PANORAMA GLOBAL DE LAS TENDENCIAS EDUCATIVAS EN 2023

Libro de resúmes del
III Congreso internacional de Innovación y Tendencias Educativas

Coord.
Olga Buzón García

EGREGIUS
ediciones

Panorama global de las tendencias educativas en 2023

Libro de resúmenes del III Congreso Internacional de Innovación y Tendencias Educativas

Coord.

Olga Buzón García

EGREGIUS
ediciones

PANORAMA GLOBAL DE LAS TENDENCIAS EDUCATIVAS EN 2023.
LIBRO DE RESÚMENES DEL III CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN Y TENDENCIAS EDUCATIVAS

Ediciones Egregius
www.egregius.es
Diseño de cubierta e interior: Francisco Anaya Benitez
© Los autores
1ª Edición. 2023

ISBN: 978-84-1177-026-2

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

ÍNDICE

INNOVACIONES METODOLÓGICAS CON TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR – SECCIÓN A 8

INNOVACIONES METODOLÓGICAS CON TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR – SECCIÓN B 65

RENOVACIÓN PEDAGÓGICA: PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LAS ETAPAS DE EDUCACIÓN INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA..... 120

MÉTODOS DE EVALUACIÓN ALTERNATIVA PARA LA IGUALDAD EN EDUCACIÓN 176

HACIA UN MARCO DE COMPETENCIAS DOCENTES COEDUCATIVAS (CDCO)..... 192

PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ESPACIOS EDUCATIVOS DIVERSOS..... 212

INNOVACIÓN DESDE LA PRÁCTICA DOCENTE EN CIENCIAS DE LA SALUD 242

METODOLOGÍAS EMERGENTES EN CIENCIAS DE LA SALUD Y EN EL AULA UNIVERSITARIA 300

MICROAPRENDIZAJE Y COEDUCACIÓN: TESELAS PARA EDUCAR EN IGUALDAD DE GÉNERO..... 314

OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO – SECCIÓN A1..... 332

OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO – SECCIÓN A2..... 390

REVISIONES TEÓRICAS Y/O ANÁLISIS DOCUMENTAL (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO) 445

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD INCLUSIÓN E INTERCULTURALIDAD (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO)..... 489

EDUCACIÓN AMBIENTAL (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO) 515

EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y MEDIÁTICA PARA LA CONTEMPORANEIDAD (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO)..... 531

APRENDIZAJE INFORMAL Y APRENDIZAJE ENTRE IGUALES EN EDUCACIÓN 560

UTILIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA STEAM PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS 604

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE 638

FORMACIÓN Y COMPETENCIAS DEL DOCENTE: NECESIDADES Y RETOS 677

EVALUACIÓN DE CALIDAD DE CURSOS BASADOS EN TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR 793

TRADICIÓN Y EVOLUCIÓN EN LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA 821

INNOVACIÓN Y TENDENCIAS EDUCATIVAS EN EL USO DEL CÓMIC, LOS LIBROS ILUSTRADOS Y EL CINE EN EL AULA. POSIBILIDADES DESDE LAS DIDÁCTICAS DE LAS CIENCIAS SOCIALES, DIDÁCTICAS DE LENGUA Y LITERATURA Y DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS. 866

NEUROCIENCIA APLICADA A LA EDUCACIÓN 926

LA EDUCACIÓN Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: ¿EDUCAR CON LA AYUDA DE LA IA O EDUCAR PARA LA ERA DE LA IA? 959

INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN SEGUNDAS LENGUAS: PRÁCTICAS DIGITALES Y NUEVAS PERSPECTIVAS 1020

PRESENTACIÓN

El actual escenario tecnológico está multiplicado las oportunidades y contextos para aprender y está suponiendo un fuerte desafío para las instituciones educativas que deben repensar su papel en la sociedad actual. Esto está influyendo en el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, acordes a las nuevas incorporaciones tecnológicas, y también al replanteamiento de metodologías anteriores, pero con aspectos renovados.

El III Congreso Internacional de Innovación y Tendencias Educativas (INNTED 2023) que se celebrará los días 13 y 14 de julio, pretende convertirse nuevamente en punto de encuentro y espacio de referencia en torno a la innovación y la mejora educativa, favoreciendo el diálogo y el intercambio de experiencias entre profesorado de diferentes niveles del sistema educativo, personal investigador, profesionales vinculados a la educación, estudiantes de diversos campos y asociaciones cuyas actividades entronquen con las áreas temáticas propuestas.

INNOVACIONES METODOLÓGICAS CON TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR – SECCIÓN A

ABSTRACT

Las tecnologías digitales aplicadas a la formación y educación ofrecen un amplio abanico de posibilidades a la hora de diseñar actividades formativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje permitiendo la representación de la información, la colaboración y la construcción de conocimiento. Sin embargo, las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) pueden ser utilizadas por el profesorado para seguir un modelo pedagógico tradicional, de transmisión-recepción, o pueden ser utilizadas para dar respuesta a los desafíos de la sociedad actual. Una verdadera renovación metodológica-pedagógica, implica la utilización de las TIC como herramientas que impulsan la utilización en el aula de diferentes modelos y metodologías activas que otorgan un papel fundamental al alumnado. Desde esta perspectiva, se ha comenzado a utilizar las herramientas tecnológicas para realizar innovaciones en cuanto a la implementación de las metodologías activas. Estudios previos han demostrado que las innovaciones de aula basadas en metodologías activas y TIC implementadas desarrollan en el alumnado la autonomía, habilidades sociales de diversa índole, mejorando, en general, su rendimiento académico y la adquisición de aquellas competencias transversales claves en la sociedad actual.

Por ello, en este simposio se pretende recoger una serie de experiencias innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que integran el uso de las metodologías activas, como el Aprendizaje cooperativo y colaborativo, Uso de juegos, Gamificación, Estudios de casos, Simulaciones, Aprendizaje basado en Problemas y Aprendizaje basado en Proyectos, Flipped learning, etc, muchas de ellas impulsadas por las tecnologías en el contexto de la Educación Superior y de diferentes áreas de conocimiento.

