTUNIDAD PARA EL CONOCIMIENTO DEL PATRIMONIO CULTURAL, CERCANO Y DESCONOCIDO

PABLO OSMA RODRÍGUEZ

*Universidad Rey Juan Carlos
Universidad Europea de Madrid*

La última reforma de la Ley Orgánica de Educación ha traído la profesión docente las “situaciones de aprendizaje” y a nuestra forma de entenderlas una oportunidad para incorporar elementos del entorno al contexto escolar en el quehacer diario de los docentes. En este sentido es en el que contemplamos la oportunidad de trabajar la educación patrimonial desde los elementos más inmediatos, desde ese patrimonio cultural, cercano y desconocido, con el que alumnos y familias establecen un vínculo relacional que es el mejor medio de ponerlo en valor y protegerlo.

Los objetivos que nos planteamos es realizar una revisión de la incorporación de la pedagogía del patrimonio en las leyes educativas españolas de la democracia y, especialmente, poner en valor los cambios introducidos con la LOMLOE. Como segundo objetivo nos proponemos facilitar un caso que sirva de ejemplo y modelo a los docentes, con la invitación de que incorporen el trabajo del patrimonio desde el aula y por medio de las metodologías activas, desde las cuales sean los propios alumnos los que realicen las investigaciones pertinentes y la puesta en valor de los elementos trabajados. En línea con lo expuesto la innovación educativa vendría dada de la transferencia entre el conocimiento experiencial en contacto directo con los bienes existentes fuera del aula y la construcción y socialización del conocimiento desde el aula a la comunidad, lo cual puede articularse desde prácticas basadas en el aprendizaje-servicio.

Dentro de los resultados se valorará la presencia de la educación patrimonial en las leyes educativas y las oportunidades que la configuración de las mismas ofrecen para trabajar un patrimonio local que no siempre forma parte directa de los contenidos señalados pero que sirve para

desarrollar múltiples competencias, así como la conciencia cívica del beneficio que conlleva su conservación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO (APS) CRÍTICO, AGENDA 2030 - ODS, EDUCACIÓN TRANSDISCIPLINAR, PARTICIPACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS ACTIVAS, PATRIMONIO CULTURAL

EL CINE HISTÓRICO DE JUAN DE ORDUÑA (1948 -1951): UNA FUENTE RELEVANTE PARA EL HISTORIADOR Y UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA ÚTIL PARA EL DOCENTE

AGUSTÍN PÉREZ CIPITRIA

Universidad de Valladolid

El cine puede ser un gran aliado para la enseñanza de la Historia ya que debe tenerse en cuenta que, en ocasiones, el discurso verbal no llega tanto al alumno como cabe de esperar y es precisamente el soporte audiovisual, con sus imágenes y testimonios orales, el que sirve de ayuda para que el estudiante pueda empatizar más con una época histórica. En este sentido, los cines de ficción, gracias a su puesta en escena de emociones y sentimientos vividos por personajes de otras épocas, hacen que el espectador o en este caso el alumno se identifique más con ellos. No obstante, el estudiante que adquiere conocimientos de historia mediante el análisis de un film histórico debe estar debidamente formado para saber discernir y separar lo propiamente histórico de lo puramente dramático, siendo esta faceta labor propia del docente.

Otro tema que se va a analizar es la idoneidad del cine como fuente para el estudio de la historia. Actualmente los medios audiovisuales forman parte de nuestras vidas e innumerables filmotecas de todo el mundo

conservan infinidad de audiovisuales antiguos y otros soportes más modernos que nos pueden ayudar para “hacer la Historia”.

La idea de que la historia se construye únicamente a partir de documentos tradicionales escritos como pueden ser archivos impresos de la época, poco a poco va desapareciendo. Es necesario valorar la entrada progresiva de nuevas vías o fuentes liberadas de paradigmas intocables que nos pueden acercar al estudio de la historia, entre las que destacaría el análisis del cine histórico en sus diferentes variantes.

Desde esta última perspectiva se fundamentará el estudio mostrando primeramente cómo se transmiten distintas épocas de la historia de España en el cine dependiendo de la fecha de su realización. En segundo lugar, se tratará de demostrar como el cine histórico puede resultar una fuente de estudio transcendente para los historiadores.

En definitiva, el objetivo de esta ponencia es el de transmitir la utilidad que podría tener el cine histórico para el aprendizaje de un estudiante universitario, tomando para ello como referencia una serie de películas de género histórico dirigidas por el conocido director de cine Juan de Orduña. Asimismo, se pretenderá mostrar como el cine histórico del citado director puede resultar una fuente de información de gran valor para el investigador.

PALABRAS CLAVE

CINE HISTÓRICO, HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE,
FUENTE HISTÓRICA, JUAN DE ORDUÑA

APROXIMACIÓN A LA DIDÁCTICA DEL OBJETO APLICADA A LA ENSEÑANZA. LA NAVEGACIÓN ANTIGUA, UN CASO DE ESTUDIO

GERARD CABEZAS GUZMÁN

Universidad de Girona

Introducción: Los profesores de historia se enfrentan a diario al desafío de captar y mantener la atención de sus alumnos. Para ello, es preciso que los sucesos del pasado sean atractivos y de fácil comprensión. La didáctica del objeto ofrece una solución innovadora para hacer más atractiva la clase, permitiendo a los estudiantes interactuar con artefactos arqueológicos reales que tienen una relación directa con los temas de estudio. En esta propuesta, se estudiará un espolón de barco romano como herramienta didáctica para enseñar sobre la navegación antigua.

Objetivos:

- **Utilizar un objeto para introducir conceptos complejos:** utilizar el espolón de un barco antiguo como punto de partida para trabajar diversos temas, como la expansión mediterránea de Roma, la navegación antigua, la guerra en el mar, el comercio, la religiosidad antigua, etc.
- **Aumentar el interés y la participación de los estudiantes:** hacer las clases más interactivas y atractivas mediante el uso de artefactos arqueológicos reales.
- **Divulgar descubrimientos recientes:** conectar a los estudiantes con los hallazgos arqueológicos más recientes (*Rostra* de las islas Egadas, Italia)

Metodología:

- **Selección del objeto:** el objeto seleccionado debe permitir construir un discurso histórico coherente y de fácil explicación. Es recomendable que este permita el estudio de diferentes temas que compartan un elemento común, como sería el mar en

la antigüedad, así como la exploración de diferentes disciplinas. En este caso, arqueología, historia, iconografía y epigrafía.

- **Contextualización histórica:** se presentará una introducción detallada del objeto, incluyendo su origen, datación y contexto histórico.
- **Interacción con el objeto:** de ser posible, sería interesante que los estudiantes pudieran observar y manipular réplicas del objeto. En caso de que no sea posible, se utilizarán imágenes de alta calidad y modelos 3D.
- **Investigación:** se fomentará que los estudiantes realicen sus propias investigaciones de los diferentes temas que vayan surgiendo, mediante la búsqueda de información y la posterior exposición en clase.
- **Discusión en grupo:** se promoverán los debates y discusiones en clase permitiendo a los estudiantes compartir sus ideas.
- **Evaluación y Feedback:** se implementarán métodos de evaluación para medir la comprensión y el interés de los estudiantes, así como para conocer el éxito de la aplicación de esta metodología.

Discusión: El uso de objetos arqueológicos no solo facilita una comprensión más vívida de los temas, sino que también estimula el interés y la participación activa de los estudiantes. La elección del espolón de un barco antiguo como herramienta didáctica, permite explorar diversos aspectos. En primer lugar, el contexto histórico del artefacto nos permite estudiar la expansión romana por el Mediterráneo. Seguidamente, el propio diseño del rostrum nos abre la puerta a hablar de la construcción de barcos, así como de la guerra naval antigua. El estudio de los elementos iconográficos de la pieza nos transmite la importancia de la religiosidad entre los navegantes y la epigrafía, además de introducir el latín, permite presentar a los estudiantes las magistraturas romanas. Este enfoque conecta de manera efectiva la teoría con la práctica, proporcionando una experiencia educativa enriquecedora.

Resultados: Por mi propia experiencia, los estudiantes muestran un mayor interés, participación y comprensión de los conceptos trabajados. El uso de esta metodología convierte la historia en una disciplina más

práctica, viva y cercana, y menos teórica y memorística, generando un mayor interés, especialmente en cuestiones arqueológicas.

Conclusiones: La aplicación de la didáctica del objeto en la enseñanza no solo hace que las clases sean más atractivas y participativas, sino que establece una conexión directa entre los descubrimientos arqueológicos recientes y el gran público, enriqueciendo la comprensión y el interés de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

ARQUEOLOGÍA, DIDÁCTICA DEL OBJETO, ESTUDIO MULTIDISCIPLINAR, HISTORIA ANTIGUA, INNOVACIÓN DOCENTE

APLICABILIDAD DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA *HISTORIA DE LOS PAÍSES DE HABLA INGLESA*. UNA EVALUACIÓN BIANUAL (2022-2024)

GEMA BARREDA ASENJO

Universitat Jaume I (UJI)

ANTONIO LÓPEZ AMORES

Universitat Jaume I

Introducción: Este estudio, desarrollado en la Universitat Jaume I (UJI) de Castellón con 105 alumnos durante el curso 2023/2024, explora la aplicabilidad de la gamificación en la docencia universitaria, concretamente, en la enseñanza de la asignatura de Historia de los países de habla inglesa, utilizando la plataforma Socrative. En un contexto educativo cambiante, integrar tecnologías innovadoras parece esencial para mejorar la experiencia de aprendizaje. Esta herramienta de Sistemas de Respuesta Personal (SRP), facilita interacción dinámica y evaluación en

tiempo real, fomentando mayor participación estudiantil. Mediante cuestionarios y actividades monitorizadas, se ha recopilado la percepción del estudiantado sobre el impacto de la gamificación y se han comparado tales resultados con los del curso anterior.

Objetivos: Evaluar cómo el estudiantado percibe la integración de la gamificación en la asignatura de *Historia de los países de habla inglesa* con la intención de promover un modelo de aprendizaje más interactivo y participativo que fomente el interés hacia la asignatura.

Comparar los datos recogidos en el curso 2023/2024 con los obtenidos en la anualidad previa, 2022/2023, para identificar tendencias y cambios en la percepción y efectividad de la gamificación.

Metodología: Desde el año 2022/2023, el grupo de Innovación Educativa en Historia Moderna de la Universitat Jaume I, ha llevado a cabo una serie de acciones de mejora que implementan la gamificación de ciertas actividades de aprendizaje mediante el empleo de la plataforma Socrative. Al final del periodo docente, durante la primera mitad de la asignatura Historia de los países de habla inglesa, el estudiantado realizó cuestionarios anónimos valorando la utilización del recurso en el aula. Este estudio emplea enfoques cuantitativos y cualitativos para analizar las dinámicas de la gamificación en la universidad, específicamente, en la Historia inglesa, evaluando su efectividad en la educación superior. Los hallazgos profundizan en cómo estas herramientas transforman la enseñanza, promoviendo un aprendizaje más interactivo y comprometido.

Resultados: Los resultados obtenidos han sido recopilados, analizados y cotejados, no sólo para arrojar información sobre el impacto del presente curso sino también puedan unirse a la información recogida desde 2022. Las respuestas recabadas en las diferentes encuestas realizadas al estudiantado de los cuatro grados han sido favorables a la mejora introducida. Una amplia mayoría considera la innovación implementada como positiva o muy positiva.

Discusión: Al combinar las estadísticas extraídas de los cuestionarios con las obtenidas en la anualidad pasada, se consolida la visión de que el estudiantado percibe como óptima la inserción de actividades

dinamizadoras que permiten una aproximación al estudio de la Historia menos memorística y más teórico-práctica.

Conclusiones: La gamificación de la docencia superior en la asignatura de Historia de los países de habla inglesa –en el caso actual, mediante la plataforma Socrative– ha incrementado notablemente la participación estudiantil en la materia y es percibida de una manera muy positiva por la mayoría. La realización de cuestionarios se muestra como una excelente herramienta para evaluar la aceptación de estas mejoras, confirmando que las estrategias de enseñanza gamificadas son efectivas y bien recibidas en el contexto universitario.

PALABRAS CLAVE

CUESTIONARIO, DOCENCIA UNIVERSITARIA, GAMIFICACIÓN, HISTORIA, INNOVACIÓN DOCENTE

INNOVACIÓN DOCENTE EN LENGUA Y LITERATURA –
SECCIÓN A

PONENCIAS

- **Ponencia A05-S04-01.** QUE HABLEN LOS CLÁSICOS: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA MEDIANTE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL
César Pascual Romero Casanova.
- **Ponencia A05-S04-02.** FILOSOFÍA Y MEDICINA EN LA INTERTEXTUALIDAD EN LA LITERATURA INFANTIL
Elena Cano Turrión.
- **Ponencia A05-S04-03.** INNOVACIÓN DOCENTE DE LA LENGUA ÁRABE A TRAVÉS DE CANCIONES INFANTILES: EL CASO DEL REY LEÓN
Salud Adelaida Flores Borjabad.
- **Ponencia A05-S04-04.** EXPRESAR PRESENTE, PASADO Y FUTURO EN ALEMÁN
Lía De Luxán Hernández.
- **Ponencia A05-S04-05.** MARIQUITINA: UNA FORMA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA APRENDER LENGUA ÁRABE.
Salud Adelaida Flores Borjabad.
- **Ponencia A05-S04-06.** INNOVACIÓN DOCENTE APLICADA A LA LENGUA ÁRABE: ENSEÑAR ÁRABE A TRAVÉS DE LOS POEMAS DE NIZZAR QABBANI
Salud Adelaida Flores Borjabad.
- **Ponencia A05-S04-07.** UN PROYECTO DE APS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA LECTORA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.
Belén Montijano Serrano. Isabel Segura Moreno. Consuelo Burgos Bolós. Veronica Torres Moya.
- **Ponencia A05-S04-08.** ANÁLISIS Y REFLEXIÓN ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS, SISTEMAS, MODOS DE EVALUACIÓN Y RESULTADOS EN *TERCERA LENGUA Y SU CULTURA II: ALEMÁN*
Lía De Luxán Hernández.
- **Ponencia A05-S04-09.** ESTUDIO CONTRASTIVO DEL PLANTEAMIENTO EDUCATIVO DE LA LENGUA-CULTURA ALEMANA EN *DELFIN, OPTIMAL Y MENSCHEN*
Lía De Luxán Hernández.

- **Ponencia A05-S04-10.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA: EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL APRENDIZAJE DE MODISMOS EN INGLÉS
Cristina Lara-Clares. Cristina Fernández Alcaína. Alba E. Ruz.
- **Ponencia A05-S04-11.** LA FIGURA FEMENINA ENTRE LA LITERATURA Y EL CINE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DEL TEATRO: LA MUJER HOLLYWOODIENSE EN MARILYN NO ES MONROE (2012), DE GREGORIO MORALES
Alberto García-Aguilar.
- **Ponencia A05-S04-12.** LOS LATINISMOS CRUDOS EN EL AULA DE TRADUCCIÓN JURÍDICA DE INGLÉS: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA
Valeria Hernández García.
- **Ponencia A05-S04-13.** INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA FONÉTICA CATALANA: CREACIÓN DE VÍDEOS DIDÁCTICOS EN REDES SOCIALES PARA MAESTROS EN FORMACIÓN
Diana Nastasescu.
- **Ponencia A05-S04-14.** HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS PARA LA INNOVACIÓN EN LA TUTORIZACIÓN DE TFG EN LITERATURA ESPAÑOLA: HACIA UNA PROPUESTA DE PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
Maria Morant Giner. Núria Lorente Queralt.
- **Ponencia A05-S04-15.** INSTRUCTORS AS A KEY MOTIVATIONAL FACTOR FOR LANGUAGE ACQUISITION: A CASE STUDY OF COLLEGE STUDENTS LEARNING MANDARIN CHINESE
Catalina Cheng-Lin.
- **Ponencia A05-S04-16.** EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA INTERCULTURAL Y LA EDUCACIÓN PATRIOMONIAL A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA (MUPES) Y EL ALUMNADO DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (ELE)
Sara González Berrio. Alazne Ciarra Tejada. Isabel Merino González.
- **Ponencia A05-S04-17.** CONNECTING INSIDE AND OUTSIDE THE CLASSROOM EXPOSURE TO ENGLISH: A REFLECTIVE EXPLORATION OF CHATGPT IN ENGLISH FOR TOURISM

(EFT) LESSONS TO ENHANCE STUDENT-TEACHER COLLABORATION

Yolanda Joy Calvo Benzies. Raquel P. Romasanta.

- **Ponencia A05-S04-18.** ANÁLISIS DE LOS ADJETIVOS EN LOS MODELOS DE LENGUAJE PARA LA CLASE DE ELE
María Victoria Cantero Romero.
- **Ponencia A05-S04-19.** BANDAS DESENHADAS NAS AULAS DE PORTUGUÊS: POTENCIALIDADES E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
Keila Coelho Barbosa.
- **Ponencia A05-S04-20.** O USO DOS TRAVA-LÍNGUAS COMO PROPOSTA DIDÁTICA NAS AULAS DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA NÃO MATERNA
Keila Coelho Barbosa.
- **Ponencia A05-S04-21.** LA RIQUEZA DEL ESPAÑOL EN LA FORMACIÓN DE LOS GENTILICIOS
Anwar Hawach Umpiérrez.
- **Ponencia A05-S04-22.** JUEGOS QUE HACEN HISTORIAS: EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ) PARA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA CREATIVA EN EL AULA
Laura Hernández González.
- **Ponencia A05-S04-23.** FORMACIÓN DE PALABRAS E IMAGINACIÓN, FAMILIAS LÉXICAS Y FRASEOLOGÍA: DOS PROPUESTAS DE ACTIVIDADES REFLEXIVAS PARA ABORDAR EL ESTUDIO DE LA LEXICOLOGÍA DEL ESPAÑOL
Ana María Pérez Martín.
- **Ponencia A05-S04-25.** CARTA A LÁZARO DE TORMES: FANFIC Y ESCRITURA COLABORATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA
Laura Hernández González.
- **Ponencia A05-S04-26.** OBJETIVO 5 DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS): IGUALDAD DE GÉNERO APLICADA AL AULA DE ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA EN CONTEXTO UNIVERSITARIO
María Nayra Rodríguez Rodríguez. Ana María Arribas Medina.

QUE HABLEN LOS CLÁSICOS: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA MEDIANTE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CÉSAR PASCUAL ROMERO CASANOVA

Universidad de Alicante

La irrupción de la inteligencia artificial en el mundo educativo ofrece múltiples oportunidades para mejorar el desarrollo de las competencias del alumnado. Concretamente, las herramientas de inteligencia artificial son un instrumento que permite aumentar la motivación del alumnado y su predisposición ante las tareas creativas que requiere la consecución de la competencia literaria.

El objetivo de esta ponencia es demostrar, mediante una experiencia didáctica de aula realizada en un grupo de 4.º ESO, que dichas herramientas son un medio ideal para fortalecer el interés del alumnado por las tareas literarias y un instrumento que amplía las posibilidades creadoras de este.

Para ello, se describe la realización de una actividad de aula en que el alumnado revive a distintos escritores mediante la animación de fotografías de estos y los hace hablar para que nos cuenten aspectos relacionados con su escritura y nos analicen su propia obra. Para la primera parte de la tarea se hace uso de la aplicación Leonardo, con la que generan la imagen del escritor; mediante la aplicación Fliki convierten el texto escrito en oral, y, por último, la aplicación D-ID les sirve para animar la imagen y mostrarla explicando el texto elaborado. Asimismo, es parte central de la tarea la elaboración del texto que debe explicar el escritor, tarea para la cual cada alumno/a realiza un proceso de investigación y lectura en torno al escritor seleccionado con el fin de escribir el texto que debe leer el escritor. Esta actividad, por un lado, amplía la competencia digital del alumnado (crean imágenes del autor, crean audios con sus parlamentos,...), y, por otro, su competencia literaria, pues es el mismo alumnado el que crea el texto que el personaje elegido debe exponer. Por último, mediante una encuesta de percepción del

aprendizaje, el alumnado valora el desarrollo de su competencia literaria mediante esta actividad.

Los resultados de la encuesta muestran que el grupo percibe que ha mejorado sus capacidades digitales y literarias con esta actividad, valora muy positivamente el uso de las herramientas de inteligencia artificial y reconoce una mayor motivación ante las tareas literarias y una mejor predisposición hacia las actividades de creación propias de la asignatura de Lengua castellana y literatura.