PONENCIAS

- **Ponencia S01-01.** REALIDAD AUMENTADA COMO RECURSO DIDÁCTICO APLICADA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. UNA EXPERIENCIA EN LA CONFORMACIÓN DE GRUPOS EXPERIMENTAL Y DE CONTROL. Sandra Nadyedja Landázuri Espinoza. Jimena Elizabeth Torres Farinango. Irma Daniela Batallas González.
- **Ponencia S01-02.** POTENCIAS EDUCATIVAS DEL MEME DE INTERNET EN ENSEÑANZA ARTÍSTICA UNIVERSITARIA Nuria Rey Somoza.
- **Ponencia S01-03.** EL E-PORTFOLIO COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DOCENTES. Beatriz Amante García. Carmen Romero García. Olga Buzón García.
- **Ponencia S01-04.** VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO "EAU- ENCUESTA DE ÉXITO ACADÉMICO EN LA UNIVERSIDAD" Vanessa Soto Gogué.
- **Ponencia S01-05.** PROPUESTA DOCENTE DE CREACIÓN DE OBRAS AUDIOVISUALES Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Luz Martinez Martinez.
- **Ponencia S01-06.** APRENDIZAJE SOBRE EMPRENDIMIENTO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA PROPUESTA DE SIMULACIÓN BASADA EN ÁRBOLES DE DECISIÓN. Eva García-Beltrán. M. Almudena Cantero Sandoval. Raquel García Martín.
- **Ponencia S01-07.** PROYECTO "PRACTICS": CREACIÓN DE EXPLAINER VIDEO CON DIFERENTES APLICACIONES EDUCATIVAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO. Pablo Usán Supervía. Reina Castellanos Vega.
- **Ponencia S01-08.** PROYECTO "PRACTICS": APRENDIZAJE SERVICIO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA A TRAVÉS DE DIFERENTES PRODUCTOS DIDÁCTICOS DE APRENDIZAJE. Pablo Usán Supervía. Reina Castellanos Vega.
- **Ponencia S01-09.** EL ECOSISTEMA DE VIRTUALIZACIÓN COMO INNOVACIÓN METODOLÓGICA EN LA TUTORIZACIÓN DEL TFG Gema Alcolea Díaz. María José Pérez-Serrano.

- **Ponencia S01-10.** EXPERIENCIA EN LA APLICACIÓN DE H5P EN EDUCACIÓN SUPERIOR Paloma Gutierrez-Castillo. Silvia N. Moral-Sánchez. Eva Lopezosa Reca. Laura Panizo Jaime.
- **Ponencia S01-11.** INCLUSIÓN METODOLÓGICA DEL TIKTOK COMO HERRAMIENTA INNOVADORA DE APRENDIZAJE EN EXPRESIÓN CORPORAL Miriam García Gónzález. Juan José Mijarra Murillo. José Manuel Delfa De La Morena.
- **Ponencia S01-12.** APLICACIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES PARA POTENCIAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN ASIGNATURAS DEL GRADO EN INGENIERÍA EN ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL Javier Sánchez Prieto. Carmen Romero García.
- **Ponencia S01-13.** SPANISH SOFT SKILLS REFERENTIAL FRAMEWORK FOR ENGINEERING EDUCATION: A SELF-PERCEIVED VALIDATION STUDY OF UPM STUDENTS. Juan José Morillas Guerrero. M. Paula Fernández Arias.
- **Ponencia S01-14.** USO Y EFECTIVIDAD DEL VIDEO-FEEDBACK EN MOODLE: EL PAPEL DE LA PRESENCIA DEL PROFESORADO Noemi Skrobiszewska. Ignacio Máñez Sáez. Marian Serrano-Mendizábal.
- **Ponencia S01-15.** UNA EXPERIENCIA PILOTO DE FLIPPED LEARNING: PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL Ion Yarritu Corrales. Nahia Idoiaga Mondragon.
- **Ponencia S01-16.** BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES CON TECNOLOGÍAS DIGITALES EN MATEMÁTICA ANTES, DURANTE Y POST PANDEMIA COVID-19 EN URUGUAY Lucía Saldombide. Marina Melani. Gustavo Bentancor Biagas. Eduardo Rodriguez Zidan.
- **Ponencia S01-17.** PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL SOBRE UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN VIOLENCIA DE GÉNERO EMPLEANDO REALIDAD VIRTUAL Adrián Jesús Ricoy Cano. Yolanda María De La Fuente Robles. Mªángeles Minguela Recover.
- **Ponencia S01-18.** BRECHA DIGITAL DE GÉNERO Y PLATAFORMIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN MATEMÁTICA ANTES Y DESPUÉS DE LA PANDEMIA POR COVID-19 EN URUGUAY Marina Melani. Lucía Saldombide. Gustavo Bentancor Biagas. Martin Solari.

- **Ponencia S01-19.** RAINBOW PATHWAYS: A MENTORING SUPPORT GAME FOR LGBTQIA+ COLLEGE STUDENTS Harold Tinoco-Giraldo.
- **Ponencia S01-20.** ÉTICA PARA TODOS: APROXIMACIÓN METODOLÓGICA DE LA ENSEÑANZA DE NOTICIAS FALSAS DESDE LA NARRATIVA TRANSMEDIA Ledy Paola Armirola Garcés.
- **Ponencia S01-21.** LEXICOGRAFÍA ELECTRÓNICA PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS: UN DICCIONARIO MONOLINGÜE CONFECCIONADO POR ALUMNOS DEL GRADO EN TURISMO Beatriz Chaves-Yuste. Manuel Márquez Cruz.
- **Ponencia S01-22.** CAOOS: FIGHTING INTERNET MISINFORMATION THROUGH A FIVEFOLD METHOD FOR EDUCATION Pablo Agustín Artero Abellán.
- **Ponencia S01-23.** ENSEÑANZA Y APLICACIÓN DEL PODCASTING EN LA ASIGNATURA DISEÑO DE PROGRAMAS INFORMATIVOS Manuel Jesús Cartes Barroso.
- **Ponencia S01-24.** BLOG CONSTITUYENTE: EL BLOG COMO RECURSO EDUCATIVO Y ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN Luis Palacios Sanabria.
- **Ponencia S01-25.** "DANDO LA NOTA" CON HERRAMIENTAS TIC Y WEB 2.0: REDEFINIENDO LA EVALUACIÓN EN LA FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES. Gregorio Jimenez Valverde. Noëlle Fabre Mitjans. Carlos Heras Paniagua.
- **Ponencia S01A-26.** VALORACIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL E-PORTAFOLIO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE Y LA EVALUACIÓN María Jesús Rodríguez-Entrena. Eva María González Barea. Remedios De Haro Rodríguez.

REALIDAD AUMENTADA COMO RECURSO DIDÁCTICO APLICADA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. UNA EXPERIENCIA EN LA CONFORMACIÓN DE GRUPOS EXPERIMENTAL Y DE CONTROL

Sandra Nadyedja Landázuri Espinoza
Jimena Elizabeth Torres Farinango
Irma Daniela Batallas González
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra

Introducción: las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) son un requerimiento *sine qua non* para la transformación, evolución e innovación en la educación. Si bien es cierto el manejo de software facilita la obtención de cálculos estadísticos; no obstante, los estudiantes encuentran dificultad al momento de analizar los resultados.

Objetivo: La investigación tiene como finalidad utilizar dos grupos: uno de control y otro experimental, para que en la asignatura de Estadística Descriptiva se aplique la enseñanza con Realidad Aumentada (RA) y así observar si existe un incremento de la comprensión del problema y mejora al emitir los análisis y conclusiones de los resultados obtenidos

Metodología: En el caso planteado, se tomaron como objeto de estudio dos cursos en la asignatura de Estadística Descriptiva, con la finalidad de evidenciar la evolución de los resultados de aprendizaje y percepción del uso de la RA. Para esta evaluación se utilizó el instrumento multinivel de tres escenarios y el recurso de RA (EIDOS), diseñado por Ormaza, et al (2022).

La investigación es de enfoque cuali- cuantitativo, su alcance es descriptivo; el diseño es cuasi -experimental y de eje transversal.

Grupo de control. -Conformado por 18 estudiantes del segundo nivel de la Carrera de Contabilidad y Auditoría de los cuales 10 son mujeres y 8 hombres, sus edades oscilan entre los 18 y 22 años; todos ellos reciben la asignatura por primera vez.

Grupo experimental. – Conformado por 29 estudiantes entre 18 y 33 años de los cuales 10 son mujeres y 19 hombres; solo uno de ellos recibe la asignatura por segunda ocasión.

Una vez conformado los grupos, se pide a los estudiantes de manera individual analizar la problemática planteada en el ejercicio y responder a las 6 preguntas. Para ello se entrega a cada uno de los participantes una fotocopia donde se describe el problema. El grupo de control debe resolver este ejercicio utilizando los recursos tradicionales (tablas, Excel, SPSS). El grupo experimental debe utilizar de manera obligatoria su teléfono Android y audífonos, para que con la aplicación EIDOS pueda acceder a las fichas que le permitirá visualizar en 3D y escuchar toda la problemática para que con esta información responda a lo requerido.

Resultados: Como resultado general se obtiene que en cada uno de los escenarios propuestos los estudiantes que aplicaron la RA obtuvieron mayor puntaje que aquellos que lo hicieron de manera tradicional; así la nota media para el grupo de control fue de **7,9 /15**, con una desviación estándar de 4,48. Mientras que en el grupo experimental alcanzó una media de **12,4/15**, con una desviación estándar de 3,15.

Conclusiones: De acuerdo con las calificaciones obtenidas por los estudiantes, se concluye que la RA mejora la comprensión de la problemática, lo que facilita la emisión de las conclusiones y análisis generales de los resultados. Así mismo, la RA promueve el interés y motivación del estudiante para aprender asignaturas que de por sí son consideradas de alto grado de dificultad.

PALABRAS CLAVE

REALIDAD AUMENTADA; GRUPO DE CONTROL; GRUPO EXPERIMENTAL; ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA.

POTENCIAS EDUCATIVAS DEL MEME DE INTERNET EN ENSEÑANZA ARTÍSTICA UNIVERSITARIA

NURIA REY SOMOZA
Universidad Rey Juan Carlos

Como introducción y marco de pertinencia, se plantea una investigación que interrelaciona tres ámbitos de estudio: las TIC en relación con la cultura digital, la educación en artes y la formación universitaria. Los nuevos medios de información, comunicación y expresión permiten replantear dinámicas docentes que aproximen los procesos de enseñanza-aprendizaje a los lenguajes contemporáneos de interacción socio digital. Frente a otros modelos adoptados en décadas anteriores, identificadas como eras web 1.0 o 2.0, las posibilidades actuales tienden, desde hace años, a un ambiente de vida y presencia digital online que impulsa la actual sociedad red. En este contexto, las potencias que ofrecen las lógicas de la cultura digital integradas en procesos educativos son clave para abordar esas experiencias. En concreto, para esta investigación se sitúa en el centro de estudio el meme de Internet como recurso en espacios de artes y diseño gráfico. El objetivo general, con estos puntos de partida, se concreta en analizar estrategias implementadas en el contexto de la educación artística universitaria a partir de las potencias del meme de Internet como artefacto clave de la sociedad digital.

La metodología planteada es de carácter mixto, flexibilizando los procesos para que puedan permear las propias acciones y dinámicas de los procesos educativos. El enfoque, así, se concreta desde una perspectiva cuali-artística. El contexto de implementación se sitúa en la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador Sede Esmeraldas (Ecuador). Los objetos de estudio son los memes de Internet y formatos digitales producidos en este contexto. La investigación aborda el objetivo desde varias prácticas educativas, con el fin de localizar potencias y pautas metodológicas que puedan adaptarse a otros entornos educativos. De entre ellas, dos agrupan varias actividades para el análisis de las capacidades, actitudes y aspectos experienciales que puede

fomentar el uso del meme de Internet en educación artística. Los nombres de estas prácticas son "re-Memora MIP" y "Experimentando el RE-MIX".

Los resultados obtenidos apuntan a diversas potencias en el uso de este recurso: 1) Potencia como medio para el encuentro de subjetividades, a partir de procesos de identificación como futuro profesional, de expresión emocional o de fórmulas de espectacularización de lo cotidiano; 2) Potencia para el desarrollo de habilidades como la co-creación, la participación transmedia y de economía del mensaje o el conocimiento de lenguajes y estéticas de comunicación mediática; 3) Potencia para el fomento de actitudes como la creatividad, la imaginación, la problematización de contenidos visuales o la apertura de las opciones creativas y transversales. Se suman estas observaciones a otras capacidades detectadas en la discusión de la investigación, en coincidencia con resultados destacados en la literatura previa, como el fomento de la capacidad de síntesis, asociación de ideas, lectura crítica o fragmentación de la información.