En conclusión, el uso de este tipo de aplicaciones incrementa las posibilidades de éxito de este tipo de actividades literarias y creativas, principalmente gracias a su carácter motivador y a la novedad que suponen para el propio alumnado. Así, es un instrumento que debe incorporarse a la Didáctica de la Lengua y la Literatura, desarrollarse mediante experiencias didácticas como la presentada e investigar su papel en el aprendizaje y desarrollo competencial del alumnado.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA LITERARIA, DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, LITERATURA

FILOSOFÍA Y MEDICINA EN LA INTERTEXTUALIDAD EN LA LITERATURA INFANTIL

ELENA CANO TURRIÓN

Universidad de Jaén

Resumen

Introducción: La idea del doble destinatario de la literatura infantil, desde el punto de vista de obras que pueden ser disfrutadas igualmente por adultos y niños, nos lleva, inexcusablemente, a la necesidad de la

aprobación primera, por parte de los adultos, de los libros que se ponen en las manos de los niños. Lógicamente, de esta manera, los autores de literatura infantil escriben para el lector infantil, pero no solo para él.

Así, la intertextualidad en la literatura infantil puede ser vista como un valor adicional. No obstante, el intertexto lector de los destinatarios a los que va dirigida la obra, los infantes, no será activado por falta de referencias, pero sí puede serlo el intertexto de los adultos que adquieren el libro.

Objetivos: En este trabajo realizaremos un análisis intertextual que nos conducirá desde álbumes ilustrados pertenecientes a la literatura infantil hasta hipotextos filosóficos y médicos presentes en el génesis de estas obras.

Metodología: El análisis supondrá una metodología cualitativa, en la que trataremos como obras centrales: *El oso que no estaba*, de Oren Lavie e ilustrada por Wolf Erlbruch; y *La vaca que confundió a su pájaro con un sombrero*, de Luciano Lozano.

Resultados: Dichas obras se verán vinculadas a textos filosóficos como el *Tratado sobre los principios del conocimiento humano* [1710] de George Berkeley o *El Crátilo*, de Platón; y literatura médica como *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero* [1985] del neurólogo Oliver Sacks.

Estas obras se estudiarán entrelazadas, a su vez, con la Teoría de la Mente, ya que las etapas evolutivas que atraviesan los niños a los que van dirigidas estas obras —alrededor de los seis años— son especialmente propicias para tratar cuestiones como la habilidad para usar la metarrepresentación, que tendrá un papel central en la primera obra tratada, *El oso que no estaba*, de Oren Lavie y Wolf Erlbruch, o el desarrollo de la conciencia metalingüística en los niños, cuya complejidad aumenta entre los 5 y 7 años, y para el cual resulta especialmente propicio *La vaca que confundió a su pájaro con un sombrero*, de Luciano Lozano.

Conclusiones: Todas estas cuestiones hacen de estos dos álbumes ilustrados dos magníficas obras desde el punto de vista de la didáctica de la literatura, pero también de la didáctica de la lengua, multiplicando sus posibilidades como herramientas educativas.

PALABRAS CLAVE

FILOSOFÍA, INTERTEXTUALIDAD, LITERATURA INFANTIL,
MEDICINA, TEORÍA DE LA MENTE

INNOVACIÓN DOCENTE DE LA LENGUA ÁRABE A TRAVÉS DE CANCIONES INFANTILES: EL CASO DEL REY LEÓN

SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD

Universidad de Málaga

Este trabajo va dirigido a los alumnos de la asignatura Idioma Moderno IV. Actualmente, cursan el Grado en Estudios Ingles o el Doble Grado en Educación y Estudios Ingleses en la Universidad de Málaga. Así pues, la enseñanza del árabe ha estado relegada a manuales de gramática, dejando a un lado el desarrollo de las cuatro destrezas de la lengua que recoge el Marco Común Europeo. Por tanto, se ha optado por buscar y adecuar una fórmula innovadora donde los alumnos puedan desarrollar las destrezas de la lengua al mismo tiempo que aprenden de una forma más dinámica.

Para ello, se ha escogido la película "El Rey León" de Disney, concretamente la canción "El ciclo de la vida", dado que repite varias estrofas y permite a los alumnos familiarizarse con el vocabulario y el ritmo de la lengua. En este sentido, se ha utilizado este fragmente para enseñar el vocabulario de los animales, ya que el vídeo contribuye a asociar este vocabulario de una manera más directa.

En este contexto, siguiendo un método comunicativo se han organizado diferentes sesiones en las que se desarrollen todas las destrezas de la lengua. Este método se ha combinado en el de la clase invertida, ya que se recomienda que el alumno vea la película entera en casa, así como también que identifique a los personajes.

En un primer momento, se presenta al vocabulario de los animales a través de diferentes tarjetas. Una vez aprendido, se formulan preguntas en árabe sobre la película que los alumnos puedan contextualizar la película y saber lo que van a ver, de manera que también puedan usar el vocabulario. Tras realizar esta actividad, se emite el fragmento seleccionado de la película, donde los alumnos deben contar qué ha pasado en la historia que acaban de ver de una manera concreta. De este modo, los alumnos desarrollan la producción oral de una manera más dinámica.

Luego, se reparte un folio con la letra de la canción. La letra omite varias palabras que los alumnos deberán completar. No obstante, antes de volver oír la canción, los alumnos tienen que comprender el texto para identificar la palabra que tienen que escribir. Una vez entendido, se procede a completar los huecos que faltan.

Finalmente, tras completar estas actividades, los alumnos deben contar una historia paralela en la que imaginen que pasa de después. Así, los alumnos deben desarrollar la producción escrita siguiendo la imagen, así como todo lo aprendido hasta el momento.

Como resultado, se aprecia que los alumnos controlan mejor el vocabulario y el aprendizaje ha sido más dinámico. Por tanto, el vocabulario adquirido perdura más en el tiempo, ya que el proceso no se ha convertido en una serie de herramientas de memorización, sino de asimilación de la lengua.

PALABRAS CLAVE

ÁRABE, ENSEÑANZA DE LENGUAS, INNOVACIÓN
DOCENTE, MÚSICA, SEGUNDA LENGUA

LÍA DE LUXÁN HERNÁNDEZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Introducción: En la presente ponencia se ilustra cómo se enseña al estudiantado de la asignatura Tercera Lengua y su Cultura II: Alemán, del Grado en Lenguas Modernas, de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, las nociones básicas para que puedan entender y producir mensajes tanto en presente, como en pasado y futuro. Consideramos que el estudio de una lengua, a nivel usuario básico, no puede quedar constreñido al uso del presente y al empleo de unas pocas nociones de gramática. Se demuestra cómo saber expresarse en presente, pasado y futuro genera en el alumnado una sensación de bienestar competencial.

Se parte de la hipótesis de que la enseñanza a la mayéutica, al estilo estudio por vueltas, con asignación de tareas competenciales progresivas, demuestra un aprendizaje sin esfuerzos baldíos, de las formas básicas de poder expresarse en presente, pasado y futuro, por parte del alumnado de Tercera Lengua Tercera Lengua y su Cultura II: Alemán, del Grado en Lenguas Modernas, de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. El objetivo principal de esta investigación consiste, en consecuencia, como puede deducirse lógicamente, en refrendar, enmendar o corregir la citada hipótesis. Los objetivos secundarios o de desarrollo del llamado principal están en consonancia con la metodología, que se explicará en el siguiente apartado.

Metodología: Para poder demostrar, corregir o anular la tesis inicial que suscita la investigación que nos comporta, se debe estudiar el sistema de enseñanza por parte del profesorado y sus resultados en el alumnado. Se analizará en qué consiste la mayéutica, el estudio por vueltas y la realización de tareas competenciales progresiva, en aras de que el estudiantado consiga el objetivo de poder expresarse en presente, pasado y futuro, tanto de forma oral como escrita. Se estudiará qué formas verbales aprenden y cómo las asimilan. Del mismo modo se valorará su emoción

al alcanzar este propósito que se plantea el profesorado al elaborar el proyecto docente.

Resultados: El profesorado actúa de guía del aprendizaje. No estamos ante personas que explique temas de forma teórica sin más, para engrosar el contenido competencial sin pretensión de asimilación por parte del estudiantado. Asistimos a clases en las que se guía al alumnado a que averigüe, mediante pistas, la formación de los tiempos verbales (mayéutica). En las aulas los aprendientes aprenden el presente, el pasado y el futuro gracias al repaso continuado (estudio por vueltas), en forma de explicaciones guiadas (mayéutica), y de ejercicios orales y escritos en los que la complejidad aumenta (asignación de tareas competenciales progresivas). Al finalizar el último examen, la mayoría se siente satisfecha por ser capaz de hablar y escribir en presente, pasado y futuro en alemán.

Conclusiones: El alumnado universitario es capaz de conseguir muchos logros académicos si se le guía de forma continua, se le apoya y se le demuestra la importancia del aprendizaje de la materia en cuestión. Saber expresarse, de forma básica, en presente, pasado y futuro en alemán, en poco tiempo, es posible si hay ilusión. La enseñanza tradicional no es amiga del aprendizaje de valor, de calidad, que es aquel que perdura en el tiempo porque los conocimientos no fueron asimilados memorísticamente sin sentido, sino de acuerdo a estrategias lógicas, en las que el aprendiz era y es protagonista de su propio aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ALEMÁN, FORMAS VERBALES, PRESENTE, PASADO, FUTURO

MARIQUITINA: UNA FORMA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA APRENDER LENGUA ÁRABE

SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD

Universidad de Málaga

Este trabajo está enfocado para los alumnos de Idioma Moderno IV Árabe. Esta asignatura se imparte en el Grado de Estudios Ingleses y en el Doble Grado de Educación de Estudios Ingleses de la Universidad de Málaga. Hay que tener en cuenta que las clases son reducidas, por lo que la actividad es aconsejable realizarla individual y por parejas para después hacer una puesta en común.

teniendo en cuenta que la enseñanza del árabe está relegada normalmente al estudio de normas gramaticales, dejando a un lado las destrezas de la lengua, esta actividad consiste en buscar alternativas para que los alumnos sean capaces de aprender un vocabulario e integrarlo de una manera dinámica con una determinada gramática. Para ello, se propone una actividad lúdica a través de una muñeca Mariquitina que permita a los alumnos aprender el vocabulario de la ropa, los colores y el uso del comparativo.

En cuanto a la metodología, se ha optado por la opción del método comunicativo, junto con la clase invertida y la gamificación. De este modo, la actividad se divide en varias fases que permiten a los alumnos desarrollar las cuatro destrezas de la lengua, al mismo tiempo que aprenden de una manera más dinámica.

Para ello, en primer lugar, se imparte una clase magistral en el que se explica el uso del comparativo y se presenta el vocabulario de los colores y la ropa. A continuación, los alumnos de manera autónoma tienen que aprender el vocabulario para poder desarrollarlo en las sesiones posteriores. Una vez aprendido, se reparte una Mariquitina diferente a cada alumno y se le pide que la observe y que coloree la ropa que tiene la muñeca. Luego, se le pide que la recorte y vista a la muñeca. Posteriormente, cada alumno debe describir su Mariquitina, indicando la ropa

que tiene y los colores que ha usado. Tras describir las Mariquitinas, los alumnos deben agruparse por pareja para comparar las muñecas con el fin de hacer una puesta común mostrando las comparaciones que han hecho. Finalmente, los alumnos deberán elaborar una redacción en la que describan su muñeca y la comparen con las demás.

Respecto a la evaluación, se opta por un proceso sumativo. Debe tenerse en cuenta todo el proceso de aprendizaje, así como el proceso final. En cualquier caso, se opta por una evaluación continua en la que se muestre unos resultados de la actividad.

Así, los resultados muestran que el aprendizaje es mucho más dinámico, en tanto que permite participar a los alumnos. Existe una motivación por parte de los estudiantes, ya que están haciendo algo diferente que llama su atención y los incita a seguir aprendiendo. Además de todo esto, también se fomenta la creatividad asociada al aprendizaje de la lengua, promoviendo que la lengua se estudie por amor y no por obligación.

PALABRAS CLAVE

ÁRABE, ENSEÑANZA DE LENGUAS, INNOVACIÓN
DOCENTE, LENGUA EXTRANJERA, SEGUNDA LENGUA

INNOVACIÓN DOCENTE APLICADA A LA LENGUA ÁRABE: ENSEÑAR ÁRABE A TRAVÉS DE LOS POEMAS DE NIZZAR QABBANI

SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD

Universidad de Málaga

Este trabajo está dirigido a los alumnos Idioma Moderno I Árabe de la Universidad de Málaga. Concretamente, se centra en los alumnos que cursan el Grado de Estudios Ingleses o el Doble Grado de Educación y

Estudios Ingleses. Asimismo, esta clase cuenta con alumnos Erasmus, por lo que nos encontramos con un aula que podría tener cierto desnivel.

No obstante, el objetivo de este trabajo es añadir un componente cultural a la enseñanza de la lengua árabe, mostrando que una lengua no es sólo un conjunto de reglas gramaticales. Para ello, se opta por el poeta Nizar Qabbani, dado que muchos de sus poemas se han convertido en canciones reconocidas en el mundo árabe. Por tanto, esta actividad, a su vez, tiene como objetivo mejorar la comprensión auditiva.

El poema elegido es "Kalimat" que ha sido cantado por Majeda Roumi. Así pues, se ha usado una metodología comunicativa, combinada también con la clase invertida, así como el uso de la música. En primer lugar, se le pide a los alumnos que hagan una labor de investigación sobre Nizar Qabbani y sus ponencias. Una vez hecho esto, se hará una puesta en común para conocer mejor a este autor. Tras conocer al poeta, empezamos con la actividad propiamente dicha. Se entrega un cuestionario inicial donde los alumnos deben dar su visión sobre lo que es el amor. A continuación, se procede a escuchar dos veces la canción y se les pregunta a los alumnos si la noción de amor del poema coincide con la suya propia. Luego, se le da la letra y se señalan palabras clave, que serán explicada a través de imágenes que permitan asociar la idea con el significado de la palabra. Por último, tras comprender el poema, los alumnos deben responder a la pregunta qué pasará después y cuál es el final de la historia. Para ello, los alumnos no sólo deben responder de manera oral, sino también deben redactar un texto en el que expliquen que pasaría después de la historia.

Respecto a la evaluación se ha optado por una evaluación continua y sumativa. Se valora el proceso de los estudiantes, así como su grado de implicación. Todo ello, a su vez, tiene que quedar reflejado en la redacción final, mostrando si lo han entendido todo.

Por otro lado, los resultados muestran que los alumnos han comprendido al poeta Nizar Qabbani a través de lengua, así como también se ha desarrollado la creatividad de los estudiando a través de las imágenes y la creación del texto posterior. Además de todo esto, los alumnos, a través de la música, también han sido capaces de mejorar su comprensión auditiva.

PALABRAS CLAVE

CULTURA, ENSEÑANZA DE LENGUAS, INNOVACIÓN
DOCENTE, LENGUA, LITERATURA

UN PROYECTO DE APS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA LECTORA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

BELÉN MONTIJANO SERRANO

*Centro Universitario SAFA Úbeda
adscrito a la Universidad de Jaén*

ISABEL SEGURA MORENO

*Centro Universitario SAFA Úbeda
adscrito a la Universidad de Jaén*

CONSUELO BURGOS BOLÓS

*Centro Universitario SAFA Úbeda
adscrito a la Universidad de Jaén*

VERONICA TORRES MOYA

*Centro Universitario SAFA Úbeda
adscrito a la Universidad de Jaén*

Introducción: En los últimos años se viene hablando de que la formación lectora que la sociedad actual demanda, en este caso, en el ámbito de la educación formal debe alejarse de los enfoques y perspectiva tradicionales centrados en la adquisición de contenidos teóricos propios de la gramática, para dar un paso más respecto a aquellas consideraciones que buscan reponer la dimensión funcional y comunicativa de la lectura.

Ligado al proceso de construcción de lo que podríamos llamar una “educación lectora” se reconoce también el desarrollo de la propuesta de Aprendizaje y Servicio (en adelante ApS), entendida como una metodología innovadora que promueve la formación integral del alumnado en

diferentes contextos. Así, el reconocimiento de estos dos conceptos, Aps y lectura, mejoran significativamente las competencias y resultados de aprendizaje de modelos de enseñanza obsoletos y, por ende, su implementación se sitúa a la altura de los retos que la sociedad contemporánea demanda al sistema educativo.

Objetivos: De acuerdo con lo anterior, el objetivo central de este trabajo es favorecer la mejora de la competencia lectora de los niños del primer ciclo de Educación Primaria a través del enfoque del ApS. Puig y Palos (2006) plantean el Aps como “una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que los participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo” (p. 61).

Metodología: En este contexto se revisan los fundamentos pedagógicos y sociales de un proyecto de ApS para la mejora de la competencia lectora en Educación Primaria. La muestra de estudio ha estado formada, por un lado, por los agentes de ApS (34 estudiantes de Magisterio y 4 profesoras universitarias) que trabajan sobre Aps y competencia lectora en asignaturas concretas del Grado en Educación Primaria y, por otro lado, los potenciales beneficiarios de la acción (74 niños del primer curso de Educación Primaria con sus maestros). Los estudiantes de Magisterio actúan de tutores de los escolares, lo que contribuye al desarrollo del aprendizaje constructivo y aprendizaje colaborativo.

Conclusiones: Las conclusiones del proyecto han revelado que el alumnado implicado ha mejorado considerablemente las competencias lectoras, competencias personales, competencias para el pensamiento (reflexivo, crítico y creativo), competencias sociales, competencias profesionales, entre otras, después de la aplicación de la metodología de ApS.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE Y SERVICIO; COMPETENCIA LECTORA; PROFESORADO; ALUMNADO.

ANÁLISIS Y REFLEXIÓN ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS, SISTEMAS, MODOS DE EVALUACIÓN Y RESULTADOS EN *TERCERA LENGUA Y SU CULTURA II: ALEMÁN*

LÍA DE LUXÁN HERNÁNDEZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Introducción: La presente comunicación ilustra el planteamiento de los tres tipos de convocatoria (ordinaria, extraordinaria y especial) de la asignatura Tercera Lengua y su Cultura II: Alemán, del Grado en Lenguas Modernas de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

El espacio temporal de la investigación es el curso académico 2021-2022. El objeto de estudio es la evaluación, en base a un proyecto docente y a un plan de enseñanza-aprendizaje, diseñado por el cuerpo docente de la asignatura mencionada. Los sujetos en los que se basan los datos empíricos son los/las estudiantes que se matricularon en la citada materia.

Objetivos: La hipótesis de partida de este trabajo es que el estudiantado tiene que aplicarse, de diferente forma, en todas las convocatorias, para poder superar la asignatura y que, en los tres supuestos, el aprobado garantiza que ha alcanzado las competencias mínimas. Nuestro objetivo principal se dirigirá, en consecuencia, a refrendar, enmendar o negar la citada hipótesis.

En virtud de lo anterior, deberemos analizar cuáles son las competencias, los objetivos y requisitos de la asignatura, en un primer término, para, a continuación, comprender los instrumentos, sistemas y modos de evaluación.

Se analizará el rendimiento académico numérico y competencial, así como el grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos.

Metodología: La investigación está guiada por un proceso deductivo. El estudio del contexto y contexto se hace necesario. Se hace uso de herramientas de análisis creadas ex profeso. Se llevan a cabo cuestionarios para evaluar el bienestar competencial del alumnado.

Resultados: Se presentan los resultados generales y específicos de la investigación, de forma cuantitativa y cualitativa. Se desprende de los diferentes procedimientos de análisis que si bien el trabajo del estudiante varía según la convocatoria, la exigencia es equivalente.

También se infiere del estudio que en la convocatoria ordinaria el esfuerzo del alumnado es constante, guiado por un profesorado que incita al estudio y evita el desasosiego. Debe el alumnado que se presenta a las convocatorias extraordinaria y especial que llevar sobre su carga una autoexigencia mayor, para no decaer y ser responsable de su estudio diario.

En las convocatorias extraordinarias y especial, en especial en esta última, la relación profesorado-alumnado se ve afectada por la ausencia de contacto semanal y evaluación constante. No obstante, se ofrecen tutorías colectivas e individuales.

Conclusiones: Del análisis y reflexión acerca de los instrumentos, sistemas, modos de evaluación y resultados en Tercera Lengua y su Cultura II: Alemán, se desprende que hay variaciones en las convocatorias ordinaria, extraordinaria y especial, pero en los tres supuestos la exigencia competencial es la misma. También se constata que el trabajo del alumnado y el profesorado es distinto en funciones, pero igual en grado de implicación. La gran mayoría, aun con un temor inicial a la lengua, aprueba, aprende y se entusiasma con el idioma.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN, CONVOCATORIA ORDINARIA, CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA, CONVOCATORIA ESPECIAL, ALEMÁN

ESTUDIO CONTRASTIVO DEL PLANTEAMIENTO EDUCATIVO DE LA LENGUA-CULTURA ALEMANA EN *DELFIN*, *OPTIMAL* Y *MENSCHEN*

LÍA DE LUXÁN HERNÁNDEZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Introducción: En la presente comunicación se ilustra cómo enfocan el nivel A1 de alemán los manuales Delfin, Optimal y Menschen. Se lleva a cabo un análisis contrastivo cuantitativo y cualitativo, en el que se toma como referencia clave el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, así como el Proceso o Plan Bolonia. Se estudiará cómo se trabaja el Hören (comprensión auditiva), el Schreiben (competencia escrita), el Leseverstehen (comprensión lectora) y la Grammatik (gramática) en cada uno de ellos. Se hará hincapié en el Wortschatz (vocabulario) y la Landeskunde (contenido cultural). Se podrá observar cómo el planteamiento de enseñanza varía y que ninguno de los tres es el preferido por el profesorado de forma aislada.