Como conclusión general se destaca que las estrategias de la cultura digital, centradas en el meme de Internet, son motivadoras para la transmisión de contenidos y fomento de habilidades y capacidades en contextos de enseñanza universitaria en artes y diseño.

PALABRAS CLAVE

CULTURA DIGITAL, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, MEME DE INTERNET, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EL E-PORTFOLIO COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DOCENTES

Beatriz Amante García
Universidad Politécnica de Cataluña

Carmen Romero García
Universidad Internacional de La Rioja

Olga Buzón García
Universidad de Sevilla

La adquisición de competencias por parte del alumnado exige una transformación en la preparación del docente. Diferentes estudios han mostrado que la formación en las competencias didáctica, digital, comunicativa y de innovación son claves para un docente capacitado para ejercer una docencia de calidad. Una formación centrada en competencias debe acompañarse del uso de instrumentos de evaluación. En este sentido, el portafolio digital o e-portfolio es una herramienta estructurada y personal que recoge una serie de evidencias de aprendizaje del alumnado en las que se puede evaluar el desarrollo de competencias. Además, brinda la oportunidad de que el estudiantado presente una narrativa reflexiva sobre su proceso de aprendizaje y su rol docente. Por ello, en este trabajo se pretende analizar la efectividad de un programa formativo para desarrollar las competencias didáctica, comunicativa, digital y de innovación en docentes en formación y la factibilidad de medir de medir dichas competencias mediante un portfolio digital. Para ello, se ha utilizado una metodología mixta, cuantitativa para la evaluación de las competencias docentes mediante las evidencias de aprendizaje presentadas en el e-porfolio y cualitativa para analizar las reflexiones de los estudiantes en unos de los apartados del mismo. En la experiencia participaron 103 estudiantes que cursaban la asignatura Antecedentes y orientación disciplinar de la formación profesional del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas en la Universidad Politécnica de

Cataluña. Para evaluar las competencias se diseña un instrumento formado por cuatro dimensiones con un número variable de ítems que se evalúan según una escala tipo Likert (0 ausencia, 1 nivel bajo, 2 nivel medio y 3 nivel alto). Su fiabilidad, determinada mediante *Alpha de Cronbach* fue de 0.894. por lo que se consideró adecuado para evaluar las competencias del futuro docente. Para el análisis cualitativo se extraen las reflexiones del alumnado plasmadas en el e-portfolio y se realiza un análisis de contenidos con respecto al desarrollo de las competencias docentes. Los resultados del análisis cuantitativo determinan que el alumnado adquiere un nivel medio-alto en las competencias evaluadas, siendo las competencias de innovación (M=2,55) y didáctica (M=2,53) las que alcanzan una media superior, seguidas de la competencia comunicativa y digital, ambas desarrolladas al mismo nivel (M=2,21). En el análisis cualitativo de las reflexiones se evidencia que la competencia con un mayor número de enunciados es la competencia didáctica (n = 242), referidos a que han aprendido la importancia del trabajo en equipo, conocimientos sobre metodologías activas y métodos de evaluación. La siguiente competencia en cuanto a número de enunciados es la competencia digital (n = 52), destacando el alumnado que se ha formado para aplicar metodologías activas y diseñar actividades basadas en TIC. Las competencias con un menor número de enunciados son la comunicativa (n = 8) y de innovación (n = 6). Se concluye que el programa formativo ha sido efectivo en cuanto a la formación del futuro docente en las competencias docentes analizadas y que el alumnado percibe que ha desarrollado fundamentalmente las competencia didáctica y digital, siendo el e-portfolio un instrumento idóneo para evaluar competencias.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DOCENTES, E-PORTFOLIO, EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO "EAU- ENCUESTA DE ÉXITO ACADÉMICO EN LA UNIVERSIDAD"

VANESSA SOTO GOGUÉ
Universidad de Huelva

Para iniciar el proceso se ha realizado una revisión del estado del arte acerca de la fundamentación teórica del tema con aspectos relacionados con el éxito académico y las diferentes teorías de aprendizaje y modelos empleados para definirlo a través del uso de la tecnologia de información y comunicación, también se han abordado los factores relacionados con el éxito académico como son los psicológicos, sociológicos, económicos, institucionales, cognitivos y académicos; posteriormente se ha considerado elaborar un instrumento para su posterior validación y así realizar el proceso evaluativo y establecer las mejoras en el instrumento para aplicarlo en los estudiantes de diferentes universidades en América.

De acuerdo con el alcance de esta propuesta, el diseño se hará con administración de una encuesta acerca de afirmaciones relacionadas con éxito académico enviada en línea a las diferentes universidades en lo que respecta al enfoque cuantitativo. Adicionalmente, un tratamiento o intervención, en el que se manipulan y miden las variables del estudio respecto a un grupo, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

En la planeación se debe determinar la meta del estudio que se está llevando a cabo, formular los objetivos de la investigación, así como la razón de esta y el método a emplear; por lo cual se han hecho uso de diferentes medios documentales como son el acceso a bancos de información como SCOPUS Scopus es una base de datos de citas y resúmenes de literatura enfocada a la investigación con títulos de diversas editoriales internacionales y WOS; a diferentes bases de datos con información actualizada.

Luego determinar los contructos a tener en consideración se han desarrollado las preguntas a tener en cuenta y seleccionar el diseño del muestreo. Referente al proceso de evaluadores, se ha tenido como referencia

la técnica de juicio de expertos, la cual de acuerdo con Cabero & Llorente (2013) es una práctica que se emplea para interpretar los resultados de manera acertada con rigurosidad metodológica y estadística, lo cual permite mayor claridad en la empleabilidad de la prueba para el propósito para el cual fue diseñada. De acuerdo con los mismos autores, la escogencia de los jueces para la validación del instrumento: "depende tanto del objeto a evaluar como de los objetivos que persiga el evaluador y la facilidad de acceso a los expertos". (P.18)

Una de las características fundamentales que deben tener los jueces expertos es que sean personas con amplia trayectoria en el tema que se está investigando y que sean reconocidos para que la información, evidencia y la valoración que hagan de cada uno de los elementos que componen el cuestionario se lleve a cabo de manera objetiva, de acuerdo a lo planeado por Perales (2018). Para este cuestionario, se han tenido los criterios anteriormente nombrados y adicionalmente, los planteados por Skjong & Wentworth (2000) que involucran: la experiencia, la reputación pero también la motivación y disponibilidad para la participación y la imparcialidad al momento de realizar la revisión.

PALABRAS CLAVE

ÉXITO ACADÉMICO, TICS, UNIVERSITARIOS

PROPUESTA DOCENTE DE CREACIÓN DE OBRAS AUDIOVISUALES Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

LUZ MARTINEZ MARTINEZ
Universidad Complutense de Madrid

Los alumnos de cuarto curso del grado de Comunicación Audiovisual están acostumbrados a generar contenidos audiovisuales, tanto de

ficción como de no ficción, con diversos fines comunicativos. Existen en los actuales itinerarios formativos, hasta llegar al último curso, diferentes asignaturas especializadas en algunas de las fases necesarias para crear un proyecto audiovisual como un corto, sin embargo, éstas se trabajan de forma aislada a lo largo del grado. Esto supone que los alumnos, en muchas ocasiones, se encuentran con una obra realizada, centrada en algunas de las etapas, por ejemplo, producción o edición. De este modo, los alumnos adquieren competencias sobre todo enfocadas a la producción de las obras audiovisuales, pero no conocen las estrategias que le permitan, no sólo realizar un corto, sino conseguir financiación ya sea privada o con ayudas públicas, distribuir su obra o presentarse a concursos y festivales, en definitiva, a mover y dar a conocer su obra.

El objetivo de la práctica docente es que los estudiantes adquieran los conocimientos y las competencias necesarias para desarrollar obras audiovisuales que les permitan: 1) desarrollar un proyecto de obra audiovisual de ficción con una planificación estructurada y una correcta gestión de equipos y del tiempo, así como de las diferentes fases de la creación, 2) que el cortometraje responda a unos parámetros de calidad y a la finalidad definida por el quipo docente y 3) elaborar un dossier sobre el proyecto que les sirva de herramienta para la presentación, financiación, distribución y exhibición de los trabajos.

El desarrollo de la práctica se basa en la aplicación metodológica del aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el trabajo colaborativo. Para guiar el proceso se establecieron hitos específicos relacionados con la base teórica ofrecida en clase y con el apoyo de recursos en el campus virtual, siempre bajo una concepción interactiva del proceso de producción. Los estudiantes se conformaron en grupos (unidades de producción) de 5 a 6 componentes para abordar cada una de las fases del proyecto del corto, que debía corresponder a la categoría de corto de ficción con temática social.

Los resultados muestran que se han alcanzado los objetivos de la propuesta, donde se obtuvo una elevada tasa de proyectos realizados bajo los parámetros de calidad establecidos que superaron la etapa final en la convocatoria ordinaria, presentando dossier, cortometraje y

presentación y valoración de los proyectos realizados por el resto de los grupos. Además, el alumnado mostró un alto nivel de satisfacción con el proceso y con sus resultados, superando sus expectativas iniciales.

Por último, la ABP se mostró de gran eficacia no sólo en la consecución de los diferentes hitos y objetivos, sino también favoreciendo la integración de conocimientos adquiridos durante todo el grado, la planificación y gestión del tiempo, el trabajo en equipo, la comunicación y el papel activo de los alumnos en sus propios procesos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP), COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, CORTOMETRAJE, DOCENCIA, EDUCACIÓN

APRENDIZAJE SOBRE EMPRENDIMIENTO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA PROPUESTA DE SIMULACIÓN BASADA EN ÁRBOLES DE DECISIÓN.

Eva García-Beltrán
Universidad a Distancia de Madrid
M. Almudena Cantero Sandoval
Raquel García Martín
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

En este estudio se presenta una propuesta de experiencia de aprendizaje innovadora basada en árboles de decisión para la práctica de la metodología Lean Startup en el contexto de la asignatura Emprendimiento Educativo del Grado en Pedagogía en modalidad online. La metodología Lean Startup es actualmente la más utilizada en el ámbito del

emprendimiento de empresas para la evaluación de la viabilidad de los modelos de negocio antes de lanzarlos oficialmente al mercado.

La hipótesis de partida es que el uso de la simulación mediante árboles de decisión, acompañada de su narrativa correspondiente, incrementa la motivación de los estudiantes y su interés por una asignatura que es obligatoria en el plan de estudios del Grado en Pedagogía pero que se aleja en su temática principal del resto de las materias.

Mediante una experiencia interactiva, los alumnos, de forma individual, se enfrentaron a una serie de escenarios en los que tenían que elegir entre dos alternativas, lo que les conducía a avanzar por los seis itinerarios diferentes que se habían diseñado. Sólo uno de los itinerarios conducía a la viabilidad de la idea empresarial, y por tanto al éxito, pero los alumnos tenían la oportunidad de pivotar, uno de los principales conceptos en Lean Startup para modificar algún elemento de su modelo de negocio, para poder reconducirlo hacia una alternativa viable. Los alumnos podían pivotar tantas veces como sea necesario, para acercarse a las posibilidades disponibles en la vida real.

Al finalizar la experiencia, los alumnos eran invitados a completar una encuesta anónima para investigar su grado de satisfacción, así como sus impresiones sobre su percepción de aprendizaje. Los resultados muestran una respuesta muy positiva por parte del alumnado, tanto en su disfrute de la experiencia como de su percepción de comprensión de los conceptos. Una amplia mayoría refiere haber aumentado su motivación por la asignatura, así como haber sido capaz de entender el proceso planteado al haberlo tenido que experimentar en primera persona.

Ello parece confirmar el hecho de que los alumnos aprecian poder tener una experiencia de simulación de toma de decisiones para poder comprender mejor los conceptos que plantea Lean Startup como metodología para el emprendimiento, en lugar de limitarse a una explicación teórica. A partir de un ejemplo concreto de emprendimiento educativo, los alumnos deben enfrentarse a la toma de decisiones como lo harían en la vida real, a menudo tan sólo apoyándose en su propia intuición o actitud ante la toma de riesgos, y esto plantea una experiencia de aprender haciendo que refuerza su motivación y favorece su conexión con la asignatura.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EMPRENDIMIENTO, LEAN STARTUP

PROYECTO "PRACTICS": CREACIÓN DE EXPLAINER VIDEO CON DIFERENTES APLICACIONES EDUCATIVAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO

PABLO USÁN SUPERVÍA
REINA CASTELLANOS VEGA
Universidad de Zaragoza

Introducción: La asunción de funciones cooperativas en el aula resulta un elemento a potenciar en cualquier situación educativa. Por ello, dejando de lado las prácticas individuales, proponemos un trabajo que abogue por la inclusión educativa de todo el alumnado en la elaboración de los explainer video ó píldoras educativas (Miguel & Laserna, 2020).