Objetivos: Se parte de la hipótesis de que ningún manual se adapta plenamente al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, así como de que el planteamiento de enseñanza de los tres va a ser diferente; probablemente cada uno de ellos destaque más una capacidad, o no le preste demasiado importancia a otra. Intuimos, del mismo modo, que no se basará ninguno de ellos en estrategias educativas más innovadoras, como el trabajo por proyectos, el aprendizaje basado en el pensamiento (Schwartz, 2008), el cuento metacognitivo (De Luxán Hernández, 2020) o vom Kinde aus (Gläser, 1920). El objetivo principal consiste en afirmar, refrendar o negar la citada tesis inicial. En virtud de los anterior, se deberá estudiar el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Asimismo, se tendrán que analizar de forma sistemática los manuales, de acuerdo con seis parámetros indicados: (1) Hören (comprensión auditiva), (2) Schreiben (competencia escrita), (3) Leseverstehen (comprensión lectora), (4) Grammatik (gramática), (5) Wortschatz (vocabulario) y (6) Landeskunde (contenido cultural).

Metodología: Para poder llevar a cabo la investigación, se hará uso de los manuales de alemán A1 mencionados, que se estudiarán de acuerdo con una planificación sistemática por contenidos competenciales: (1) Hören (comprensión auditiva), (2) Schreiben (competencia escrita), (3) Leseverstehen (comprensión lectora), (4) Grammatik (gramática), (5) Wortschatz (vocabulario) y (6) Landeskunde (contenido cultural). Con anterioridad a este proceso, de acuerdo con un sistema de análisis que parte de lo general, para poder comprender lo más particular, habrá que documentarse sobre el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas y sobre el Proceso o Plan Bolonia.

Se efectuarán estudios analíticos cualitativos y cuantitativos. Se seguirá un sistema que invite a la deducción, aunque también habrá resultados que se infieran inductivamente.

Resultados: Se afirma que estamos ante tres manuales diferentes estructuralmente. El modo de iniciarse en la lengua alemana no es el mismo en ninguno de los tres. La importancia que se le da a los seis parámetros señalados es diferente. Ninguno de ellos se presenta como el idóneo, de acuerdo con el Marco Común Europeo para las Lenguas y el Proceso o Plan Bolonia. Del estudio pormenorizado de estos libros de enseñanza se infiere que no están planteados para el autoaprendizaje, sino que necesitan de la guía de un docente.

Conclusiones: La enseñanza de una lengua-cultura no puede circunscribirse a un único manual, sino a un cúmulo de material docente, bien seleccionado por el profesorado, que cumpla con las expectativas que se pretenden, de acuerdo con la asignatura o curso de formación. Se debe atender a las exigencias del Marco Común Europeo para las Lenguas, pero no ser tan rígido, y acomodarse al perfil del egresado, de acuerdo con el mercado laboral.

PALABRAS CLAVE

LECTADO INTERPRETATIVO, ALEMÁN, ENSEÑANZA, APRENDIZAJE

INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA: EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL APRENDIZAJE DE MODISMOS EN INGLÉS

CRISTINA LARA-CLARES

Universidad de Jaén

CRISTINA FERNÁNDEZ ALCAINA

Universidad Carolina

ALBA E. RUZ

Universidad de Granada

En los últimos años, el uso de herramientas de inteligencia artificial (en adelante, IA) se está extendiendo. La publicación de ChatGPT en 2022, junto con el desarrollo de otras herramientas como DALL-E, marcaron el comienzo de la “era de la IA” (Gates 2023). Desde entonces, la IA ha ido ganando espacio en diversos campos, y la educación no es ninguna excepción. Este cambio de paradigma requiere una revisión del panorama educativo actual para un aprovechamiento efectivo de las herramientas de IA en la enseñanza de idiomas. En esta línea, estudios recientes han demostrado las ventajas del uso de la IA generativa, principalmente en tareas de producción escrita, aunque también en aquellas con un enfoque multimodal que incluyen otros modos de comunicación (por ejemplo, imágenes).

En este artículo se describe una experiencia didáctica llevada a cabo en el tercer curso del Grado en Estudios Ingleses en la Universidad de Jaén (España). El objetivo principal es facilitar el aprendizaje de modismos siguiendo una metodología de enseñanza activa e innovadora que fomenta el uso de herramientas de IA (entre otras, Bing, la IA de texto a imagen de Google o Ideogram) para generar imágenes que representen una serie de modismos en inglés. Por ejemplo, la expresión *sit on the fence* (‘estar indeciso’, lit. “estar sentado en la valla”) se representó por medio de una imagen en la cual aparece una persona con cara de

confusión sentada en una valla. Las imágenes generadas por IA representan, por tanto, el significado literal de los modismos que, unido al carácter cómico de algunas de ellas, facilita la retención del vocabulario (Fannoni et al. 2023: 446). A continuación, los estudiantes debían deducir el significado de las expresiones representadas por imágenes, favoreciendo así el aprendizaje de las mismas. En concreto, se llevaron a cabo dos actividades a lo largo de dos meses:

- i) dos “Idioms Contest” en clase, donde los estudiantes, en grupos, debían adivinar los modismos representados por imágenes previamente generadas por el profesorado e inferir el significado de las mismas, y
- ii) la participación activa en un foro en la plataforma de enseñanza de la Universidad de Jaén (Platea), donde los estudiantes debían publicar imágenes generadas por IA para representar modismos, y sus compañeros tenían que adivinarlos y describir su significado.

Los resultados, analizados a través de la interacción y práctica en el aula, la participación en el foro, una prueba final de modismos y un cuestionario anónimo realizado a los estudiantes, confirman la efectividad de la metodología en lo que se refiere al aprendizaje de los mismos y la motivación e implicación del estudiantado. Esta metodología se apoya en estudios anteriores que enfatizan la relevancia de estrategias como la visualización mental de la imagen literal de expresiones extranjeras y su posterior análisis y decodificación metafóricos para su comprensión y retención a largo plazo (Detry 2012). Por lo tanto, abogamos por la integración de herramientas de IA para el aprendizaje de vocabulario al mismo tiempo que se desarrolla la competencia tecnológica de los estudiantes universitarios.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DEL INGLÉS, IA GENERATIVA, INNOVACIÓN
DOCENTE UNIVERSITARIA, MODISMOS, MOTIVACIÓN

LA FIGURA FEMENINA ENTRE LA LITERATURA Y EL CINE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DEL TEATRO: LA MUJER HOLLYWOODIENSE EN MARILYN NO ES MONROE (2012), DE GREGORIO MORALES

ALBERTO GARCÍA-AGUILAR

Universidad de La Laguna

La vida de la actriz Marilyn Monroe ha inspirado en España varios textos teatrales en los que se aborda cómo el cine perturbó todos los aspectos de su existencia. Entre estas obras destaca *Marilyn no es Monroe* (2012), de Gregorio Morales, en la que se profundiza en la dicotomía entre su imagen pública y su mundo privado. A partir de un personaje que representa a la estrella de niña y otro que la encarna de adulta, se comprueba cómo haber alcanzado el estatus de mito del cine no supone la felicidad para la protagonista. Esta circunstancia se debe, en gran medida, a su utilización mercantilista por parte de los hombres de su entorno. Por este motivo, la enseñanza del texto en el aula universitaria se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible marcados por la ONU en el marco de la Agenda 2030, en concreto, con el número 4, que persigue una educación inclusiva y equitativa de calidad, y el 5, referido a la igualdad de género.

La visión pesimista de la situación de la mujer en la industria del cine que se ofrece en el texto favorece un análisis detenido de la figura femenina. Por ello, en este trabajo se pretende desarrollar, a partir de la obra de Morales, una propuesta didáctica para el aula universitaria con el objetivo de mostrar cómo las interrelaciones entre teatro y cine contribuyen, en ocasiones, a repensar las representaciones de la mujer en el teatro del siglo XXI en España.

Para desarrollar la propuesta, en primer lugar, se establecerá un panorama general de obras teatrales españolas que han abordado la vida de Monroe desde un punto de vista crítico. En segundo lugar, se estudiará cómo en *Marilyn no es Monroe* se denuncia la situación del personaje a partir de tres aspectos: la presión de la industria por sexualizarla, los

abusos por parte de sus parejas y el vínculo enfermizo con su psiquiatra. En tercer lugar, se explicará la propuesta didáctica, que, tras una introducción del profesorado sobre la intertextualidad fílmica en la literatura, implica un debate colectivo en el aula sobre los problemas de la mujer que presenta el texto. Después, con la guía del profesorado, cada estudiante escribirá un análisis en el que profundice en estas cuestiones desde una perspectiva de género. Con esta propuesta se espera contribuir a la aplicación de los estudios comparatistas de la literatura y el cine a la enseñanza universitaria en relación con las figuras femeninas. Al mismo tiempo, se intentará mostrar cómo la representación literaria de la industria del cine se convierte en un medio adecuado para abordar la igualdad de género en el aula.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA LITERATURA, EDUCACIÓN EN VALORES, LITERATURA Y CINE, MARILYN MONROE, TEATRO

LOS LATINISMOS CRUDOS EN EL AULA DE TRADUCCIÓN JURÍDICA DE INGLÉS: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA

VALERIA HERNÁNDEZ GARCÍA

Universidad de Córdoba

El latín constituye la fuente de la que bebieron multitud de lenguas para ampliar su repertorio léxico, desde aquellas conocidas como románicas, romances o neolatinas; hasta otras perteneciente a diferentes ramas de la familia indoeuropea, tal es el caso del inglés. En la esfera jurídica anglosajona, resulta posible diferenciar dos clases de latinismos atendiendo a la evolución histórica experimentada por estos, a saber: los crudos o literales, y los adaptados. El presente trabajo se centra en los latinismos

crudos o literales, que, sometidos al proceso de préstamo directo, consisten en formas latinas que se han acuñado al inglés con su pronunciación y grafía originarias; de modo que estos poseen rasgos gráfico-fonológicos foráneos para la ortografía anglosajona. En concreto, nuestro estudio alberga una propuesta para la didáctica de los latinismos crudos en el aula de Traducción Jurídica, ya sea de inglés como lengua B o C, del Grado en Traducción e Interpretación. Dicha propuesta se elaboró a partir de la compilación propia de un corpus virtual y auténtico compuesto por 80 contratos de colaboración estadounidenses; así como de la implementación de la función N-Gramas y Concordancia de Sketch Engine para recabar los latinismos crudos de la muestra documental reunida a partir de un inventario léxico y extraer sus contextos respectivamente. La mencionada propuesta se articula en torno a las tres actividades que siguen: 1) identificación de los latinismos crudos (incluidos sin ningún tipo de marca ortotipográfica) en los fragmentos de texto recuperados del corpus; 2) búsqueda de información acerca de la configuración ortotipográfica que requieren los latinismos crudos en el inglés jurídico; y 3) clasificación de los latinismos crudos del ejercicio 1 en no especializados o especializados atendiendo a su campo temático, e inclusión de los significados de tales latinismos según las fuentes especificadas por el profesorado. En conclusión, nuestra propuesta permite enriquecer la competencia lingüística del estudiantado. Además, esta da a conocer los latinismos crudos característicos del sublenguaje de especialidad del inglés jurídico contractual.

PALABRAS CLAVE

INGLÉS JURÍDICO, LATINISMOS CRUDOS, PROPUESTA DIDÁCTICA, TRADUCCIÓN JURÍDICA

INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA FONÉTICA CATALANA: CREACIÓN DE VÍDEOS DIDÁCTICOS EN REDES SOCIALES PARA MAESTROS EN FORMACIÓN

DIANA NASTASESCU

Universitat Jaume I

Introducción: En el contexto del curso de extensión universitaria "Llengua catalana per a mestres: nivell avançat C1" –que reunía discentes de los grados de Maestro o maestra en educación primaria y Maestro o maestra en educación infantil– se implementó una situación de aprendizaje innovadora que combina el uso de las tecnologías digitales y la creatividad del estudiantado para reforzar el conocimiento de la fonética catalana, a la vez que ofrecerles las habilidades y metodologías para su futura profesión.

Objetivos: El objetivo principal de esta propuesta es presentar una estrategia didáctica que emplea la creación de vídeos para mejorar la fonética del catalán de futuros maestros. Los objetivos específicos son: 1) Fomentar el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de lenguas; 2) Desarrollar habilidades de comunicación clara y efectiva en catalán; 3) Promover la colaboración y el trabajo en equipo entre el estudiantado; 4) Evaluar el impacto de esta metodología en la comprensión de la fonética catalana.

Metodología: Los 15 estudiantes, organizados en parejas, debían crear un vídeo corto, de sesenta segundos (formato de redes sociales como Instagram y TikTok). Cada vídeo debía incluir una explicación rápida y dinámica, y una actividad final, de uno de los siguientes aspectos de la fonética catalana:

- Clasificación general de los sonidos consonánticos;
- Ensordecimiento de las oclusivas;
- Consonantes alveolares (s sorda/s sonora);
- Consonantes palatales (sonoras y sordas);
- Sonido de la "x" (sonoro /gz/ y sordo /ks/).

Discusión: El alumnado se mostró motivado y comprometido, ya que el formato de la tarea es familiar y atractivo para él. Además, el trabajo en equipo fomentó la cooperación y discusión crítica sobre los contenidos fonéticos requeridos. Sin embargo, algunos alumnos encontraron dificultades técnicas al utilizar las plataformas digitales (debidos a la diferencia generacional), lo que sugirió la inclusión de una cuarta sesión con formación adicional en el uso de estas herramientas.

Resultados: Los vídeos producidos por el alumnado demostraron una comprensión sólida de los temas fonéticos abordados, reforzados por el trabajo previo a su realización (investigación del fenómeno consonántico, creación de un guion, ensayo), la grabación y la postedición. La mayoría de los estudiantes logró explicar de manera precisa los conceptos asignados, con una mejora clara de la propia pronunciación, utilizando ejemplos prácticos y creativos. La evaluación de los vídeos mostró un alto nivel de competencia comunicativa y una buena asimilación de los conceptos teóricos. Además, la actividad promovió una mayor confianza en el uso del catalán como lengua de instrucción.

Conclusiones: La actividad de creación de vídeos con las características de los que se comparten en las plataformas de redes sociales se reveló como una herramienta eficaz para la enseñanza de la fonética catalana a futuros maestros. Este enfoque no solo facilita el aprendizaje de contenidos específicos de la lengua, sino que también mejora las competencias digitales y la capacidad de trabajo en equipo de los estudiantes. Para futuras implementaciones, se recomienda proporcionar formación técnica adicional y explorar otras áreas del currículo lingüístico que puedan beneficiarse de métodos similares, como los sonidos vocálicos o cualquier otro contenido normativo.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE LENGUAS, FONÉTICA, LENGUA CATALANA, NUEVAS TECNOLOGÍAS, SONIDOS CONSONÁNTICOS

HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS PARA LA INNOVACIÓN EN LA TUTORIZACIÓN DE TFG EN LITERATURA ESPAÑOLA: HACIA UNA PROPUESTA DE PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

MARIA MORANT GINER

Universitat de València

NÚRIA LORENTE QUERALT

Universidad Internacional de Valencia

El Proyecto de Innovación Educativa Herramientas metodológicas para la innovación en la tutorización de TFG en literatura española surgió como una experiencia piloto de desarrollo de metodologías de tutorización, basadas en principios cooperativos y de colaboración horizontal y vertical. Tras un año de vigencia del Proyecto de Innovación, esta propuesta de comunicación pretende valorar la utilidad de la creación de una “comunidad de aprendizaje” en la que la participación de diversos actores (con distintos niveles de conocimiento y experiencia) permita un proceso colaborativo y participativo en la enseñanza. En este sentido, la metodología de innovación educativa que implementa el proyecto es inseparable de la idea de la construcción colectiva del conocimiento y de la capacidad para cooperar, colaborar e intercambiar recursos, también en contextos de virtualidad y haciendo uso de las tecnologías digitales.

Para considerar la pertinencia y los resultados del Proyecto de Innovación, evaluaremos las tres grandes áreas de intervención en las que se desarrolla, valorando su alcance y poniendo de manifiesto sus limitaciones. En primer lugar, se estimará el carácter pertinente del espacio de discusión e intercambio de experiencias y metodologías de tutorización creado por el proyecto para afrontar los retos de la dirección de TFGs. En segundo lugar, se problematizará la implementación de dinámicas colectivas en la tutorización, a través de la participación del alumnado en foros, tutorías transversales, tutorías colaborativas habilitadas para ello. En tercer lugar, se valorará la congruencia en la utilización de

herramientas virtuales de gestión del trabajo, con la intención de comprobar su utilidad para racionalizar, estructurar y optimizar los esfuerzos tanto del alumnado como del profesorado.

Así pues, los objetivos específicos de la propuesta de comunicación son los siguientes:

1. Presentación del Proyecto de Innovación a la comunidad de aprendizaje y de su propuesta principal de construir una “comunidad de aprendizaje” para la tutorización del TFG. Para ello se expondrá detenidamente el diseño de los contenidos y dinámicas de las tutorías transversales y metodológicas que se han llevado a cabo a lo largo del curso.
2. Muestra y posterior explicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación utilizadas para la gestión, planificación y organización del trabajo que han permitido sistematizar con efectividad el tiempo y el esfuerzo. Con este propósito se valorarán los recursos disponibles en el Aula Virtual y se presentará la plataforma Trello como herramienta útil para la gestión del trabajo y la tutorización.
3. Debate sobre las experiencias reales de tutorización del TFG que pueden favorecer la transversalidad entre las distintas líneas de investigación de Literatura Española en un espacio de discusión sobre metodologías de tutorización entre el profesorado y el alumnado.

Se tratará, pues, de validar el carácter útil del Proyecto de Innovación mediante el análisis de su propuesta a través del ensayo y exposición de su funcionamiento mediante diversos casos de aplicación, así como de glosar mediante ejemplos prácticos la posibilidad de exportar la propuesta a otros espacios educativos para facilitar su comprensión y la estructura de su alcance.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, COMUNIDAD DE APRENDIZAJE, TFG, TICS, TUTORIZACIÓN

INSTRUCTORS AS A KEY MOTIVATIONAL FACTOR FOR LANGUAGE ACQUISITION: A CASE STUDY OF COLLEGE STUDENTS' LEARNING MANDARIN CHINESE

CATALINA CHENG-LIN

Universidad de Salamanca

These days, for the eminent reasons of our increasingly globalised social contexts, effective command and mastery of one or more foreign languages is demanded at both academic and professional levels. As a result, there is an imminent need to provide 'quality' teaching tools and 'reliable' curricular projects for the training of competent and skilled professionals and teachers capable of linguistic communication and intercultural mediation, who often play a key role both in the training of learners who acquire a foreign language (FL) and in their further training in the country of the target language.

The present study aims, on the one hand, to carry out a bibliographical review of various studies conducted in recent decades on motivational variables, the role of teachers and the influence they exert on the process of FL learning. On the other hand, a fieldwork based on the 'triangulation model' (TM) within the 'mixed methods' (MM) was applied to a specific case study on college students learning Mandarin Chinese.

The results of our research have proved that motivational factors are as important as cognitive aspects in the process of learning foreign languages, and that the integration of both is what guarantees that the learning process is efficient and effective. Furthermore, from the data collected from the surveys, it has been revealed that the motivational qualities of the instructors play a key role in the process of FL learning. In the specific context of our fieldwork, the college students who study the Chinese language positively reported their satisfaction in their learning with their respective professors, highlighting the close and respectful treatment that they received, as well as the different teaching strategies adapted to the needs of the students and the fostering of interactive activities that help them to communicate orally in Chinese.

In brief, FL teaching should not only be constrained to learning the forms and usages of the target language, but should also provide efficient means to help minimise the effect of negative emotions (anxiety or frustration) on the one hand, and to boost positive emotions (self-esteem and motivation) on the other hand, as the latter act as facilitators enabling learners to develop their potential and overcome the emotional discomfort they may experience.