De este modo, un explainer video ó píldora educativa responde a un pequeño vídeo de corta duración (entre 5 y 10 minutos) en la que uno o varios locutor/es, por medio de imágenes y locuciones realiza una explicación concreta sobre algún concepto o procedimiento teórico-práctico (Borrás, 2012).

Con todo ello, en la realización del explainer video se trabaja cooperativamente fomentando la inclusión de todo el alumnado del aula en cuanto al desenvolvimiento de procedimientos conducentes al producto final, sintetizado en el video grabado.

Objetivos: Adecuación del contenido de la píldora al concepto teórico trabajado.

1. Concreción y nivel de especificidad teórico-práctica de la conclusión extraída.
2. Grado de adecuación con respecto a la identificación de los aspectos teóricos más relevantes en relación a la píldora creada.
3. Ajuste del producto elaborado a las directrices planteadas
4. Fomento del aprendizaje cooperativo y colaborativo en la inclusión educativa del alumnado.
5. Participación en el comentario crítico y evaluación de otras píldoras.

Metodología: Este recurso de innovación responde a una descripción de prácticas educativas llevadas a cabo en la Universidad de Zaragoza (España).

Participantes *(Figura 1)*

Alumnado de 1º del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Educación (Zaragoza, España) pertenecientes a la asignatura de "Psicología del Desarrollo".

Temporalización *(Figura 2)*

Dicho recurso educativo se dispone de manera puntual en la asignatura contextualizado en la Práctica nº2 "Desarrollo cognitivo".

Evaluación *(Figura 3)*

El procedimiento de evaluación parte de una rúbrica de aprendizaje adaptada para cada contexto de acuerdo con los conceptos y/o procedimientos curriculares así como el nivel educativo del alumnado.

Resultados: *(Figuras 4 y 5)*

Con la presentación de la práctica, pasaríamos a consolidar las estructuras cognoscitivas de las etapas de Piaget en alusión al desarrollo cognitivo para buscar pequeños experimentos que nos acerquen a ellos y sean protagonistas de las píldoras educativas a realizar con alumnado en edad de Primaria (6-12 años).

Conclusiones: Si tomamos la bibliografía existente sobre prácticas o experiencias similares en la alusión de píldoras educativas formativas no

encontramos estudios similares investiguen científicamente sobre el impacto de su utilización en el aprendizaje.

Por ello, la presentación de este recurso puede suponer para los docentes nuevos cauces de acción como complemento en sus clases prácticas que mejoren su praxis docente en aras de la utilización de dicho. recurso de innovación

De este modo, se abren nuevas posibilidades de acción que, como se ha fundamentado y ejemplificado en este capítulo, pueden ayudar a la creación de píldoras educativas formativas en beneficio de alumnado y profesorado en la asunción práctica de conocimientos teóricos impartidos.

PALABRAS CLAVE

EXPLAINER VIDEO, TRABAJO COOPERATIVO, UNIVERSIDAD

PROYECTO "PRACTICS": APRENDIZAJE SERVICIO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA A TRAVÉS DE DIFERENTES PRODUCTOS DIDÁCTICOS DE APRENDIZAJE

Pablo Usán Supervía
Reina Castellanos Vega
Universidad de Zaragoza

Introducción: El papel de las metodologías activas en el aula adquiere cada vez más relevancia en nuestros días dentro del sistema educativo en todas sus etapas educativas, desde Educación Infantil hasta la Educación Superior.

En los últimos años, hemos podido presenciar como las aulas se han llenado de proyectos, programas y nuevas formas de proceder; en definitiva, un cambio metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, la metodología activa de aprendizaje-servicio ha incrementado su alcance en la educación superior en las últimas décadas. El aprendizaje-servicio es un método para enlazar el aprendizaje del alumnado con el compromiso social; dicho de otra manera, es aprender haciendo un servicio a la comunidad fomentando la inclusión de todos sus participantes.

Objetivos: Los objetivos que se desprenden de las actuaciones de aprendizaje servicio son:

1. Trabajar en equipo de manera cooperativa
2. Fomento de la comunicación colaborativa entre los estudiantes universitarios
3. Establecimiento de relaciones positivas con las entidades de la comunidad fuera de la propia Universidad
4. Potenciación del aprendizaje significativo
5. Realización de producciones didácticas útiles en las entidades receptoras
6. Fomento de la conciencia social e inclusión.

Metodología:

Contexto: Las actuaciones de aprendizaje-servicio (APS) responden a un proyecto de innovación docente denominado "PracTICS" en las prácticas educativas de la asignatura "Psicología del Desarrollo" llevadas a cabo en la Facultad de Educación de la Educación (Universidad de Zaragoza, España).

Participantes: Alumnado de 1º del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Educación (Zaragoza, España) (Grupos nº3 y nº4)

Temporalización: Dicho recurso educativo se dispone de manera puntual en la asignatura contextualizado en el segundo semestre (enero-junio) en diferentes prácticas

Actuaciones de aprendizaje-servicio

- **APS 1: Potenciación de la comunicación aumentativa y alternativa**

Objetivo: Componer diferentes actividades audiovisuales para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa de alumnado con dificultades en ARASAAC.

- **APS 2: Fomento de las inteligencias múltiples con juegos de mesa**

Objetivo: Realizar varios juegos de mesa cooperativos basados en la potenciación de las inteligencias múltiples en el aula para el alumnado con atención a la diversidad de la fundación "Federico Ozanam"

(Se exponen tablas y figuras con ilustraciones, producto didáctico, entidad, tecnología utilizada, descripción de la actuación por cada APS)

Resultados: Se trataron de alcanzar los objetivos anteriormente propuestos además de la asunción de competencias específicas en el alumnado que promulguen este tipo de actividades de servicio a la comunidad especificado, en este caso, en dos entidades sociales y educativas de la ciudad de Zaragoza (España).

Conclusiones: Las conclusiones pueden sintetizarse en:

- Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, liderazgo, toma de decisiones, colaboración y comunicación.
- Construcción de relaciones positivas con los miembros de las entidades educativas.
- Desarrollo de una comprensión más profunda de sí mismos y una mayor empatía y respeto por los demás.
- Aplicación de su creatividad en la realización de las actividades audiovisuales y materiales de juegos de mesa educativos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO, INCLUSIÓN EDUCATIVA, JUEGOS DE MESA

EL ECOSISTEMA DE VIRTUALIZACIÓN COMO INNOVACIÓN METODOLÓGICA EN LA TUTORIZACIÓN DEL TFG

Gema Alcolea Díaz
Universidad Rey Juan Carlos

María José Pérez-Serrano
Universidad Complutense de Madrid

La mayoría del estudiantado al enfrentarse a la asignatura Trabajo de Fin de Grado en el área de Comunicación presenta un importante nivel de desconocimiento sobre aspectos esenciales como la normativa que le afecta o las etapas de su desarrollo (Álvarez-Álvarez, 2021). Así, recae sobre el docente el proceso de formación del estudiante pasando por diversas fases (Baelo-Álvarez, 2020); aportando guía y apoyo (Martín; Nieva, 2016), y promoviendo la adquisición de conocimientos y ciertas competencias no alcanzadas.

Además, en cuanto a la acción tutorial, esta labor académica demanda de una estrategia educativa de apoyo al proceso formativo (Alcolea-Díaz; Pérez-Serrano, 2013), que resulte eficaz y dinamizadora en tanto que profesor y alumno son agentes activos de aprendizaje (Díaz-Guilera, 2004). Y todo ello en periodos de tiempo cortos; de manera individualizada; atendiendo a procesos y momentos temporales diferentes para cada estudiante; con una cierta indefinición del proyecto curricular, y extendiéndose hasta el acto de defensa y, en algunos casos, evaluación.

Esta comunicación transfiere los resultados de un proyecto de innovación educativa llevado a cabo en la Universidad Rey Juan Carlos, que actúa en la línea de innovación en métodos educativos y utiliza recursos docentes digitales. Su objetivo general era: aportar al estudiante un conjunto organizado de herramientas y materiales que le sirvan de refuerzo en el proceso formativo, y de apoyo para la elaboración y presentación de su TFG, y dotar al docente con una guía que favorezca y facilite la sistematización de su acción tutorial, proporcionando al mismo tiempo,

para ambos, el diseño de un ecosistema de comunicación, docencia y seguimiento durante el proceso.

El método de trabajo, fijado en base a los distintos objetivos específicos, ha abarcado desde el análisis de contenido de guías docentes de la asignatura Trabajo de Fin de Grado y de la normativa universitaria sobre TFG; la revisión bibliográfica de publicaciones referidas al proceso de investigación científica y de elaboración del TFG y de su tutorización, y las acciones encaminadas a la generación de material formativo y pautas de orientación, en distintos formatos. Es decir, han implicado desde la definición de hitos del proceso de elaboración del TFG, a la redacción, diseño y producción de materiales.

El resultado tangible del proyecto, que también lo es de esta comunicación, se concreta en una guía interactiva (que incluye vídeos) del proceso de elaboración del TFG; material formativo sobre el TFG (también, producción audiovisual), y, por último, una guía interactiva del proceso de tutorización del TFG.

Con todo ello, se logra una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, alineándose con tres elementos clave: con la estrategia del Ministerio de Universidades (2021) que recoge la enseñanza de calidad e incorpora avances en la metodología docente; con el Plan de Transformación Digital de la URJC que aboga, entre otras, por la implantación de un sistema que potencie la innovación educativa, y con el Proyecto URJC2030, que busca maximizar la contribución en los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible, Agenda 2030), en este caso el núm. 4 vinculado con la Educación de calidad.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN METODOLÓGICA, RECURSOS DOCENTES DIGITALES, TRABAJO DE FIN DE GRADO, TUTORIZACIÓN

EXPERIENCIA EN LA APLICACIÓN DE H5P EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Paloma Gutierrez-Castillo
Silvia N. Moral-Sánchez
Eva Lopezosa Reca
Laura Panizo Jaime
Universidad de Málaga

En los últimos años, los métodos docentes están evolucionando continuamente con el objetivo de mejorar la interacción y la motivación del alumnado. Una pieza clave para conseguir este objetivo ha sido la introducción de las nuevas tecnologías como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Elementos como las plataformas Moodle o la docencia online están ya integradas en la vida diaria del alumnado. Así mismo, los estudiantes demandan cada vez más metodologías activas que les ayuden a desarrollar transversalmente su competencia digital. En esta ponencia se presentan los resultados de un proyecto de innovación educativa en el que se propone la utilización, aceptación y evaluación por parte del alumnado del plugin H5P para la creación de recursos didácticos interactivos como una nueva herramienta complementaria para la docencia en educación superior. H5P permite la creación de contenidos interactivos fomentando un escenario de mayor participación y colaboración en el aula. Las distintas actividades promueven una discusión razonada de los contenidos y un mejor análisis crítico, a la vez que presentan el material de una manera más atractiva. Además, la herramienta está integrada en el Campus Virtual de la Universidad de Málaga, y se puede aplicar a cualquier tipo de asignatura y contenido. El objetivo de este trabajo es potenciar el uso de H5P con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades con contenidos

interactivos, complementando los recursos ya existentes. Se destaca el uso de propuestas innovadoras como videos cortos con contenido interactivo, juegos de memoria, o ejercicios con interacción gráfica. Esta experiencia se ha implementado en asignaturas de los Grados de Ingeniería en Organización Industrial, Ingeniería del Software e Ingeniería de Computadores, Podología y Educación Primaria. En ella han participado un total de 244 estudiantes. Este proyecto se enmarca en el desarrollo de una investigación-acción participativa en la que tras observar el problema a tratar, se ha llevado a cabo una planificación e implementación del mismo para concluir con una reflexión del proceso que concluye con el planteamiento del siguiente ciclo de investigación-acción. Como instrumento de recogida de datos del alumnado se han utilizado cuestionarios de preguntas con una escala Likert de 5 puntos. Los cuestionarios muestran que las actividades interactivas desarrolladas en el curso académico en las diferentes asignaturas han sido recibidas positivamente por el alumnado, destacando la utilidad de la herramienta de cara a la ayuda en el proceso de aprendizaje de las mismas. Estos resultados motivan al profesorado a repetir la experiencia en el próximo curso, aumentando el número y tipo de actividades y mejorando y rediseñando aquellas que han resultado menos adecuadas.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDADES INTERACTIVAS, EDUCACIÓN SUPERIOR, H5P