PALABRAS CLAVE

COLLEGE STUDENTS, FOREIGN LANGUAGE INSTRUCTION, MANDARIN CHINESE, MOTIVATION, TEACHER ROLE

EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA INTERCULTURAL Y LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA (MUPES) Y EL ALUMNADO DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (ELE)

SARA GONZÁLEZ BERRIO

Universidad Pública de Navarra (UPNA)

ALAZNE CIARRA TEJADA

UPNA-Universidad Pública de Navarra

ISABEL MERINO GONZÁLEZ

Universidad Pública de Navarra (UPNA)

La constante irrupción de nuevas tecnologías en el ámbito educativo exige una continua puesta al día de la competencia digital del profesorado, que se ve obligado a familiarizarse con su manejo y conocer las posibilidades que ofrecen (acceso a la información, interactividad,

colaboración, personalización del aprendizaje, etc.). Entre ellas, la Realidad Virtual (en adelante, RV) brinda un sinnúmero de oportunidades para llevar al aula experiencias inmersivas que antes no eran posibles (Lege et al., 2020). Sin embargo, para que el aprendizaje sea realmente significativo, no basta con incluir la RV, sino que resulta necesario diseñar propuestas de intervención con objetivos específicos, contenidos adecuados y una metodología coherente (Wan et al., 2020; Lan y Grant, 2021).

El presente proyecto de innovación educativa se propone explorar el potencial de la RV como herramienta para desarrollar la competencia comunicativa intercultural del alumnado y para trabajar la educación patrimonial. En concreto, quienes cursan "Propuestas de enseñanza de lenguas como idioma extranjero" en el Máster en Profesorado de Educación Secundaria se encargarán de elaborar e implementar propuestas didácticas con estudiantes internacionales de la misma universidad, matriculados en la asignatura "Habilidades comunicativas en Español como Lengua Extranjera (ELE)".

La propuesta que presentamos responde a diferentes necesidades. Por un lado, alumnado que cursa el máster de profesorado va a incorporar la RV a su formación docente, lo cual contribuye a desarrollar su competencia digital y reduce posibles reticencias ante el uso de nuevas tecnologías (Bonner y Reinders, 2018). Por otro lado, esta propuesta de innovación fomenta la interacción entre el alumnado internacional y autóctono de la UPNA, pues el contacto con nativos impulsado desde las propias programaciones de las asignaturas lingüísticas se ha demostrado altamente eficaz en el aprendizaje de una segunda lengua en términos lingüísticos y culturales (López-Pérez y Moler, 2023). Asimismo, todo el alumnado puede beneficiarse de la interacción en grupos interculturales, puesto que fomenta el desarrollo de habilidades como la conciencia de la propia identidad cultural, el reconocimiento de la diversidad y actitudes como la empatía o la disposición favorable.

En cuanto a la metodología, esta propuesta contempla tanto el aprendizaje colaborativo como la gamificación (Muntaner Guasp et al., 2020; Paños, 2017). Más concretamente, se producirá el aprendizaje colaborativo entre los dos grupos de estudiantes al desempeñar distintos roles

en diferentes tipos de agrupamientos (Lucero, 2003) y se incorporarán elementos propios del juego a las propuestas de RV diseñadas por los futuros docentes de educación secundaria (Teixas, 2014; Ortiz-Colón et al., 2018).

Por último, en lo que respecta a los resultados esperados, se prevé el desarrollo de la competencia comunicativa intercultural y de la competencia digital del alumnado, el acercamiento al patrimonio cultural local tanto material como inmaterial y un aumento de la motivación. En este sentido, planteamos como indicadores de evaluación: la aplicación de un pretest y un posttest, un grupo focal y una encuesta de satisfacción.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA COMUNICATIVA INTERCULTURAL, EDUCACIÓN PATRIMONIAL, ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA, MÁSTER DE PROFESORADO, REALIDAD VIRTUAL

CONNECTING INSIDE AND OUTSIDE THE CLASSROOM EXPOSURE TO ENGLISH: A REFLECTIVE EXPLORATION OF CHATGPT IN ENGLISH FOR TOURISM (EFT) LESSONS TO ENHANCE STUDENT-TEACHER COLLABORATION

YOLANDA JOY CALVO BENZIES

Universitat de les Illes Balears

RAQUEL P. ROMASANTA

Universidade de Santiago de Compostela

In recent years, Artificial Intelligence (AI) tools, especially ChatGPT, have revolutionised various sectors, including education. However, many teachers still hold a negative attitude of these resources, believing they weaken students' critical thinking skills and hinder their autonomy.

Despite this scepticism, AI tools are gradually being introduced into classrooms as alternative resources to the Internet, electronic dictionaries, and databases so we should start getting used to their presence.

The primary aim of this paper is to outline our first attempts at incorporating ChatGPT in the English for Tourism (EfT) classroom within the degree of tourism at the University of the Balearic Islands (UIB). Specifically, we will describe two distinct tasks we have implemented.

The objective of the first task was to help students prepare for a speaking exam which consists of a video to be recorded in pairs simulating the process of booking a hotel room. In the second activity, the instructor and students collaboratively analysed some paragraphs generated by Chat GPT involving the use of different collocations with “break” (e.g., break the ice, break a rule, break a sweat, break the bank, break the news, etc).

The tasks designed differ significantly from each other. In the first activity, students independently interacted with ChatGPT, guided only by basic instructions from the teachers, who served as facilitators, offering ideas and assessing their progress. In the second exercise, the teachers designed the activities beforehand and carried them out in the classroom; the instructors took a more interactive role, by analysing the examples generated by ChatGPT in collaboration with the students.

Overall, our first experiences have been quite positive. Preliminary results indicate that: a) in the first task, students used ChatGPT beyond the initial objective of writing the dialogue for their booking simulation video. For example, one group was dissatisfied with the email address generated by ChatGPT and engaged in several interactions to obtain a more complex email account with symbols like hyphens and underscores. Additionally, other students used the tool to translate specific expressions, such as the Spanish term *celiaco*; b) in the second activity, both teachers and students observed that, although the texts with collocations generated by ChatGPT were grammatically correct and well-structured, there were a few pragmatic issues; c) some of our students had not yet tried ChatGPT and, d) the students generally acknowledged and appreciated the activities.

From our own observations and reflections, we can conclude that using ChatGPT in the language classroom is an excellent complement both

for teachers and students to perform a wide range of activities. Therefore, we would recommend teachers to invest some time on showing students how to maximise the benefits of using these tools to improve their English proficiency.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, CHATGPT, ENGLISH FOR TOURISM, STUDENT-TEACHER COLLABORATION

ANÁLISIS DE LOS ADJETIVOS EN LOS MODELOS DE LENGUAJE PARA LA CLASE DE ELE

MARÍA VICTORIA CANTERO ROMERO

Universidad de Jaén

El uso de modelos de lenguaje grande (LLM), como es ChatGPT, está en pleno crecimiento como recurso educativo. En esta propuesta, examinaremos cómo se pueden emplear estas herramientas en las clases de Español como Lengua Extranjera (ELE), enfocándonos particularmente en su aplicación para mejorar la comprensión lectora y en el uso correcto de los adjetivos adecuados al nivel de español según el Plan Curricular del Instituto Cervantes.

Los objetivos principales de este estudio serían los siguientes:

- Verificar que los modelos de lenguaje utilicen correctamente los adjetivos acordes con los niveles de español A1-B2.
- Asegurar que los LLM se pueden utilizar de manera adecuada para la enseñanza del español como lengua extranjera.
- Identificar cuál de los modelos de lenguaje analizados realiza una mejor selección de adjetivos.
- Evaluar los resultados obtenidos.

Para llevarlo a cabo, vamos a evaluar dos LLM, por un lado ChatGPT en su versión 3.5 y por otro lado, LLaMa 3-8b. Se realizará una entrada (prompt) con las mismas indicaciones a ambos modelos: “Eres un profesor de español como lengua extranjera y vas a realizar un texto descriptivo para analizar la comprensión oral en estudiantes de nivel XX.”

Para el análisis, hemos utilizado el Plan Curricular del Instituto Cervantes (2006), teniendo en cuenta los siguientes aspectos gramaticales de los adjetivos: clase (adjetivos calificativos en todos los niveles, adjetivos relacionales a partir de nivel B2), género (terminación en -e a partir del nivel A2 y en -a para ambos géneros en nivel B2), número (sin cambios desde el nivel A1), posición (anteposición a partir del nivel B1), grado (distintas formas de expresión de comparativo y superlativo en los niveles) y la metátesis en los niveles intermedios y superiores.

A continuación, podemos ver ejemplos de algunos resultados obtenidos:

En el nivel A1, observamos que ambos modelos utilizan adjetivos simples, sin embargo, GPT utiliza adjetivos como “grande”, que quedarían clasificados según el PCIC en el nivel A2, ya que se trataría de un adjetivo terminado en -e. Asimismo, observamos que LLaMa, antepone el adjetivo utilizando “gran olivo”, este uso sería adecuado para un nivel B1.

En el nivel A2 y B1, ambos modelos utilizan adjetivos acordes con el nivel.

En los siguientes niveles, B2, C1 y C2 su uso se limita a un uso simple de los mismos, puesto que no se realiza un uso comparativo ni superlativo, además de no utilizarse anteposiciones del adjetivo ni uso de compuestos sintagmáticos.

Tras este primer análisis, se les ha pedido que vuelvan a escribir el texto utilizando, esta vez sí, comparativos/superlativos. Finalmente, se han obtenido textos más acordes con los objetivos marcados.

En conclusión, podemos destacar que los modelos pueden servirnos como herramienta para trabajar ciertos aspectos en ELE, contando siempre con la revisión del profesor. Asimismo, es importante el uso del prompt adecuado, poniendo el foco en lo que queremos obtener.

PALABRAS CLAVE

ADJETIVOS, CHATGPT, ELE, MODELOS DE LENGUAJE

BANDAS DESENHADAS NAS AULAS DE PORTUGUÊS: POTENCIALIDADES E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

KEILA COELHO BARBOSA

Universidad de Sevilla

Este artigo explora as potencialidades e práticas pedagógicas do uso da banda desenhada ou histórias em quadrinhos nas aulas de Português. As bandas desenhadas, com sua combinação de elementos visuais e textuais, oferecem uma abordagem dinâmica e envolvente para o ensino de idiomas, além de ser uma forma de arte popular, pode ser uma ferramenta eficaz para promover o aprendizado da língua portuguesa. O contexto é um estudo realizado na Faculdade Coelho Neto em Imperatriz (Brasil), durante o período acadêmico de 2022, que surge como um relato de experiência no campo do ensino universitário.

O objetivo geral deste capítulo é explorar as potencialidades e práticas pedagógicas relacionadas ao uso da banda desenhada como recurso didático nas aulas de Português. Pretende-se analisar como a integração da banda desenhada no ensino pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e literárias dos alunos, bem como aumentar a motivação e participação nas atividades de aprendizagem dos mesmos.

Em termos metodológicos, os dados foram analisados qualitativamente, em perspectiva descritivo-exploratória. Foi realizada uma pesquisa com uma amostra representativa de 16 alunos de nacionalidades espanhola, com idades variando entre 19 e 28 anos, matriculados em diferentes níveis de proficiência (A2, B1) de língua portuguesa. A coleta de dados foi realizada por meio de diversas estratégias pedagógicas para a aplicabilidade das bandas desenhadas, incluindo atividades de leitura e

interpretação, criação de histórias em quadrinhos pelos alunos, e análise crítica de diferentes estilos e gêneros. Foram apresentados exemplos práticos e estudos de caso que demonstraram como as bandas desenhadas podem ser usadas para explicar temas literários, culturais e sociais, tornando o aprendizado mais relevante e significativo.

No que se refere aos resultados e discussão da pesquisa indicam que os alunos apresentaram uma melhoria na compreensão de textos complexos, pois as imagens ajudaram a contextualizar e facilitar a interpretação do vocabulário e das estruturas gramaticais e ainda conseguiram desenvolver habilidades de análise crítica ao interpretar mensagens visuais e textuais, identificando temas, metáforas e subtextos presentes nas histórias em quadrinhos. Inicialmente foi necessário adaptar o conteúdo das bandas desenhadas para atender às necessidades de alunos com diferentes níveis de habilidade linguística, o que representou um desafio para o professor. A falta de familiaridade com o formato de bandas desenhadas levou a dificuldades no início das atividades propostas em entender como ler e interpretar as histórias. Em conclusão, este capítulo evidencia que a incorporação das bandas desenhadas nas aulas de Português pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente educativo mais interativo, motivador e eficaz.

PALABRAS CLAVE

BANDA DESENHADA, ENSINO, PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, RECURSO DIDÁTICO

O USO DOS TRAVA-LÍNGUAS COMO PROPOSTA DIDÁTICA NAS AULAS DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA NÃO MATERNA

KEILA COELHO BARBOSA

Universidad de Sevilla

O presente artigo aborda o uso dos trava-línguas como ferramenta didática nas aulas de português como língua materna (PLNM). Através da análise de seus benefícios e das práticas de atividades, o estudo propõe a utilização desses recursos para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, fonológicas e socioculturais dos discentes, visando enriquecer o aprendizado dos alunos e promover uma maior imersão na língua-alvo. Este estudo relata uma experiência realizada na Universidade de Sevilla durante o período acadêmico de 2022 a 2023, explorando a eficácia desses recursos no ensino universitário de português como língua estrangeira. O objetivo principal desta proposta é explorar como os trava-línguas podem ser utilizados para melhorar a articulação, a fluência e a consciência fonológica dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e lúdico. Além disso, busca-se compreender como essas metodologias podem influenciar a motivação dos alunos para aprender o idioma português e promover uma maior compreensão da cultura estudada. A pesquisa empregou uma metodologia experimental, qualitativa e descritiva utilizando uma amostra representativa de alunos, com idades entre 18 e 26 anos, distribuídos em diferentes níveis de proficiência B1 e B2 de língua portuguesa. A coleta de dados foi realizada por meio de atividades práticas, incluindo análise de trabalhos realizados pelos alunos, e por meio de entrevistas semiestruturadas, buscando capturar as percepções dos alunos sobre o uso dos trava-línguas nas aulas e seu impacto no processo de aprendizagem, assim como os desafios enfrentados e as soluções propostas.

Os resultados indicaram que inicialmente alguns alunos enfrentam dificuldades fonéticas específicas ao tentarem articular sons mais complexos, porém com o decorrer das atividades realizadas essas dificuldades

foram superadas. Foi notado ainda, que a repetição de sequências fonéticas complexas exigia um esforço consciente para pronunciar corretamente os sons, contribuindo para a clareza na fala dos alunos. Além disso, ao lidar com a dificuldade inerente aos trava-línguas, os alunos desenvolveram maior fluência verbal, ganhando confiança e habilidade para expressar-se de forma mais ágil e eficaz evidenciando uma maior facilidade na expressão oral.

Conclui-se que o uso dos trava-línguas em sala de aula oferece uma série de benefícios tangíveis. Desde a melhoria na pronúncia e articulação até o aumento da fluência verbal e da consciência fonológica, os trava-línguas podem oferecer uma abordagem holística para o aprimoramento das habilidades linguísticas dos discentes. Além disso, ao integrar aspectos lúdicos e colaborativos ao processo educacional, os trava-línguas também se mostraram eficazes em aumentar a motivação e o engajamento dos alunos no aprendizado da língua portuguesa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAGEM, LÍNGUA NÃO MATERNA, RECURSOS PEDAGÓGICOS, TRAVA-LÍNGUAS

LA RIQUEZA DEL ESPAÑOL EN LA FORMACIÓN DE LOS GENTILICIOS

ANWAR HAWACH UMPIÉRREZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

El español, una lengua romance con una rica herencia lingüística, muestra su diversidad y complejidad en muchos aspectos, siendo uno de los más fascinantes la formación de los gentilicios. Estos son adjetivos que indican la procedencia geográfica de una persona, y en nuestro idioma, su formación y variabilidad reflejan tanto la riqueza histórica como la flexibilidad

morfológica de la lengua. La presente comunicación pretende reflexionar sobre la diversidad de enfoques que se pueden y deben adoptar al plantear las investigaciones lingüísticas en torno a la formación de gentilicios en español, ya sea un enfoque onomasiológico, como plantean autores como Kordic y Chávez (2017); sintáctico, semántico lingüístico (García y Morera 2015) o connotativo. En esos planteamientos se abordará la dificultad que entraña el acercamiento a su estudio: los procesos de lexicalización, los pseudogentilicios, los hechos de habla convertidos en norma, entre otros. Vinculados a estos distintos enfoques se afrontará la vinculación existente entre los gentilicios y la fraseología o la pragmática.

Dentro de los procesos de formación se hará hincapié en la adición de elementos antepuestos de carácter adjetival (Stehlík 2013) y la adición de afijos a la base, lo que tradicionalmente se ha llamado “proceso de sufijación”. Igualmente, mediante la realización de actividades concretas se procurará analizar las distintas posibilidades de formación que tienen resaltando el proceso de aprendizaje que implican. Las actividades están dirigidas a aquellos alumnos que se acercan por primera vez a la formación de los gentilicios, ya sea hablantes de español como lengua materna o enseñanza de ELE, y se trabajará con zonas geográficas fácilmente reconocibles por los estudiantes. En nuestro caso, nos detendremos, por un lado, en la comunidad autónoma de Canarias, sus dos provincias (Las Palmas y Santa Cruz de Tenerife) y sus ocho islas (El Hierro, La Gomera, La Palma, Tenerife, Gran Canaria, Fuerteventura, Lanzarote y La Graciosa); y, por otro, la comunidad autónoma de Andalucía con sus ocho provincias (Huelva, Sevilla, Cádiz, Málaga, Córdoba, Jaén, Almería y Granada). Con estos ejemplos, el alumnado podrá entender fácilmente, a través del juego, la dificultad que entraña entender la formación de los gentilicios.

En conclusión, la riqueza del español en la formación de los gentilicios es un testimonio de su capacidad para adaptarse y evolucionar. Los gentilicios no solo sirven para identificar la procedencia geográfica de una persona, sino que también encapsulan la diversidad cultural, histórica y lingüística del mundo hispanohablante. Esta variabilidad y profundidad hacen del estudio de los gentilicios un aspecto atractivo de la lingüística española, subrayando su riqueza y complejidad. A través de esta comunicación, se busca demostrar cómo los gentilicios reflejan la diversidad

del español y cómo su estudio puede proporcionar una comprensión más profunda de la evolución y la dinámica de la lengua.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, ENSEÑANZA DE LENGUAS, GENTILICIOS, PROPUESTA DIDÁCTICA

JUEGOS QUE HACEN HISTORIAS: EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ) PARA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA CREATIVA EN EL AULA

LAURA HERNÁNDEZ GONZÁLEZ

Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: La escritura creativa es uno de los aspectos fundamentales para el desarrollo de la competencia literaria por parte de nuestro alumnado. En efecto, ser competente literariamente implica no solo desempeñar con solvencia el rol de receptor literario, sino también entender la literatura como un medio a través del cual expresar la propia identidad individual, social y artística mediante la elaboración de textos propios. Aunque la creación literaria está bastante desatendida en los currículos académicos, es esencial para la formación de nuestro alumnado desarrollar su creatividad, imaginación y capacidad artística también en el ámbito literario. Sin embargo, las situaciones de aprendizaje, proyectos y tareas relacionados con la escritura creativa a menudo resultan difíciles para unos estudiantes no excesivamente habituados a expresarse literariamente y, especialmente, entre alumnado adolescente, generan situaciones de inhibición, bloqueo y falta de confianza en las propias capacidades. Por todo ello, consideramos que el aprendizaje basado en juegos (ABJ), una metodología que, debido a su naturaleza lúdica y social, posee una amplia capacidad de motivación, puede resultar muy útil

en el desarrollo de situaciones de aprendizaje, proyectos y tareas en el ámbito de la escritura creativa.

Objetivo: El objetivo de nuestra investigación es analizar la potencialidad didáctica de tres juegos de mesa (Dixit, Storytailors y Érase una vez) para promover que nuestros alumnos adquieran los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar con éxito proyectos y tareas en el ámbito de la escritura creativa.

Metodología: Nuestro estudio se enmarca en el ámbito de la Didáctica de la Literatura y, para desarrollarlo, hemos empleado una metodología inductiva a través de la aplicación de un instrumento de análisis elaborado a tal efecto. Asimismo, hemos sustentado nuestra investigación en la consulta de bibliografía especializada sobre Didáctica de la Literatura y Aprendizaje basado en juegos (ABJ).

Resultados y discusión: Los juegos de mesa analizados presentan características muy variadas que permiten emplearlos en en aula en diversos momentos a lo largo de una situación de aprendizaje relacionada con el ámbito de la escritura creativa. Así, mientras Dixit ofrece un potencial muy claro para activar la imaginación y la creatividad del alumnado y puede emplearse como punto de partida para crear un texto de cualquier género, Storytailors y, sobre todo, Érase una vez, proporcionan a los discentes esquemas más específicos para articular narraciones.

Conclusión: La metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) permite a nuestros alumnos activar y adquirir conocimientos y habilidades en un contexto lúdico y motivador, lo que contribuye a que desarrollen un aprendizaje significativo. De este modo, juegos de mesa como Dixit, Storytailors y Érase una vez contribuyen a desarrollar la competencia literaria y la creatividad y pueden resultar una herramienta didáctica valiosa para que nuestro alumnado desarrolle sus capacidades de escritura creativa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), COMPETENCIA LITERARIA, ESCRITURA CREATIVA

FORMACIÓN DE PALABRAS E IMAGINACIÓN, FAMILIAS LÉXICAS Y FRASEOLOGÍA: DOS PROPUESTAS DE ACTIVIDADES REFLEXIVAS PARA ABORDAR EL ESTUDIO DE LA LEXICOLOGÍA DEL ESPAÑOL

ANA MARÍA PÉREZ MARTÍN

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Los estudios que giran en torno al léxico pueden presentar diferentes enfoques, desde el puramente formal hasta el que contempla su dimensión semántica. A la hora de abordar su análisis, lo recomendable, por pedagógico, es que se combinen, de manera que se puedan extraer enseñanzas aplicables a los diversos niveles que se han tenido en cuenta, lo que, por otra parte, resulta enriquecedor.

Esta comunicación se centra en la descripción y evaluación de dos de las diversas actividades propuestas a un grupo de alumnos y alumnas de la asignatura Lexicología del Español del Grado en Lengua Española y Literaturas Hispánicas de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. La primera de ellas trata sobre los procesos de formación de palabras. A partir de un estímulo inicial basado en la lectura del conocido texto de Rodari (2020 [1980]) sobre el prefijo arbitrario, se les invita a crear palabras siguiendo las directrices que se plasman en el fragmento. Los objetivos que se persiguen con la tarea son, además del aprendizaje lúdico de la materia (Serrano-Dolader, 2022), la reflexión sobre el procedimiento morfológico que están empleando, la búsqueda de una definición para la palabra inventada y la confirmación de que el léxico se renueva. En cuanto a la segunda, la propuesta que se les hace es la de que elijan una misma palabra o familia léxica y justifiquen su caracterización y clasificación como integrantes de unidades fraseológicas distintas (colocación, locución, paremia o fórmula), aplicando para ello los criterios trabajados en clase durante las sesiones teóricas (Corpas Pastor, 1996, 2001; Bosque, 2004, 2006; RAE y ASALE, 2019; y Tabares Plasencia, García Padrón y Batista Rodríguez, 2020, entre otros). Si bien ambas actividades pueden considerarse de carácter creativo, al ser el alumnado

el responsable de buscar las diferentes unidades léxicas sobre las que tendrá que trabajar, la invención de vocablos se manifiesta para ellos, como es lógico, mucho más atractiva, no solo por la libertad que les confiere, sino también por el desarrollo que implica a nivel imaginativo.

La pertenencia del grupo de estudiantes a los dos últimos cursos de la titulación (se trata de una asignatura de 3º del grado), cuando ya se han abordado los conocimientos relativos a la morfología y la semántica del español, exige por su parte un mayor grado de madurez y capacidad reflexiva, que se refleja en la originalidad y justificación de las diferentes creaciones a las que dan lugar.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE REFLEXIVO, FORMACIÓN DE PALABRAS, FRASEOLOGÍA, PROPUESTA DIDÁCTICA

CARTA A LÁZARO DE TORMES: FANFIC Y ESCRITURA COLABORATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA

LAURA HERNÁNDEZ GONZÁLEZ

Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: La competencia literaria está constituida por un complejo entramado de saberes y habilidades que nuestro alumnado debe desarrollar a lo largo de todo su periodo formativo para, en la edad adulta, ser capaces de disfrutar de todo tipo de textos literarios, poseer un hábito lector consolidado y concebir la literatura como fuente de enriquecimiento cultural, social y personal. Ser literariamente competente implica, asimismo, encontrar en la literatura un medio de expresión artística de la propia individualidad, esto es, haber desarrollado ciertas competencias de escritura creativa. Así, a pesar de que la escritura

creativa no tenga demasiada relevancia en los planes de estudio de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, constituye un elemento esencial para lograr un desarrollo pleno de la competencia literaria y, a fin abordarla en el aula, hemos tomado en consideración una práctica de escritura bastante popular entre los jóvenes: los fanfic.

Los fanfic son relatos ficcionales que los adolescentes elaboran partiendo de obras literarias, series, películas e, incluso, de la vida de personas reales. Habitualmente los fanfic se publican gratuitamente por entregas en plataformas digitales de lectura y escritura como Wattpad.

La popularidad de estos relatos entre los jóvenes nos ha llevado a diseñar una situación de aprendizaje en la que se aborde la escritura creativa utilizando convenciones propias de los fanfic.

Objetivo: Nuestro objetivo es desarrollar una situación de aprendizaje (“Carta a Lázaro de Tormes”) con la que lograr que nuestros alumnos adquieran saberes y habilidades del ámbito de la escritura creativa que les permitan desarrollar su competencia literaria. Para ello emplearemos las convenciones propias del subgénero juvenil fanfic.

Metodología: Nuestro estudio, enmarcado en el ámbito de la Didáctica de la Literatura, se basa en la investigación-acción, pues creamos una situación de aprendizaje que será posteriormente desarrollada en el aula. Para la elaboración de esta situación de aprendizaje hemos consultado bibliografía especializada sobre Didáctica de la Literatura, Escritura Creativa y nuevas prácticas digitales de lectura y escritura.

Resultados y discusión: Nuestra situación de aprendizaje “Carta a Lázaro de Tormes” se orienta a alumnos de 1º de Bachillerato y plantea la realización colaborativa de un conjunto de tareas secuenciadas de escritura creativa para elaborar un fanfic del Lazarillo de Tormes; concretamente, una carta de respuesta de “Vuesa Merced” (el narratario de la famosa novela picaresca) a Lázaro de Tormes. Para la redacción de sus textos, nuestros estudiantes deberán tener en consideración múltiples aspectos del Lazarillo, tales como la lengua de la época, la coherencia respecto a la trama y personajes originales o las convenciones de la novela epistolar, lo que les llevará a desarrollar no únicamente sus habilidades

de escritura creativa, sino también un profundo conocimiento de uno de los grandes clásicos de la literatura española: el Lazarillo de Tormes.

Conclusión: “Carta a Lázaro de Tormes” constituye una situación de aprendizaje innovadora en la que, partiendo de un subgénero popular entre los adolescentes, el fanfic, contribuimos a la adquisición de conocimientos sobre el Lazarillo y la picaresca, al desarrollo de habilidades de escritura creativa y a la consolidación de la competencia literaria de nuestro alumnado.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA LITERARIA, ESCRITURA COLABORATIVA, ESCRITURA CREATIVA, FANFIC, LAZARILLO DE TORMES

OBJETIVO 5 DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS): IGUALDAD DE GÉNERO APLICADA AL AULA DE ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA EN CONTEXTO UNIVERSITARIO

MARÍA NAYRA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ
ULPGC

ANA MARÍA ARRIBAS MEDINA
ULPG

A finales de 2015, los líderes mundiales se comprometieron a una serie de medidas con el objeto de erradicar la pobreza y de proteger el planeta. Para alcanzar estas metas de objetivo sostenible, cada agente social tiene que comprometerse con una serie de acciones. Por nuestra parte, implementaremos en la clase de español como lengua extranjera un aspecto novedoso que es la introducción del objetivo de desarrollo sostenible número cinco: Igualdad de Género. Para ello, utilizaremos un texto sefardí de la autora Laura Papo (1891, Sarajevo) escrito en 1932, destinado a un nivel C1. Hemos incluido este texto sefardí porque nos hemos percatado

de que, tras el expurgo de los diferentes manuales del español, faltaba un apartado dedicado al español sefardí o judeoespañol. De hecho, nos hemos dado cuenta de una ausencia significativa de contenidos relacionados con el origen de la lengua española en las clases de ELE en niveles superiores. La originalidad de nuestra investigación consiste en incorporar por primera vez al aula de ELE el ODS 5, de igualdad de género, y, también, en incorporar el judeoespañol a través del análisis del texto de Laura Papo, puesto que se trata de una obra feminista escrita por una autora sefardí.

Los objetivos principales de esta investigación consisten en primer lugar, fomentar el ODS 5 en el aula universitaria de ELE y, en segundo lugar, desarrollar un interés en el alumnado de ELE por las raíces del español, en nuestro caso concreto, el judeoespañol. Para este fin hemos realizado una investigación en acción con una unidad didáctica innovadora que incluye el objetivo ODS 5 y el texto sefardí. Procuramos así desarrollar la competencia escrita, auditiva, comunicativa, lectora e intercultural con el alumnado a través de las actividades propuestas.

Con respecto a la metodología utilizada, tal y como mencionamos anteriormente, empleamos la investigación en acción y el enfoque por tareas. Se trata de una investigación cualitativa que trata de descubrir qué aspectos pueden ser mejorados o cambiados para lograr una actuación docente más satisfactoria. Ambos métodos centran al alumno como protagonista del aula, el primer modelo propone al estudiante como un agente social en el aula de ELE al convivir y aprender acerca de aspectos culturales desconocidos por este anteriormente. El segundo se fundamenta en la comprensión del contenido a través de tareas, en este caso, la redacción de un texto propio inspirado en el propuesto. A su vez y gracias a este método, iremos observando las diferentes progresiones que tiene el alumno dentro del aula.

Por lo tanto, la creación de esta propuesta abre una puerta a la inclusión de nuestra cultura más allá de sus variedades dialectales o costumbres, porque ahonda en las raíces más profundas de nuestra historia como idioma y como sociedad.

PALABRAS CLAVE

ELE, OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE, SEFARDÍ,
VARIEDAD DEL ESPAÑOL

**INNOVACIÓN DOCENTE EN LENGUA Y LITERATURA –
SECCIÓN B**

PONENCIAS

- **Ponencia A05-S04-27.** MICROLEARNING IN HIGHER EDUCATION: FOSTERING BA DISSERTATION TRAINING
Marta Martín Gilete. Cristina Blanco García.
- **Ponencia A05-S04-28.** AI IS HERE TO STAY! SHOULD WE ADAPT OR IGNORE? A DISCUSSION ON THE CHANGING LANDSCAPE IN THE LANGUAGE TEACHING CLASSROOM.
Lilly Escobar Artola.
- **Ponencia A05-S04-29.** *CANCIONES CON PIMIENTA*. REPENTISMO EN EL AULA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS LITERATURAS ORALES
María Esteban Becedas. Veronica Jimenez.
- **Ponencia A05-S04-30.** *CANCIONES CON PIMIENTA*. REPENTISMO EN EL AULA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS LITERATURAS ORALES
María Esteban Becedas. Veronica Jimenez.
- **Ponencia A05-S04-31.** HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA PRESENCIAL DEL ALEMÁN COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO
Julia Magdalena Piechocki Serra.
- **Ponencia A05-S04-32.** LITERATURA Y CULTURA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS JURÍDICO PENAL
Paz Marín García.
- **Ponencia A05-S04-33.** EEFF, ESPACIOS DE REALIDAD VIRTUAL GLOBAL Y REALIDAD PRESENCIAL LOCAL.
Esmeralda Vicente Castañares.
- **Ponencia A05-S04-34.** CREENCIAS Y DESAFÍOS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: PERSPECTIVAS DE FUTUROS DOCENTES EN VALENCIA
Paz Marín García.
- **Ponencia A05-S04-35.** LA IDEOLOGÍA EN LOS DICCIONARIOS DEL ESPAÑOL: UNA APROXIMACIÓN EN EL GRADO EN FILOLOGÍA HISPÁNICA
Raúl Díaz Rosales.

- **Ponencia A05-S04-36.** MÁS ALLÁ DE LA RELACIÓN *SIGNIFICANTE* Y *SIGNIFICADO*: EN TORNO A LA UTILIDAD DE LOS DICCIONARIOS PARA LA REDACCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS
Raúl Díaz Rosales.
- **Ponencia A05-S04-37.** EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA.
María Josefa Marcos García.
- **Ponencia A05-S04-38.** BÚSQUEDA DE HERRAMIENTAS DE RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA PARA COMPRENDER LA EVALUACIÓN SUMATIVA MEDIANTE RÚBRICAS
Isabel Sancha Piñeiro Sorondo.
- **Ponencia A05-S04-39.** LA COMPRENSIÓN DEL DISCURSO ORAL EN EL MARCO DE LA EXPOSICIÓN DEL ESTUDIANTE DE EDUCACIÓN SUPERIOR
Patricia Liliana Rueda Álvarez.
- **Ponencia A05-S04-40.** PROCESOS DE COMPOSICIÓN ESCRITA DEL TEXTO ACADÉMICO MEDIANTE EL USO DE LA IA
Anna Peirats Navarro.
- **Ponencia A05-S04-41.** DISCURSO Y RETÓRICA PARA UNA COMUNICACIÓN EFICAZ EN ENTORNOS ACADÉMICOS
Anna Peirats Navarro.
- **Ponencia A05-S04-42.** LECTURA CRÍTICA Y ESCRITURA CREATIVA, PARA UNA MEJORA DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO
Anna Peirats Navarro. Paz Marín García.
- **Ponencia A05-S04-43.** EL *QUIJOTE* PARA NIÑOS: DIEZ ADAPTACIONES LITERARIAS GRADUADAS
Irene Rodríguez Cachón.
- **Ponencia A05-S04-44.** INTEGRANDO LA IA EN EL AULA UNIVERSITARIA DE LITERATURA: UNA PROPUESTA DOCENTE
Silvia Hueso Fibla.
- **Ponencia A05-S04-45.** FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN CIENTÍFICO-INTERDISCIPLINAR COMO EJE TRANSVERSAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Eufemia Figueroa Corrales.

- **Ponencia A05-S04-46.** IDIOMAS Y GAMIFICACIÓN: UNA EXPERIENCIA DESDE EL PROFESORADO UNIVERSITARIO
Rubén González Vallejo. Sara Casco Solís.
- **Ponencia A05-S04-47.** PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA A NIVEL UNIVERSITARIO EN CHINA A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS
Diego López Luque. Diego Lopez Garcia. Walter Federico Gadea Aiello. Emilio José Delgado Algarra.
- **Ponencia A05-S04-48.** PROPUESTA DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LA FILOLOGÍA JAPONESA A TRAVÉS DE LOS TEXTOS LITERARIOS BUDISTAS
Diego Lopez Garcia. Diego López Luque. Walter Federico Gadea Aiello. Emilio José Delgado Algarra.
- **Ponencia A05-S04-49.** ANÁLISIS DE LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA EN ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ALUMNOS CHINOS UNIVERSITARIOS
Diego López Luque. Diego Lopez Garcia. Emilio José Delgado Algarra. Walter Federico Gadea Aiello.
- **Ponencia A05-S04-50.** MONOLINGUAL AND BILINGUAL PRODUCTION OF ENGLISH SENTENTIAL SUBJECTS: THE FROG STORY
Sonja Mujcinovic.
- **Ponencia A05-S04-51.** EL "PASEO LITERARIO" COMO PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LA CLASE DE LITERATURA
Julio César Varas García.
- **Ponencia A05-S04-51b.** O USO DA CANÇÃO COMO ELEMENTO MOTIVADOR NO ENSINO DO PORTUGUÊS COMO LÍNGUA NÃO MATERNA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA
Keila Coelho Barbosa. João Manuel Nunes Da Silva Nogueira.

MICROLEARNING IN HIGHER EDUCATION: FOSTERING BA DISSERTATION TRAINING

MARTA MARTÍN GILETE

Universidad de Extremadura

CRISTINA BLANCO GARCÍA

Universidad de Extremadura

Based on the recommendations from the Council of the European Union for Higher Education programmes, promoting microlearning is seen as a strategy to enhance lifelong learning and employability. Micro-credentials are qualifications designed to complement traditional education with short, student-focused courses. Undergraduate dissertations provide an excellent opportunity to apply this innovative method. Offering flexible and customised micro-credential training could greatly benefit students working on their final degree projects, an area currently lacking sufficient resources at the University of Extremadura (UEX). Insights from students in the Degree of English Studies indicate that microlearning is viewed as particularly beneficial for addressing academic skill gaps, such as writing, enhancing motivation and confidence, and reducing anxiety about writing tasks, while also helping to overcome challenges like writer's block, rather than concerns related to the oral defence and other areas of their BA dissertation.

As part of a broader pilot study, this presentation examines the short-term impact of micro-credential training on supporting undergraduates in completing their BA dissertations. Among the 45 fourth-year English Studies students at UEX (9 males and 36 females), seven female students (M age = 22.14) enrolled in the 3-credit micro-credential. This face-to-face training aimed to enhance their existing methodological skills. The two-week programme consisted of six sessions divided into three main blocks: (i) introduction and time management; (ii) research and study techniques; and (iii) writing and presentation skills. At the end of the course, the students

submitted a report focusing on personal reflection and the integration of the knowledge and skills acquired during the training.

Qualitative data was collected from an online survey that participants completed after receiving micro-credential training. The survey comprised 20 open-ended questions addressing overall satisfaction and expectations, specific aspects of the course experience such as dissertation topic understanding, time management, motivation, confidence, and areas needing further training.

Results show that the course met and exceeded students' expectations, improved their understanding of their dissertation topics, equipped them with valuable time management strategies, increased their motivation and confidence to overcome dissertation challenges, and fostered peer collaboration. While there are areas for improvement, such as extending the course duration and covering topics in greater depth, including writing skills and the use of advanced research tools, the overall feedback indicates that the course was a valuable part of the students' academic journey.

Findings suggest that the micro-credential training is well-suited to address the specific needs of English Studies students before embarking on their BA dissertations. Future research should focus on the long-term impact of microlearning on students' academic performance at the end of the dissertation process and whether the skills and knowledge gained from the training influence their academic success in comparison to those students who did not participate in the micro-credential.

PALABRAS CLAVE

BA DISSERTATIONS, HIGHER EDUCATION INNOVATION,
MICRO-CREDENTIAL TRAINING

AI IS HERE TO STAY! SHOULD WE ADAPT OR IGNORE? A DISCUSSION ON THE CHANGING LANDSCAPE IN THE LANGUAGE TEACHING CLASSROOM

LILLY ESCOBAR ARTOLA

Universidad CEU Cardenal Herrera

The abrupt and overwhelming speed with which AI powered tools are making their way in education does not leave enough time for reflecting on its suitability or validity, particularly in language teaching. Whether we approve or disapprove of its use in class assignments, it is being used daily by students in all fields of study. Furthermore, text production tools are being refined and updated continuously aspiring to surpass human generated written activity. However, in university faculties it is still an unsettled topic of discussion, with mixed reactions that range from penalization to innovative designed approaches for its implementation.

This is a discussion study to encourage a hands-on approach to tackle the invasive presence of AI and the challenge it poses for its imminent inclusion as a teaching tool in the language classroom. As language teachers we need to rethink the purpose of oral and written assignments acknowledging the level of reliance students place on these writing assistance tools. Therefore, to ignore its presence or question its validity seems pointless. Instead, we must focus on designing ways to use it for student's benefit in the mastery of the target language, which is in the end our goal along with the development of responsible digital literacy skills. More importantly, it is the best way to boost the unique and irreplaceable student/teacher interaction at heart of the teaching/learning act.

Consequently, the first objective of this study is to encourage dialogue and discussion on how to effectively approach the use of AI writing assistance tools in the language learning classroom. A second objective is to obtain initial feedback on how students are using AI in the English learning classroom. A discussion of the information obtained will allow us to move beyond assumptions and towards a more realistic assessment of the teaching/learning process in this new scenario.

Method: first we start with a review of scholarly publications to explore how this issue is being addressed in the academic community. Secondly, we analyze the results of a short introductory in-class survey which sheds light on how students are using AI tools in their language assignments.

The conclusion shows the need to address in a proactive manner the use of AI in the language class, particularly in text production assignments. This calls for a reflection on the nature and purpose of our language teaching approach.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, FOREIGN LANGUAGE INSTRUCTION, WRITING ASSISTANCE TOOLS

CANCIONES CON PIMIENTA. REPENTISMO EN EL AULA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS LITERATURAS ORALES

MARÍA ESTEBAN BECEDAS

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

VERONICA JIMENEZ

Universidad Sorbonne-Nouvelle de Paris

El empleo de canciones en la enseñanza de idiomas tiene larga tradición, como una manera lúdica y liviana de abordar textos que a menudo contienen rasgos culturales o de lenguaje coloquial. Se trata, pues, de un fin utilitario, más orientado al análisis de elementos textuales extrapolables que al de la canción como unidad, como texto literario. Así, el estudio de letras de canciones en las clases de literatura en enseñanza media y superior, al mismo nivel que otros géneros (narrativa, poesía o teatro), es casi anecdótico, y la polémica en torno a la concesión del Nobel de Literatura a Bob Dylan en 2016 confirmó la existencia de un cisma en

el seno de los estudios filológicos respecto a la percepción de la canción como un género menor o frívolo, lo cual se relaciona directamente con los prejuicios arraigados hacia las literaturas orales y la cultura popular. Esto no es exclusivo del ámbito hispánico, si bien en el anglosajón, Francia o Italia se profesa una reverencia hacia sus cancionistas que no encontramos en nuestras universidades. No obstante, en los últimos años, numerosos académicos reivindican la inclusión de la canción de autor en el canon literario hispánico, y queda manifiesto a través de numerosos estudios recientes (por ejemplo, en torno a la poética de Joaquín Sabina) que la canción popular contemporánea representa, además de un ámbito poco explorado en el estudio de la literatura en español, un vehículo amplificador de la lírica. En esta línea cabe señalar su utilidad en el aula, bien sea de manera aislada o en diálogo con otras formas de literatura oral, como la improvisación poética en estrofas clásicas, que recibe diferentes nombres según el área geográfica en el que tenga lugar. Aquí nos referiremos a este fenómeno como *repentismo*, de acuerdo con el origen cubano del autor que trataremos, y se caracteriza por el importante componente lúdico y escénico que envuelve el texto. El poeta Alexis Díaz-Pimienta, considerado el mejor *repentista* vivo, desempeña una importante labor docente e investigadora en torno a las literaturas orales. A través de su plataforma de enseñanza online, la Academia Oralitura, Pimienta imparte talleres temáticos: improvisación de décima y soneto, la metáfora, la décima y la canción, poesía y matemáticas, reggaetón inteligente, la poesía de la salsa... Asimismo, en espacios no académicos como son los bares literarios, realiza un espectáculo didáctico denominado *Canciones con Pimienta*, donde el *repentista* improvisa sobre textos preexistentes propuestos por un cantautor invitado, que varía en cada sesión. De esta manera, resulta un texto híbrido de naturaleza oral, que consta de una letra reposada y un poema efímero que deriva de la primera. El atractivo del fenómeno radica en su singularidad y potencial para la enseñanza de estos géneros tradicionalmente marginados en el aula de literatura.

PALABRAS CLAVE

ALEXIS DÍAZ-PIMIENTA, CANCIÓN DE AUTOR, LITERATURAS ORALES, REDES SOCIALES, REPENTISMO

CANCIONES CON PIMIENTA. REPENTISMO EN EL AULA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS LITERATURAS ORALES

MARÍA ESTEBAN BECEDAS

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

VERONICA JIMENEZ

Universidad Sorbonne-Nouvelle de Paris

El empleo de canciones en la enseñanza de idiomas tiene larga tradición, como una manera lúdica y liviana de abordar textos que a menudo contienen rasgos culturales o de lenguaje coloquial. Se trata, pues, de un fin utilitario, más orientado al análisis de elementos textuales extrapolables que al de la canción como unidad, como texto literario. Así, el estudio de letras de canciones en las clases de literatura en enseñanza media y superior, al mismo nivel que otros géneros (narrativa, poesía o teatro), es casi anecdótico, y la polémica en torno a la concesión del Nobel de Literatura a Bob Dylan en 2016 confirmó la existencia de un cisma en el seno de los estudios filológicos respecto a la percepción de la canción como un género menor o frívolo, lo cual se relaciona directamente con los prejuicios arraigados hacia las literaturas orales y la cultura popular. Esto no es exclusivo del ámbito hispánico, si bien en el anglosajón, Francia o Italia se profesa una reverencia hacia sus cancionistas que no encontramos en nuestras universidades. No obstante, en los últimos años, numerosos académicos reivindican la inclusión de la canción de autor en el canon literario hispánico, y queda manifiesto a través de numerosos estudios recientes (por ejemplo, en torno a la poética de Joaquín Sabina)

que la canción popular contemporánea representa, además de un ámbito poco explorado en el estudio de la literatura en español, un vehículo amplificador de la lírica. En esta línea cabe señalar su utilidad en el aula, bien sea de manera aislada o en diálogo con otras formas de literatura oral, como la improvisación poética en estrofas clásicas, que recibe diferentes nombres según el área geográfica en el que tenga lugar. Aquí nos referiremos a este fenómeno como *repentismo*, de acuerdo con el origen cubano del autor que trataremos, y se caracteriza por el importante componente lúdico y escénico que envuelve el texto. El poeta Alexis Díaz-Pimienta, considerado el mejor *repentista* vivo, desempeña una importante labor docente e investigadora en torno a las literaturas orales. A través de su plataforma de enseñanza online, la Academia Oralitura, Pimienta imparte talleres temáticos: improvisación de décima y soneto, la metáfora, la décima y la canción, poesía y matemáticas, reggaetón inteligente, la poesía de la salsa... Asimismo, en espacios no académicos como son los bares literarios, realiza un espectáculo didáctico denominado *Canciones con Pimienta*, donde el *repentista* improvisa sobre textos preexistentes propuestos por un cantautor invitado, que varía en cada sesión. De esta manera, resulta un texto híbrido de naturaleza oral, que consta de una letra reposada y un poema efímero que deriva de la primera. El atractivo del fenómeno radica en su singularidad y potencial para la enseñanza de estos géneros tradicionalmente marginados en el aula de literatura.

PALABRAS CLAVE

ALEXIS DÍAZ-PIMIENITA, CANCIÓN DE AUTOR, IMPROVISACIÓN, LITERATURAS ORALES, REPENTISMO

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA PRESENCIAL DEL ALEMÁN COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

JULIA MAGDALENA PIECHOCKI SERRA

Universidad de Salamanca

Introducción: La oferta de herramientas digitales en el ámbito educativo ha llegado a un número difícil de controlar y perdemos la visión general de su utilidad y función. En la enseñanza de las lenguas, además, cada idioma requiere herramientas específicas y propias para poder ofrecer una educación actualizada, por lo cual la presente aportación propone una selección de utensilios digitales comprobados para el aula de alemán como lengua extranjera, enfocada en la institución universitaria.

Objetivos: En consecuencia, en función de lo anteriormente planteado, se presenta una selección de aplicaciones gratuitas –concretamente: Genially, LearningApps y Storytool–, empleadas y comprobadas en el aula universitaria del alemán como LE al alcance de los docentes interesados en adaptar y/o enriquecer sus clases con ellas. El objetivo principal es el de proporcionar una introducción tanto conceptual como práctica a dichas herramientas, destacando sus ventajas y desventajas, y mostrar de una manera clara sus funciones según las destrezas del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL). De esta manera, la clase de lengua extranjera no solo amplía sus facetas interactivas e interdisciplinares, sino también fomenta el aprendizaje autónomo de manera asíncrona.

Metodología: A pesar de la rapidez con la que cada vez más aplicaciones son desarrolladas y se activan páginas web con contenidos similares, nos centraremos en el momento actual para poner en valor aquellas herramientas digitales en su utilización por los usuarios/aprendices. Los docentes interesados podrán valorar individualmente la utilidad de cada una de ellas, según la necesidad y el plan de estudios establecido institucionalmente. La valoración de cada herramienta, así, será llevada a cabo

en función de su comparación con las herramientas homólogas que integran la casuística elegida.

Resultados / conclusiones: Después de la pandemia, causada por el COVID, el uso de las herramientas digitales aumentó, sobre todo en la docencia de idiomas extranjeros. Sin embargo, muchas veces nos hemos limitado a recurrir a sistemas informáticos como kahoot o wordwall, debido a su creación fácil e intuitiva. La presente propuesta tiene como objetivo ampliar el conocimiento sobre las nuevas herramientas mencionadas y motivar a los docentes a invertir más tiempo en las tecnologías que tenemos a disposición. Lo esencial es tener presente que se trata de herramientas, es decir, dispositivos que nos dan la posibilidad de apoyar y complementar nuestras clases, pero que no deberán ni, en rigor, podrán, sustituir nuestra enseñanza presencial.

PALABRAS CLAVE

ALEMÁN, COMPETENCIAS COMUNICATIVA E INTERCULTURAL, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, RECURSOS DIGITALES

LITERATURA Y CULTURA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS JURÍDICO PENAL

PAZ MARÍN GARCÍA

Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

Introducción: En la actualidad, debido principalmente a los avances tecnológicos, contamos con un gran acceso a la literatura. Se ha producido lo que se llama una democratización de acceso a la cultura. Además de su acceso mediante la adquisición en propiedad a través de compra o el préstamo bibliotecario (e interbibliotecario), podemos leerlas en formato electrónico (bien en propiedad o préstamo) o incluso escucharlas en formato audiolibro en nuestros dispositivos electrónicos. Las obras

de ficción jurídica permiten introducir el lenguaje de especialidad paralelamente al lenguaje ordinario. A través de la narración, se presenta un trasfondo jurídico que hay que conocer para analizar dichas obras y que resultará útil tanto desde el punto de vista jurídico como lingüístico. Es decir, la narración cobrará verosimilitud cuanto más refleje el entorno jurídico con un empleo apropiado del lenguaje, con lo cual los estudiantes podrán aumentar su competencia lectora y de producción escrita.

Objetivos: El objetivo de esta comunicación es realizar una propuesta de enseñanza de léxico jurídico para estudiantes, fundamentalmente, de los Grados de Derecho y de Traducción e Interpretación. Esta propuesta de carácter descriptivo y analítico pretende familiarizar a los estudiantes con el entorno del Derecho Penal anglosajón que aparece reflejado en la literatura.

Metodología: A través de una metodología descriptiva y analítica podemos analizar, a modo de ejemplo, el léxico y el funcionamiento de la institución del jurado en la novela *The Last Juror* (El último jurado) de John Grisham. Para ello, el alumno lee primero el texto; en segundo lugar, realiza un corpus léxico; en tercer lugar, extrae los elementos centrales del procedimiento penal con jurado; finalmente, realizan una presentación que contenga los pasos segundo y tercero.

Resultados: Con este tipo de metodología la propuesta pretende que el alumno mejore tanto en su competencia comunicativa en inglés jurídico como referentes culturales externos al código lingüístico

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA COMUNICATIVA INTERCULTURAL, DERECHO PENAL ANGLOSAJÓN, INGLÉS JURÍDICO, JURADO, NARRATIVA JURÍDICA

EEFF, ESPACIOS DE REALIDAD VIRTUAL GLOBAL Y REALIDAD PRESENCIAL LOCAL

ESMERALDA VICENTE CASTAÑARES

Universidad de Extremadura

Los Estudios Franceses, en tanto que rama de las Humanidades, conviven en esta 3ª década del siglo XXI con redes sociales y realidad virtual global, como contextos tecnológicos omnipresentes en la vida social cotidiana del alumnado universitario.

En este estudio, proponemos utilizar pedagógicamente una combinación de contenidos ofrecidos en diversos espacios de realidad virtual global, que el propio estudiantado ya usa como ocio individual/grupal. Nuestro objetivo general pretende diversificar la exposición y adquisición de saberes, competencias, contenidos y objetivos de nuestras respectivas materias de manera integral y transversal con el apoyo de estos espacios virtuales.

Queremos aprender de los «procedimientos» utilizados por las redes y espacios de realidad virtual global. Aspiramos a ser capaces de ofrecer a nuestro alumnado una metodología que presente nuestros respectivos saberes, competencias, contenidos y objetivos académicos en un marco pedagógico integrado en estos espacios conocidos, reconocidos y aceptados actualmente mejor que cualquier otro por el alumnado universitario.

Propondremos sesiones formativas que incluyan una adecuada variedad de contenidos virtuales combinados, en cortos espacios de tiempo, articulados dentro del micro espacio temporal de cada una de las sesiones de un curso académico.

Presentaremos en este trabajo un ejemplo de combinación de contenidos virtuales susceptibles de ser incluidos en una sesión académica de clase en EEFF, que pueda ser luego aplicado por cada docente en su propio espacio pedagógico. Es decir, una posible plantilla base, adaptable, ampliable según las características propias del grupo/clase, al número de sesiones necesarias en cada curso.

Será condición sine qua non que cada grupo de contenidos virtuales combinados que forme parte de cada sesión esté accesible en la red, de modo que no suponga una barrera económica y, por tanto, discriminatoria, para ningún/a alumno/a.

En conclusión, este marco pedagógico nos permitirá conseguir un mayor compromiso participativo por parte de los/las discentes universitarios/as, al acercarlo al contexto virtual cotidiano en el que socializan. A su vez, ello les encaminará a desarrollar y fomentar su propio autoaprendizaje, con los docentes como guías imprescindibles para ayudarles a gestionar tanto el tiempo de uso de los distintos dispositivos tecnológicos, como a sacarles provecho para su autoformación académica y vital. Queremos ofrecer un conjunto heterogéneo de experiencias autodidácticas que conlleven igualmente la colaboración tanto con sus semejantes como con las/los docentes. Igualmente, buscamos que este marco didáctico suponga, a su vez, un mayor compromiso social de los/las estudiantes con su propio entorno social. Es decir, como objetivo último, que este trasvase de experiencias salga del aula y llegue a la sociedad real en la que el alumnado vive, fuera de los dispositivos tecnológicos; convirtiéndose así, a su vez, en una metodología de Aprendizaje y Servicio (APS).

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE Y SERVICIO., AUTOAPRENDIZAJE, ESPACIOS DE REALIDAD VIRTUAL, ESTUDIOS FRANCESES, INCLUSIÓN

CREENCIAS Y DESAFÍOS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: PERSPECTIVAS DE FUTUROS DOCENTES EN VALENCIA

PAZ MARÍN GARCÍA

Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

Este estudio tiene como objetivo examinar las creencias de los futuros docentes de educación primaria y pre-primaria en Valencia con respecto

a sus propias experiencias de aprendizaje del inglés en aulas trilingües y sus percepciones sobre los desafíos que enfrentarán al enseñar inglés como lengua extranjera. Las creencias de los docentes, ya sean explícitas o implícitas, influyen en las prácticas en el aula incluso en mayor medida que la metodología específica aprendida en los programas de formación docente (Williams & Burden, 1997). Las creencias de los docentes se forman a partir de factores como su experiencia previa en el aprendizaje de idiomas, la formación docente recibida y la práctica en el aula (Borg 2003). Los docentes necesitan desarrollar conocimientos sobre pedagogía y práctica, conocimientos sobre los estudiantes y conocimientos sobre sí mismos (Cochran-Smith & Lytle, 1999; Santoro, 2009). Para poder desarrollar propuestas eficaces para la mejora del aprendizaje de idiomas, es necesario entender bien las creencias de los futuros docentes.

Los participantes en este estudio son dos cohortes de estudiantes universitarios de entre 19 y 21 años matriculados en un grado de formación docente en una universidad española, 89 de los cuales completaron un cuestionario de escala Likert sobre creencias de los estudiantes adaptado de Sakui & Gaies (1999). Las respuestas del cuestionario se han analizado utilizando análisis factorial y la interpretación de los datos cuantitativos ha sido validada con datos cualitativos recogidos a través de entrevistas guiadas realizadas con cuatro participantes.

Nuestros resultados proporcionan información valiosa sobre las creencias de los futuros docentes en Valencia respecto a sus experiencias de aprendizaje del inglés y sus percepciones sobre los desafíos que enfrentarán al enseñar inglés como lengua extranjera. Destacamos que la mitad de los participantes expresó insatisfacción con su formación en inglés antes de llegar la universidad en relación con la pedagogía y los resultados obtenidos, lo que podría influir en su perspectiva sobre los desafíos que encontrarán como docentes en el futuro. Estos resultados subrayan la necesidad de considerar las creencias y experiencias de los estudiantes de lenguas al diseñar e implementar programas y políticas de educación lingüística.

Referencias:

- Borg, S. (2003). Teacher Cognition in Language Teaching: A Review of Research on What Language Teachers Think, Know, Believe, and Do. *Language Teaching*, 36(1), 81-109.
- Cochran-Smith, M., & Lytle, S. (1999). Relationships of knowledge and practice: Teacher learning in communities. *Review of Research in Education*, 24, 249-305.
- Sakui, K., & Gaies, S. J. (1999). Investigating Japanese learners' beliefs about language learning. *System*, 27(4), 473-492.
- Santoro, N. (2009) Teaching in culturally diverse contexts: what knowledge about 'self' and 'others' do teachers need?, *Journal of Education for Teaching*, 35:1, 33-45.
- Williams, M., & Burden, R. L. (1997). *Psychology for language teachers: A social constructivist approach*. Cambridge: Cambridge University Press.

PALABRAS CLAVE

CREENCIAS DEL PROFESORADO, INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

LA IDEOLOGÍA EN LOS DICCIONARIOS DEL ESPAÑOL: UNA APROXIMACIÓN EN EL GRADO EN FILOLOGÍA HISPÁNICA

RAÚL DÍAZ ROSALES

Universidad de Huelva

La deificación del diccionario como herramienta que contiene en sí una visión del mundo exacta que en ningún caso puede estar expuesta al libre albedrío del lexicógrafo supone una simplificación del proceso de construcción de este tipo de obras. Si bien es claro que por su carácter abarcador (pensemos, por ejemplo, en las más de 70 000 voces que suelen

contener los diccionarios generales de lengua) y su eficacia (aparente) en la definición del mundo del lector se deposita en estas obras una confianza innegable, no cabe duda de que es imprescindible abordar con cautela y precaución una labor, la del lexicógrafo, que está mediatizada por una cosmovisión intersubjetiva o, incluso, personal.

La revisión de los diccionarios del español permite, en distintas calas, determinar el influjo que las coordenadas históricas han tenido en la aproximación a ciertos términos. Así, la ideología, la religión o la moral de cada época y, dentro de esta, cada comunidad de hablantes, ha supuesto un punto de partida para observar la realidad, clasificarla y extender, a partir de la misma, un mapa conceptual en el que el lector se reconoce o se construye. La evolución de la técnica lexicográfica ha permitido ir afinando los procedimientos de definición y, en general, las actitudes con las que los lexicógrafos realizaban su trabajo. Sin embargo, cualquier aproximación a la realidad es susceptible de interpretación, por lo que un diccionario no podrá estar nunca exento de polémica si se analizan en profundidad algunas de sus propuestas.

Esta comunicación plantea una serie de prolegómenos teóricos y de ejercicios prácticos que permitan mostrar al estudiante del Grado en Filología Hispánica que curse una asignatura sobre la lexicografía la reflexión teórica que ha permitido establecer un marco general de actuación por parte del lexicógrafo (tanto teórico como práctico) en la realización de obras y en el análisis crítico de las mismas. Por otro lado, a partir del estudio de ciertos términos se podrá comprender cómo la forma de abordar ciertos vocablos no ha sido uniforme, sino que se ha ajustado a las necesidades y exigencias concretas de los grupos de poder que han diseñado, de manera consciente o inconsciente, las bases teóricas de la obra. Así, se desarrollará en el alumnado la capacidad para analizar desde un pensamiento crítico una obra, el diccionario, que supone un intento por crear una visión objetiva de ciertas realidades que, innegablemente, escapan a la sistematicidad deseada.

PALABRAS CLAVE

DICCIONARIOS, GRADO EN FILOLOGÍA HISPÁNICA, IDEOLOGÍA, LEXICOGRAFÍA, PENSAMIENTO CRÍTICO

MÁS ALLÁ DE LA RELACIÓN *SIGNIFICANTE* Y *SIGNIFICADO*. EN TORNO A LA UTILIDAD DE LOS DICCIONARIOS PARA LA REDACCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS

RAÚL DÍAZ ROSALES

Universidad de Huelva

El diccionario se considera obra que relaciona significantes con significados, sin que, se observen, en muchos casos, utilizaciones que permitan rebasar esta información. Pero la lexicografía española pone a disposición de toda persona interesado un amplísimo corpus de obras que suponen, en la amplísima heterogeneidad de datos que recogen, una muy importante herramienta, muy a menudo insuficientemente aprovechada, que permite mejorar no solo la decodificación, es decir, la comprensión de un mensaje, son también la codificación. El lector, aprovechando los recursos que proporcionan las páginas de los diccionarios, podrá mejorar su redacción, tanto desde un punto de vista estilístico como en lo relativo a una mayor concreción en el mensaje realizado.

Esta comunicación pretende abordar una serie de herramientas que pueden ser de gran interés para cualquier estudiante que haya de iniciarse en la ardua tarea de la escritura académica. Se proporcionará, a partir de la enumeración de las obras, su análisis y contextualización de uso, un marco de referencia para un aprovechamiento adecuado y enriquecedor de estas obras. Así, diccionarios de sinónimos, combinatorios y de construcción, entre otras obras, permitirán al alumnado conseguir una percepción más profunda de una realidad, la lingüística, que no debe someterse a una simplificación excesiva que perturbe tanto la riqueza de la expresión como la precisión en la comunicación del mensaje.

El diccionario quedará así definido como una obra que rebasa los límites de decodificación de significados, revelándose como un instrumento que, en su amplitud de enfoques, muestra cada palabra como un complejo entramado de posibilidades.

PALABRAS CLAVE

COMBINATORIA, CONSTRUCCIÓN SINTÁCTICA, DICCIONARIOS, ESPAÑOL ACADÉMICO, SINONIMIA

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA

MARÍA JOSEFA MARCOS GARCÍA

Universidad de Salamanca

Introducción: Con la llegada del EEES se implantaron en la Educación Superior una serie de metodologías centradas en el aprendizaje del alumno y denominadas metodologías activas. Gracias a estas metodologías, el estudiante deja de ser un sujeto pasivo para convertirse en el principal agente de su propio proceso de aprendizaje; el profesor desempeña el papel de mediador. Entre estas metodologías se encuentra la denominada “aprendizaje basado en problemas” (ABP).

Esencialmente, la metodología ABP consiste en proponer a grupos de alumnos unos problemas que consisten en la descripción de hechos observables que plantean un reto o una cuestión. La tarea del grupo de estudiantes es discutir estos problemas, describir los hechos propuestos y proponer explicaciones para los mismos.

Objetivos: Lo que pretendemos en este trabajo es hacer una propuesta para la aplicación de esta metodología en el ámbito de los estudios filológicos, más concretamente en la signatura de “Gramática del francés. Morfología y sintaxis” en el Grado de Estudios Franceses de la Universidad de Salamanca. Se trata de una asignatura un tanto compleja para los alumnos en la que, de manera general, la actitud es pasiva y ven la signatura como un muro difícil de franquear. Por ese motivo, pretendemos aplicar metodologías en las que el alumno sea más activo y se

acerque más a la asignatura para poder facilitar, así, la comprensión de los contenidos y la adquisición de las competencias.

Además, también pretendemos aumentar la motivación, fomentar la autonomía, desarrollar el espíritu crítico e incentivar el trabajo cooperativo entre nuestros estudiantes.

Metodología: El desarrollo de nuestro trabajo se estructura en dos partes. En primer lugar, con el apoyo de una serie de recursos bibliográficos, intentaremos describir los principios básicos del ABP, las características de esta metodología y la puesta en marcha en el aula enfocándola hacia el tipo de asignatura en la que queremos implantarla. En una segunda etapa, pretendemos elaborar una propuesta detallada de la aplicación del ABP a la asignatura antes mencionada.

Discusión: Analizaremos las características y los principios básicos de la metodología, así como el proceso a través del cual se aplica esta metodología. Analizaremos también las ventajas y los inconvenientes así como las funciones que deben desempeñar tanto los estudiantes como el profesor. Realizaremos una descripción detallada de la aplicación de esta metodología en la signatura de Gramática.

Resultados: Los resultados esperados son que los alumnos descubran una asignatura más cercana y se sientan motivados para acercarse a ella de forma más receptiva. Esperamos que las metodologías del ABP y del trabajo cooperativo resulten útiles para la adquisición de competencias y asimilación de contenidos, fomentando la mejora de los resultados.

Conclusiones: La metodología del ABP puede resultar útil para ayudar a los alumnos a convertirse en sujetos activos y también autónomos frente a asignaturas que les resultan más complejas. Esta metodología les puede ayudar a acercarse a la materia, a aprender a reflexionar, y buscar soluciones, lo que les permitirá una mejor adquisición de las competencias.

PALABRAS CLAVE

ABP, APRENDIZAJE COOPERATIVO, AUTONOMÍA, GRAMÁTICA, METODOLOGIAS ACTIVAS

BÚSQUEDA DE HERRAMIENTAS DE RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA PARA COMPRENDER LA EVALUACIÓN SUMATIVA MEDIANTE RÚBRICAS

ISABEL SANCHA PIÑEIRO SORONDO

UCJC

Este estudio a pequeña escala en el campo de la didáctica de la lengua y la literatura en inglés en educación secundaria comenzó cuando la investigadora en formación observó, durante sus prácticas docentes, que los alumnos experimentaban mucha dificultad para comprender las rúbricas de evaluación de la producción escrita. Los aspectos comprometidos eran la estructuración y el empleo de términos muy abstractos para el vocabulario de los alumnos. Dado que dichas rúbricas son consensuadas por organizaciones que proveen acreditaciones internacionales y que no se pueden reemplazar, la autora exploró qué andamiaje era necesario para cubrir esa brecha. El primer objetivo fue registrar las tres etapas de la exploración de la investigadora en la búsqueda de la creación de herramientas de retroalimentación formativa para que los alumnos comprendan más eficazmente las rúbricas de producción escrita. El segundo objetivo fue comprender si el trabajo en pequeños grupos de discusión- utilizando material que integre aspectos lingüísticos, paralingüísticos y kinésicos, y estrategias dramáticas, sumado al análisis estructurado de modelos de escritura- provee más indicios para perfeccionar dichas herramientas de retroalimentación formativa que cuando los alumnos trabajan de forma individual. La metodología utilizada fue escalonada. En la fase inicial pre-pandémica, con una duración de nueve meses, la investigadora realizó observaciones de clase en una bitácora y creó una primera herramienta. En la fase intermedia pandémica, durante dos años, por un lado, se sometió dicha herramienta a la opinión de profesoras colegas (amigas críticas) que conocían el campo de estudio y se realizaron entrevistas. Por otro lado, se estudió en un entorno colaborativo, cuáles eran las formas de retroalimentación formativa más valoradas por

los estudiantes. En la tercera fase postpandémica con una duración de 5 meses, se concluyó la exploración. Para ello, en la última fase, se buscaron indicios trabajando con un grupo experimental que realizó trabajo en pequeños grupos de discusión, y un grupo control que trabajó de forma individual. Se potenciaron aspectos lingüísticos, paralingüísticos y kinésicos en la creación de materiales para los alumnos, sumado a las estrategias que se habían utilizado en las dos primeras fases en base a análisis de modelos de respuesta de examen y su corrección con rúbrica por parte de los alumnos, y de herramientas para fortalecer la anotación crítica. Se analizaron los datos con codificación cualitativa. La literatura del campo referida a la evaluación sumativa, los dispositivos que utiliza y las rúbricas más eficaces para medirla es variadísima. En este punto, es preciso retrotraerse a una etapa anterior en la comprensión de los alumnos, y hacer foco en la retroalimentación formativa mediante la búsqueda de criterios para crear herramientas que ayuden a los alumnos a comprender la íntima unión entre el aprendizaje y la evaluación. Los resultados parecen sugerir que la exploración del campo educativo en condiciones prepandémicas, pandémicas y postpandémicas es determinante en los indicios que arrojan los alumnos. No se observaron diferencias consistentes entre el trabajo de los alumnos en pequeños grupos de discusión y los que lo hicieron de forma individual. Integrar una variedad de aspectos y estrategias dramáticas pareciera ser más relevante que la forma en la cual se los agrupa para realizar las tareas.

PALABRAS CLAVE

LENGUA Y LITERATURA. RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA. PEQUEÑOS GRUPOS DE DISCUSIÓN. RÚBRICAS

LA COMPRENSIÓN DEL DISCURSO ORAL EN EL MARCO DE LA EXPOSICIÓN DEL ESTUDIANTE DE EDUCACIÓN SUPERIOR

PATRICIA LILIANA RUEDA ÁLVAREZ

Institución Universitaria Antonio José Camacho

Introducción: El fortalecimiento de las habilidades de comprensión oral ha venido ganando terreno tanto en el ámbito teórico como pedagógico. Esta ponencia se centra en ambos aspectos, proponiendo un marco teórico en relación con el proceso de la escucha, en donde se exploran conceptos como: 1. La escucha estructurada, 2. La escucha activa y 3. El enfoque colaborativo. Con base en estos estudios se construye una propuesta de secuencia didáctica enfocada en el fortalecimiento de la comprensión del discurso oral en el marco de la exposición del estudiante de educación superior.

Conclusiones: Las competencias de comprensión y producción de discursos orales son un elemento central dentro del desarrollo académico de los estudiantes universitarios. En esa medida, la capacidad de comunicarse claramente a través del habla, así como también la habilidad para asimilar el discurso del otro, son herramientas indispensables en la actualidad. No obstante, tal como evidenció el estudio, estas no cuentan con un rol central dentro de las propuestas curriculares en la Educación Superior.

Tal vacío nos motivó a la investigación, valoración y análisis de diversos elementos de la comprensión de la oralidad en el marco de la exposición del estudiante universitario. Dicho proceso permitió llegar a diferentes conclusiones. La primera de ellas es la distinción entre el oír y el escuchar, lo cual posibilitó también la caracterización de esto último en etapas: pre-escucha, escucha y post-escucha. Elemento importante para diferenciar no solo el cómo y el qué, sino también el cuándo.

Después de esta delimitación, se avanzó en la conceptualización de tres elementos centrales para la materialización de la secuencia didáctica enfocada en el mejoramiento de las competencias de la comprensión oral:

escucha estructurada, escucha activa y trabajo colaborativo. El análisis permitió entender una forma de comunicación que transmite ideas claras sin irrumpir al receptor; se realiza con libertad teniendo en cuenta lo que piensa y sienten los demás; se demuestra cuán atento está una persona durante el diálogo, es el tipo de comunicación reflejado en las acciones del emisor, es decir, se escucha atentamente, analizando, razonando y comprendiendo la información que se está transmitiendo en la conversación de una o varias personas. (Calderón y Lesmes-Silva, 2018, p. 84).

Tal nivel de entendimiento, sin embargo, no depende exclusivamente de la disposición y competencias de quien escucha. Depende también de construir estructuras claras en las cuales la mediación entre sentido, discurso, hablante y oyente se vean favorecidos.

Por último, todo el andamiaje estructural se manifiesta en tres propuestas didácticas: 1. Co-creación de rúbricas y Co-evaluación de exposiciones, 2. Estructurar la escucha y 3. Relatoría digital. Cada una de estas se construyen en función de representar los elementos teóricos explorados en la investigación, así como también responder a las necesidades evidenciadas en los diferentes diagnósticos aplicados a los estudiantes de ambas instituciones.

PALABRAS CLAVE

COMPRENSIÓN ORAL - ESCUCHA ESTRUCTURADA
- ESCUCHA ACTIVA Y ENFOQUE COLABORATIVO

PROCESOS DE COMPOSICIÓN ESCRITA DEL TEXTO ACADÉMICO MEDIANTE EL USO DE LA IA

ANNA PEIRATS NAVARRO

Universidad Católica de Valencia

Institut Isabel de Villena d'Estudis Medievals i Renaixentistes

(IVEMIR-UCV)

Los procesos de escritura académica en el aula son fundamentales para el desarrollo de habilidades de lenguaje y la formación de los estudiantes universitarios. Por una parte, supone una mejora de la comprensión y el control del proceso de composición, puesto que la práctica de la escritura en el aula ayuda a los estudiantes a comprender y controlar mejor su propio proceso de composición, lo que mejora la calidad de sus textos. Para esta mejora de la calidad de la escritura académica es esencial la guía del docente, que debe ofrecer retroalimentación para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de escritura.

En esta ponencia se parte de un claro objetivo: mostrar la necesidad de aportar herramientas de mejora en los procesos de escritura académica, a partir del fomento de las habilidades como la argumentación y la crítica, así como la orientación en las diversas fases de escritura. En este apartado se remarcará la necesidad de construir y deconstruir textos académicos, a fin de fomentar la autonomía y el criterio crítico en la composición de los textos.

El docente puede servirse de las herramientas que ofrece la IA para la composición del texto escrito, como Quillbot, Perplexity o traductores como DeepL que se basan en la IA.

Para ejemplificar esta propuesta de mejora del texto académico, mediante una metodología cualitativa y un enfoque analítico, se realizó una prueba con alumnos de primer curso de Grado y otra con alumnos de cuarto curso. En total, la muestra es de 60 alumnos. En el primer caso, en el grupo de primer curso se realizó la prueba de ayudar a la composición de noticias actuales y de redactar artículos de opinión, como fase

previa a la composición de un texto académico. Con los alumnos de cuarto curso se realizó la prueba con textos de carácter científico, como herramienta de ayuda para su trabajo final de Grado. En ambos casos, se analizó el output de las producciones antes del uso de las herramientas y después del uso de las mismas. El grado de mejora, después de la supervisión en el aula, a partir de los textos y esquemas generados por las aplicaciones de IA, fue significativo, y al mismo tiempo permitió al alumnado reflexionar sobre las principales dudas o problemas al enfrentarse al papel en blanco.

De la prueba se concluye también que el alumnado puede afrontar mejor las dificultades en la planificación y la revisión de sus textos, lo que puede afectar la calidad de sus escritos. Asimismo, el reto de implementar herramientas de IA en la composición del texto académico, aumenta la motivación y reduce el estrés del alumnado ante la dificultad de crear un texto o de mejorar o sintetizar contenidos.

PALABRAS CLAVE

ABOGACÍA, ESCRITURA ACADÉMICA, HERRAMIENTAS, MOTIVACIÓN, TEXTO

DISCURSO Y RETÓRICA PARA UNA COMUNICACIÓN EFICAZ EN ENTORNOS ACADÉMICOS

ANNA PEIRATS NAVARRO

Universidad Católica de Valencia

Institut Isabel de Villena d'Estudis Medievals i Renaixentistes

IVEMIR-UCV

La retórica y el discurso son fundamentales para una comunicación eficaz en entornos académicos, relacionado con la capacidad de persuadir y comunicar de manera clara y convincente. En este sentido, las competencias discursivas son esenciales para la comunicación efectiva en entornos

académicos. Estas incluyen la capacidad de argumentar, comparar, expresarse y persuadir. La oratoria es la capacidad humana para comunicarse de manera efectiva y persuasiva. Es fundamental para la formación del alumnado y para la comunicación en entornos académicos.

Con frecuencia en el ámbito universitario nos encontramos con exposiciones de alumnos que conocen el tema que van a exponer, pero la puesta en escena desprende inseguridad, falta de control de los gestos repetitivos o de las palabras comodín, así como un discurso que adolece de léxico adecuado a la materia.

En esta ponencia se parte del objetivo de mostrar una propuesta para implementar una mejora del discurso oral académico en el aula, desde una metodología cualitativa y un enfoque descriptivo. Se presenta un programa a modo de plan de acción para alumnado que está realizando el TFG y que va a tener que defenderlo oralmente ante un tribunal. En este plan de acción se parte de los siguientes pasos: 1. Planificación del tema, observación e investigación, a partir de casos concretos de vídeos youtube, de discursos políticos y de discursos académicos. 2. Análisis de los aspectos de los discursos visualizados, estableciendo puntos fuertes y débiles. 3. Identificación de los problemas que presenta el alumnado en la puesta en escena de un texto académico, a partir de la realización de un vídeo de 10 minutos en los que se graben a sí mismos. 4. Este video lo analizará un compañero de clase y después se pondrá en común en el aula. De esta manera, se comentarán los puntos a mejorar y se podrán implementar prácticas de mejora, sobre todo en cuanto al control de las emociones, el uso del lenguaje fluido y claro, la velocidad de la exposición, la eliminación de los gestos adaptadores que denotan inseguridad, así como la reflexión sobre aspectos como la modulación de la voz, el uso del silencio, y de la comunicación no verbal, como la mirada, los gestos ilustradores y reguladores. Al mismo tiempo, se trabajará sobre el lenguaje corporal, y la ayuda de herramientas tecnológicas de soporte para una defensa oral efectiva.

Con esta propuesta se pretende aumentar la profesionalidad del alumnado que tiene que defender un trabajo académico en público, a partir de la práctica y no solo de la teoría sobre qué contenido debe transmitir.

PALABRAS CLAVE

DISCURSO, LENGUAJE CORPORAL, ORALIDAD, ORATORIA,
PLAN DE MEJORA

LECTURA CRÍTICA Y ESCRITURA CREATIVA, PARA UNA MEJORA DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO

ANNA PEIRATS NAVARRO

Universidad Católica de Valencia. Institut Isabel de Villena d'Estudis Medievals i Renaixentistes (IVEMIR-UCV)

PAZ MARÍN GARCÍA

Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

La lectura crítica y la escritura creativa son habilidades fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa en el alumnado universitario. Por una parte, la lectura crítica es un proceso que implica analizar y evaluar la información presentada en un texto, identificando los argumentos, las premisas y las conclusiones. Esta habilidad es esencial para el alumnado universitario. Al analizar un texto, los estudiantes pueden identificar los puntos fuertes y débiles, lo que les permite comprender mejor el contenido y evaluar su relevancia. Al mismo tiempo, la lectura crítica les permite desarrollar habilidades como la capacidad de evaluar la información y distinguir entre lo que es relevante y lo que no, y tomar decisiones informadas para desarrollar una perspectiva más amplia.

Por otra parte, la escritura creativa es un proceso que implica generar contenido original y atractivo, utilizando diferentes técnicas y estrategias para comunicar ideas y mensajes. Esta habilidad es esencial para el alumnado universitario, ya que permite expresar sus ideas y pensamientos de manera clara y concisa, desarrollar habilidades de comunicación, como la capacidad de estructurar un texto y utilizar lenguaje efectivo y mejorar

la claridad y la concisión de su comunicación, como punto esencial para transmitir sus ideas de manera efectiva.

El objetivo de esta ponencia es presentar una propuesta de mejora en estos dos ámbitos, desde la lectura crítica de textos periodísticos, en los que se relatan noticias de interés actual, así como de textos narrativos, de novelas de interés para el alumnado universitario, que traten temas de actualidad y que motiven al alumnado.

Con esta propuesta, y mediante una metodología cualitativa y descriptiva, se presenta un plan de acción en el que se presentan varias fases: 1. Lectura crítica a partir de la creación de un corpus textual, cuya fuente es la prensa escrita y digital, así como la narrativa de obras actuales, con temática motivadora para el alumnado. 2. A partir de la lectura crítica de textos, se pretende realizar una puesta en común en el aula, y debatir sobre las posibles lagunas de los textos, puntos en los que difieren del autor. 3. Con la temática del corpus elegido en el aula, se establece una práctica constante en la que, una vez a la semana en el aula de Lengua y Literatura se dedica una sesión a implementar esta propuesta. Al final del proceso el alumnado deberá crear un texto periodístico o una historia, a modo de relato breve, en el que se muestre que ha aprendido a reflexionar sobre los problemas actuales difundidos en los medios de divulgación y en las novelas actuales sobre temas de interés para el alumnado.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, ESCRITURA CREATIVA, LECTURA CRÍTICA, TEXTO NARRATIVO, TEXTOS PERIODÍSTICOS

EL QUIJOTE PARA NIÑOS: DIEZ ADAPTACIONES LITERARIAS GRADUADAS

IRENE RODRÍGUEZ CACHÓN

UNED

Enseñar y aprender a leer es prácticamente algo intrínseco en el comienzo de la educación formal, convirtiéndose así en uno de los primeros objetivos principales, si no es el primero, de cualquier escuela en cualquier parte del mundo. Ahora bien, este proceso necesita, por razones obvias, de textos que, en numerosas ocasiones, se acomodan o se adaptan con intenciones muy diversas.

En este sentido, si revisamos la mayoría de los currículos educativos de Lengua y Literatura castellana de Educación Primaria y Secundaria de las diferentes comunidades autónomas españolas, observamos cómo las adaptaciones de los clásicos de la literatura están incluidas en muchos de ellos y determinan decisivamente el acceso a los textos literarios clásicos y la imagen que de ellos se construye el alumno. Este hecho lleva a que, incluso, estos alumnos en etapas adultas crean haber leído obras originales cuando, en realidad, han leído adaptaciones.

Sin dejarse llevar por los prejuicios sobre el propósito educativo que muchas veces conllevan estas transformaciones simplificadoras que reducen considerablemente la extensión de los hipotextos, esta comunicación buscará analizar cómo se llevan a cabo estas adaptaciones infantiles-juveniles en diez ejemplos de la novela por excelencia en español, Don Quijote de la Mancha.

PALABRAS CLAVE

ADAPTACIÓN LITERARIA, LIJ, QUIJOTE

INTEGRANDO LA IA EN EL AULA UNIVERSITARIA DE LITERATURA: UNA PROPUESTA DOCENTE

SILVIA HUESO FIBLA

Universidad de Valencia

Desde el lanzamiento de ChatGPT por OpenAI en 2022, el uso del chatbot ha inundado la vida cotidiana de millones de personas, incluidos los profesionales de la enseñanza y, por supuesto, del estudiantado que ha encontrado una herramienta de apoyo revolucionaria no exenta, al parecer, de polémicas a su alrededor: la ética en torno al uso fraudulento de la IA o la brecha digital que impide el acceso igualitario a la tecnología (Pedreño et al., 2024) son algunas de las cuestiones críticas que atañen a esta arma de conocimiento que muestra la posibilidad de una colaboración humano-máquina que facilite el trabajo al ser humano, fomente su creatividad, favorezca el aprendizaje y un sinfín de ventajas.

En el contexto de la asignatura Literatura y cultura francesa III de Grado de LML de la Universidad de Valencia, que sigue la metodología de aprendizaje por proyectos (PBL), se han realizado dos iniciativas utilizando la IA generadora de imágenes como herramienta de apoyo en el aprendizaje, fomentando al mismo tiempo la creatividad del alumnado.

Partiendo de la lectura de las novelas *Les états et empires de la lune* (1657) de Cyrano de Bergerac y *La princesse de Clèves* (1678) de Mme de Lafayette, se han explotado sendas guías de lecturas, repartiendo distintas preguntas de las guías a cada alumno del curso, se les ha pedido que generasen un diálogo a partir de ellas y creasen un breve texto descriptivo de los fragmentos de la obra a los que corresponden las preguntas para introducir en el generador de imágenes Dream By wombo.

Con las imágenes generadas por la IA, a las que se han añadido los diálogos a modo de bocadillos y leyendas, creamos un site en el que con todas las imágenes juntas forman un cómic que resume las novelas y sirve como herramienta de apoyo para su revisión.

El proyecto estimula la creatividad Mini-C y Little-C (Kaufman & Beghetto, 2009), pues explora la originalidad del alumnado en el propio proceso de aprendizaje, a la vez que su capacidad de innovar en cuestiones cotidianas de la gente común. En este sentido, hay algunos ejemplos de personas que dibujan de forma habitual y han optado por entregar sus propias creaciones de puño y letra en lugar de explorar resultados generados con la IA.

Así pues, la realización del proyecto no solamente favorece la creatividad del alumnado, explorando las posibilidades de colaboración hombre-máquina, sino que le da la oportunidad de comprobar el alcance de un trabajo colectivo, partiendo de algo individual.

Se incide en varias competencias del MCERL como la comprensión y expresión escritas, además de la competencia digital que sale a relucir también en el proceso de edición de imágenes.

En conclusión, con el PBL y la utilización de la IA generativa de imágenes, fomentamos una comprensión profunda de los textos estudiados en el aula, impulsamos la creatividad y exploramos las posibilidades del trabajo colectivo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE POR PROYECTOS, AULA UNIVERSITARIA, CREATIVIDAD, DERECHO Y LITERATURA, IA GENERADORA DE IMÁGENES

FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN CIENTÍFICO- INTERDISCIPLINAR COMO EJE TRANSVERSAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

EUFEMIA FIGUEROA CORRALES

Ministerio de Educación Superior

En el proceso de formación profesional se articulan conocimientos teóricos y prácticos de alto nivel científico y tecnológico, adaptados a las dinámicas del desarrollo socioeconómico del entorno nacional e internacional. Generalmente, se atiende el componente investigativo a partir de una asignatura específica y esta debe atravesar las disciplinas hasta convertirse en eje transversal del currículo. El objetivo del trabajo es proponer talleres de carácter interdisciplinar acerca de la investigación. Fueron utilizados métodos teóricos y empíricos, los cuales son expresión de las acciones a desarrollar para dicha propuesta. Los resultados dan cuenta de la necesidad de resignificar la importancia de inserción de la formación en investigación científico-interdisciplinar como eje transversal en la educación superior tanto en pregrado como en posgrado.

Formación, investigación científico-interdisciplinar, eje transversal,

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, FORMACIÓN

IDIOMAS Y GAMIFICACIÓN: UNA EXPERIENCIA DESDE EL PROFESORADO UNIVERSITARIO

RUBÉN GONZÁLEZ VALLEJO

Universidad de Málaga

SARA CASCO SOLÍS

Universidad de Salamanca

La gamificación representa una de las estrategias más útiles para activar el aprendizaje significativo, experiencial e inmersivo, visto su auge en una sociedad cambiante y exigente como la actual, que tiene por desafío integrar en los currículos educativos la tecnología en la enseñanza formal. Asimismo, desarrolla habilidades interpersonales, emocionales e intelectuales, y es objeto, por una parte, de constantes estudios de campo en las diferentes etapas del sistema educativo y, por otra, de aplicación a causa de las nuevas plataformas interactivas de gamificación. Por todo ello, el presente artículo ofrece un análisis de las percepciones del profesorado acerca del empleo, futuro y utilidad de la gamificación en la enseñanza de la lengua en el ámbito universitario, fruto de los resultados de un curso de formación docente online llevado a cabo por ambos autores. Con una duración de 20 horas, se contó con la participación heterogénea de 11 profesores pertenecientes a los Grados en Filología y en Traducción e Interpretación de la Universidad de Salamanca durante el curso académico 2022/2023. Sus lenguas de trabajo eran español, francés, inglés, alemán e italiano, y disponían de escasos conocimientos acerca de la gamificación y su uso en clase a través de plataformas y aplicaciones digitales. El objetivo del curso fue promover entre los docentes la creación de contenidos gamificados dedicados a la enseñanza de la lengua, con el fin de aumentar sus competencias. Para los resultados, se llevó a cabo una metodología descriptiva con el auxilio de una encuesta realizada a los participantes, apoyada en descriptores y en Cloud Language Natural para el análisis de sentimientos. Los resultados arrojan percepciones positivas, que corroboran la necesidad de gamificar para

favorecer metodologías activas y exploratorias. Sin embargo, los datos analizados reflejan una incertidumbre en el profesorado, dejando entrever una falta de visión futura a causa del sistema de evaluación tradicional y de la falta de formación del profesorado.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS, ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍA, SEGUNDAS LENGUAS

PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA A NIVEL UNIVERSITARIO EN CHINA A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS

DIEGO LÓPEZ LUQUE

Universidad de Lanzhou Jiaotong China

DIEGO LOPEZ GARCIA

Universidad de Huelva

WALTER FEDERICO GADEA AIELLO

Universidad de Huelva

EMILIO JOSÉ DELGADO ALGARRA

Universidad de Huelva

Este trabajo pretende analizar el caso de la enseñanza del español a estudiantes chinos, en concreto el de los estudiantes de la Universidad Lanzhou Jiaotong de China, y aportar herramientas de innovación docente gracias al uso de las tecnologías. En las clases de español de la universidad hay dificultades a la hora de enseñar el idioma, desde las diferencias culturales e idiomáticas hasta el uso de materiales viejos y demasiado teóricos con pocos casos reales, y poca interacción con los alumnos. Es por eso por

lo que se pretende hacer un aporte a la enseñanza del español a estudiantes universitarios chinos. Debido al avance de las tecnologías y a que no hay muchos alumnos en las aulas universitarias de español se pueden dar clases más prácticas y participativas con temas de actualidad. En los estudios universitarios chinos es muy importante estudiar la cultura china ya que en China se valora mucho conocer la propia cultura para transmitirla al mundo. Es por eso por lo que se combinan temas de cultura española con china, ya no solo para que los alumnos estudien su propia cultura, sino para compararlas y que entiendan mejor la cultura española. Con respecto a los problemas que hay al enseñar español en China, además del idioma y las diferencias culturales, se añade la dificultad a la hora de buscar información por las limitaciones de Internet. Tratamos de buscar la información de lo que podemos con el Internet de China. Otro problema es que hay pocos nativos expertos en español y, en el caso de ser nativos, no tienen suficiente conocimiento de la lengua española a nivel lingüístico o solo dan español por ser una salida asegurada en China. El objetivo de este trabajo es un aporte a la innovación docente en las clases de español en China con materiales de apoyo tales como diapositivas, noticias, documentales o vídeos en español que hablen de cultura española o china, audios e incluso interacciones orales con los alumnos en español sobre temas de actualidad a través de las tecnologías. Así los alumnos pueden tener una memoria visual de lo que aprenden y facilita la docencia. Esto hay que compararlo con la cultura china y con situaciones cotidianas chinas para que entiendan la cultura española.

PALABRAS CLAVE

DIFICULTADES EN ELE, ENSEÑANZA DE ELE EN CHINA, INNOVACIÓN DOCENTE EN ELE, TECNOLOGÍAS ELE

PROPUESTA DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LA FILOLOGÍA JAPONESA A TRAVÉS DE LOS TEXTOS LITERARIOS BUDISTAS

DIEGO LOPEZ GARCIA

Universidad de Huelva

DIEGO LÓPEZ LUQUE

Universidad de Lanzhou Jiaotong China

WALTER FEDERICO GADEA AIELLO

Universidad de Huelva

EMILIO JOSÉ DELGADO ALGARRA

Universidad de Huelva

El presente trabajo intenta abordar el caso de la enseñanza de las doctrinas de temática budista a los estudiantes occidentales de los estudios universitarios relacionados con Asia Oriental y más en concreto del Grado de Estudios de Asia Oriental en su mención japonesa, desarrollando una comprensión profunda de la filología japonesa mediante el estudio y análisis de textos literarios budistas fundamentales y de sus principales autores, integrando principios filológicos con lecturas prácticas y textos fundamentales para su comprensión fuera del contexto oriental. En las clases de las asignaturas relacionadas con nuestra materia en las universidades occidentales y más en concreto en las universidades españolas hay grandes dificultades a la hora de presentar dichas enseñanzas, partiendo de la base de las diferencias culturales e idiomáticas hasta el uso de materiales relacionados al ámbito occidental, ya que solo se estudian textos y autores alejados de oriente, amén de utilizar una retórica y una teoría fuera del contexto básico que se tiene que tener en base a una metodología que al menos se fundamente en textos como el Shobogenzo de Dogen, el Tannisho de Shinran y dos sutras que sustenten la filología japonesa como son el Sutra del Corazón (Hannya Shingyo) y el Sutra del Loto (Hokke-kyo), ambos desarrollados en el entorno japonés. Gracias al aporte que nos ofrecen las nuevas

tecnologías, tenemos a nuestro alcance todos los materiales y documentos originales y traducidos al español, teniendo en cuenta que se deben complementar con la investigación y publicación de la propia historia del budismo en Japón, con la introducción y difusión de escuelas de corte zen, el budismo de la tierra pura y Nichiren. El objetivo de esta exposición pretende ser un aporte a la innovación docente en las clases de filología japonesa con materiales de apoyo tanto informáticos como artículos y libros que aborden en concreto las materias anteriormente referidas. Creación de vídeos y ponencias que aclaren, estructuren y presenten las materias de partida para comprender, entender e incluso poder hacer comparativas y visiones sobre la influencia de la filología japonesa en occidente y la repercusión y prospección de los filólogos de corpus occidental que han vertido en los textos orientales.

PALABRAS CLAVE

FILOLOGÍA JAPONESA, IDIOMA JAPONÉS, SUTRA, TEXTOS LITERARIOS BUDISTAS, VACUIDAD

ANÁLISIS DE LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA EN ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ALUMNOS CHINOS UNIVERSITARIOS

DIEGO LÓPEZ LUQUE

Universidad de Lanzhou Jiaotong China

DIEGO LOPEZ GARCIA

Universidad de Huelva

EMILIO JOSÉ DELGADO ALGARRA

Universidad de Huelva

WALTER FEDERICO GADEA AIELLO

Universidad de Huelva

Este trabajo pretende analizar la enseñanza de la cultura española en español como lengua extranjera de la asignatura del grado en Lengua y Literatura Españolas “Lectura en español 3” de los alumnos chinos de la Universidad Lanzhou Jiaotong de China. A partir de un estudio teórico de la enseñanza de la cultura y la lectura en español se pretende mostrar las fortalezas y debilidades de los alumnos de la universidad para la comprensión lectora en español como lengua extranjera. Debido a las diferencias culturales y del idioma, la comprensión lectora requiere de una didáctica que permita a los alumnos comprender lo que leen. Para ello se hicieron actividades de comprensión lectora a través de materiales visuales, preguntas sobre el contenido y la estructura del texto, resúmenes y comparaciones con la cultura china. Las comparaciones con la cultura china son importantes porque así los alumnos tienen una referencia para comparar y contrastar su propia cultura con la española. Con respecto a las fortalezas y debilidades de los alumnos tenemos el estudio del vocabulario en la universidad china. Los alumnos chinos de la universidad se enfrentan a un problema para la comprensión lectora ya que estudian muchas palabras por separado, pero les cuesta unir las palabras que han aprendido de una lista de vocabulario para formar oraciones con sentido. Aunque ellos

conocen muchas palabras complejas en español, los alumnos necesitan comprender mejor lo que leen y estudian. Tienen que ser capaces de identificar el tema principal, la idea esencial del texto que estudian para poder comprenderlo mejor. Es por eso por lo que el objetivo de este trabajo es mostrar cómo se podría enseñar la cultura española en español a los alumnos chinos universitarios de lectura en español como lengua extranjera a partir de los resultados obtenidos y comparados con la teoría.

PALABRAS CLAVE

COMPRENSIÓN LECTORA ELE, ENSEÑANZA DE ELE EN CHINA, ENSEÑANZA DE LA CULTURA EN ELE, MATERIALES DIDÁCTICOS ELE

MONOLINGUAL AND BILINGUAL PRODUCTION OF ENGLISH SENTENTIAL SUBJECTS: THE FROG STORY

SONJA MUJCINOVIC

Universidad de Valladolid

This study focuses on the nature of sentential subjects and compares heritage English speakers to L1 monolingual English and L2 English speakers to see if typological similarity could be an important factor related to crosslinguistic influence (CLI). It analyses English heritage (L1) and Bosnian heritage (L2) speakers' English production, compared to English L1 monolinguals. It has been argued that heritage speakers behave as both L1 and L2 speakers depending on the grammatical properties analyzed and how these are instantiated in the different languages of the bilinguals as well as on the status as dominant or non-dominant language(s) of these bilinguals (Liceras et al. 2012, Valdés 2000, Montrul 2004, 2006, Meisel 2008 among others). In the case of null subjects, previous studies (Jaeggli & Safir 1991, Hymes 1993, Tsimpli

& Roussou 1991, White 2006, Murphy 2003) have shown that (1) null subjects are a very salient grammatical property of morphologically rich languages (Spanish and Bosnian) and (2) this salient property is subject to CLI from the dominant language (L1) to the non-dominant language (L2). The aim of this study is to identify the effects of CLI so that it can be considered in language contact situations and, thus, contribute both to the language acquisition field of studies and teaching practices.

Three groups of participants were tested. The English heritage group consists of 5 L1 Spanish/L1 heritage English speakers living in Spain whose age ranged from 7 to 10 years. The L2 English group consists of 5 L1 Danish/L1 heritage Bosnian/L2 English speakers from 11 to 15 years of age. The control group consists of 5 English monolingual participants who were 8-10 years of age. Monolingual data belong to the Wolf-Hemphill corpus available in CHILDES (MacWhinney 2000). Oral production data from the three groups were obtained by means of a picture sequence narration: the frog stories cartoon book (Mayer 1969).

English, the language under investigation, is a [-null-subject] language and, in the case of the two experimental groups, it is in contact with a [+null-subject] language (Spanish in the case of the heritage group) and with both a [+null-subject] language (i.e., Bosnian) and a [-null-subject] language (i.e., Danish) in the case of the L2 group.

With respect to the nature of sentential subjects, negative CLI from the other L1 could occur in the case of the heritage group (more illicit null subjects than English monolinguals) and either negative or positive one in the case of the L2 group (depending on whether L1 Danish or L1 Bosnian are resorted to). To determine whether there is CLI and, if so, of which type, the sentential subjects produced by our participants have been classified considering the formal nature of the subject (full, pronominal or null).

This study provides evidence that CLI depends on the quantity and quality of the input and that the dominant language influences the non-dominant language. Also, typological similarity and grammatical saliency also play a role in language acquisition and learning.

PALABRAS CLAVE

ACQUISITION AND LEARNING, BILINGUAL ENGLISH, CROSSLINGUISTIC INFLUENCE, MONOLINGUAL ENGLISH, SENTENTIAL SUBJECTS

EL "PASEO LITERARIO" COMO PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LA CLASE DE LITERATURA

JULIO CÉSAR VARAS GARCÍA

IES Gabriel García Márquez (Madrid)

Las posibilidades pedagógicas del "paseo didáctico" no deben quedar restringidas a la documentación in situ de objetos históricos (monumentos, obras de arte, testimonios históricos, documentos, etc.), ya que son enormes sus potencialidades para desarrollar otras competencias, como la lingüística, la artística o la literaria, como ya intuían los pedagogos de la Institución Libre de Enseñanza a comienzos del pasado siglo.

Esta propuesta pretende, en primer lugar, exponer las posibilidades didácticas que el "paseo literario" tiene como proyecto de innovación docente en el estudio de la Historia Literaria (también en el desarrollo de la competencia lingüística de los estudiantes de Lengua Española), en cualquiera de sus niveles. En segundo lugar, pretende acercarse al hecho literario desde una perspectiva integradora y totalizadora, en la que los textos cobran pleno sentido en el contexto arquitectónico de la época en la que surgen y dentro de un proyecto social y cultural de renovación y reivindicación de la capacidad innovadora del Arte y de la Literatura. Como ejemplo concreto de esta capacidad, se presenta a examen el "Paseo por el Madrid Mitológico del Salón del Prado", con algunas actividades-tipo en las que los estudiantes deben poner en práctica la investigación en fuentes secundarias, la preparación escrita y la presentación oral durante el paseo didáctico, que será evaluado por los demás

compañeros. Algunas conclusiones y propuestas de ampliación serán propuestas, finalmente, como conclusión de esta propuesta.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA LITERATURA, EXPRESIÓN ORAL, LITERATURA, MITOLOGÍA, PASEO LITERARIO

O USO DA CANÇÃO COMO ELEMENTO MOTIVADOR NO ENSINO DO PORTUGUÊS COMO LÍNGUA NÃO MATERNA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA

KEILA COELHO BARBOSA

Universidad de Sevilla

JOÃO MANUEL NUNES DA SILVA NOGUEIRA

Universidade Nova de Lisboa

A presente pesquisa apresenta uma proposta didática para o ensino de Português como língua não materna (PLNM), utilizando canções como um elemento motivador central. Dada a importância da música na cultura global e seu papel significativo na vida dos alunos, a integração de canções nas aulas de PLNM visa tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz. A pesquisa fundamenta-se em teorias de aquisição de segunda língua, pedagogia musical e psicologia educacional, destacando como a música pode melhorar a retenção de informações, a compreensão auditiva e a pronúncia. São discutidos critérios para a seleção de canções adequadas ao contexto educacional, considerando aspectos linguísticos, culturais e de interesse dos alunos. No que se refere ao objetivo geral desse estudo é analisar e discutir a eficácia da utilização de canções como elemento motivador no ensino do português como língua não materna, apresentando uma proposta didática que explore os benefícios dessa abordagem para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos. Os objetivos específicos são; analisar o impacto da utilização de

canções como recurso lúdico motivador no envolvimento e interesse dos alunos no aprendizado de português como língua não materna; propor exercícios que integrem as canções no desenvolvimento de habilidades comunicativas, como a fala e a escrita, para alunos espanhóis em níveis B2 e C1 de proficiência. A metodologia proposta abrange critérios para a seleção de canções, levando em conta a adequação linguística, a relevância cultural e o interesse dos alunos. São detalhadas diversas atividades pedagógicas que utilizam canções para ensinar aspectos gramaticais, léxicos, fonéticos e de compreensão auditiva. Exemplos de atividades incluem a análise de letras, exercícios de cloze (preenchimento de lacunas), discussões temáticas e tarefas de composição musical. Além das atividades práticas, a proposta apresenta métodos de avaliação que consideram não apenas o progresso linguístico dos alunos, mas também seu engajamento e participação nas atividades musicais. A proposta enfatiza a importância de um ambiente de aprendizagem interativo e colaborativo, onde a música serve como um catalisador para a comunicação e a expressão criativa. Os resultados esperados desta pesquisa incluem um aumento na motivação dos alunos, uma maior retenção de conteúdos linguísticos e uma melhoria nas habilidades de comunicação oral e escrita do Português. A proposta também busca promover uma compreensão mais profunda da cultura lusófona através da música, além disso, melhorar na capacidade de compreensão auditiva, uma vez que os alunos se acostumam com diferentes ritmos, entonações e sotaques presentes nas canções. Diante do exposto, concluímos que a música se configura como um recurso pedagógico valioso e promissor no ensino do Português como Língua Não Materna, especialmente no que concerne à sua função motivadora. A inserção de canções nas aulas dinamiza o ambiente de aprendizagem, desperta o interesse dos alunos, facilita a assimilação de conteúdos gramaticais e lexicais, aprimora a pronúncia e a fluência, além de proporcionar uma imersão cultural autêntica e significativa.

PALABRAS CLAVE

CANÇÕES, ENSINO-APRENDIZAGEM, LÍNGUA NÃO MATERNA, MOTIVAÇÃO