INCLUSIÓN METODOLÓGICA DEL TIKTOK COMO HERRAMIENTA INNOVADORA DE APRENDIZAJE EN EXPRESIÓN CORPORAL

Miriam García Gónzález
Juan José Mijarra Murillo
Universidad Rey Juan Carlos

José Manuel Delfa De La Morena
Área de Educación Física y Deportiva
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: TikTok se ha convertido en una de las redes sociales más de moda en la actualidad. Cada vez son más los contenidos que se publican a través de ésta y cada vez son más el número de usuarios que los visualizan. La mayoría de adolescentes y universitarios conoce de su existencia y la consume a diario. Por otro lado, las conocidas clases tradicionales han quedado obsoletas y cada vez son menos seguidas con interés por parte del alumnado, resultando así poco útiles para conseguir un aprendizaje significativo. La inclusión de metodologías docentes que motiven la participación de los discentes, haciendo que estos sean parte activa de su propio aprendizaje, se hace cada vez más necesaria. Ante este panorama, se nos presenta la posibilidad de probar el binomio TIC-Metodología, trayendo al aula el uso del TikTok con fines educativos.

Objetivo: fue utilizar TikTok como herramienta educativa, favoreciendo el uso de las TIC y el aprendizaje, así como obtener datos sobre la percepción del alumnado respecto a la inclusión de esta red social en educación y a la metodología empleada para incluirla.

Metodología: El estudio forma parte del Proyecto "Exprésate"; Proyecto de Innovación Educativa que se puso en marcha con los estudiantes de la asignatura Expresión Corporal de la Mención de Educación Física del Grado de Educación Primaria de la Universidad Rey Juan Carlos. Se propuso al alumnado la elaboración de contenido audiovisual relacionado con la asignatura a través del TikTok. Para cada uno de los

contenidos que se iban impartiendo en las clases prácticas, el alumnado debía realizar un TikTok que reflejara de alguna forma dicho contenido. Se realizaron tutorías de seguimiento de los contenidos audiovisuales que iban elaborando, con el fin de darles un feedback sobre los diferentes aspectos que se valoraban en su elaboración, de cara a la realización de un TikTok final. Estos TikTok finales fueron visualizados por el profesorado, quienes eligieron sus favoritos en cada uno de los aspectos que se valoraban con el fin de llevar a cabo una dinámica de gamificación, simulando el concurso "La Voz". Al final de la asignatura los alumnos rellenaron un cuestionario en el que se les preguntaba sobre la metodología empleada para la inclusión del uso del TikTok en la asignatura.

Resultados: 119 alumnos (44% varones, 56% mujeres) rellenaron el cuestionario. Destacan los altos porcentajes de agrado hacia la metodología empleada para la inclusión de los TikTok con fines educativos. En particular, a un 72% le agradó ir haciendo TikTok de los diferentes contenidos que se iban viendo; a un 89% le agradó las dinámicas de los seguimientos que se realizaron; y a un 86% le agradó la dinámica de "La Voz" para dar feedback. También destaca el 78% del alumnado que respondió gustarle el haber incluido el uso de las redes sociales como el TIkTok en la asignatura de Expresión Corporal.

Conclusión: El uso del TikTok con fines educativos y la metodología empleada para su inclusión ha resultado atractivo para el alumnado, favoreciendo la participación y la implicación en su propio proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

EXPRESIÓN CORPORAL, FINES EDUCATIVOS, INNOVACIÓN METODOLÓGICA, TIC, TIKTOK

APLICACIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES PARA POTENCIAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN ASIGNATURAS DEL GRADO EN INGENIERÍA EN ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL

Javier Sánchez Prieto
Carmen Romero García
Universidad Internacional de La Rioja

En la asignatura de Fundamentos de Máquinas Hidráulicas, del Grado en Ingeniería de Organización Industrial (GOI) de UNIR, existe un fuerte componente práctico que se imparte con el apoyo de la resolución de problemas por parte del estudiantado. Para garantizar una adecuada comprensión de los conceptos teóricos de estas materias que permita al alumnado aplicarlos en la resolución de problemas el docente planifica sesiones específicas de problemas. En estas sesiones el docente resuelve un problema de forma detallada con ayuda de una pizarra digital (OpenBoard). Sin embargo, se ha detectado que las sesiones dedicadas a la resolución de problemas no son suficientes para que el alumnado sea capaz de aplicar correctamente los conceptos teóricos en la resolución de problemas. Ante la imposibilidad de planificar más sesiones prácticas, para dar solución a este problema el docente puso a disposición del alumnado una colección de vídeos y documentos en los que se explicaba el proceso de resolución de diferentes problemas de forma detallada. De esta forma, el estudiantado tiene acceso a la resolución de los problemas de dos formas diferentes, mediante vídeos o documentos explicativos, ambos elaborados por el docente. El objetivo de este estudio fue determinar si se generaba una mejora en el conocimiento adquirido y la satisfacción del alumnado con los recursos audiovisuales utilizados. Los beneficiarios del proyecto fueron 27 estudiantes que cursaban la asignatura de Fundamentos de Máquinas Hidráulicas del Grado de Organización Industrial en el curso académico 2021-2022. Los instrumentos utilizados fueron diseñados *ad hoc*. Se utilizó un cuestionario sobre conocimientos que se aplicó al inicio y finalización de la asignatura formado por 18 ítems que

preguntan sobre conceptos de la materia que se trabajaban mediante los problemas que debe resolver el alumnado, siendo la puntuación máxima que se puede obtener 18 puntos. Para analizar la satisfacción con la metodología empleada se aplicó un cuestionario formado por dos dimensiones, una referida a los vídeos y otra a los documentos, ambas con 6 ítems valorados según una escala Likert de 1 a 5. El cuestionario se comparte con los estudiantes *vía online*. Con respecto a los conocimientos, la media alcanzada en pretest fue 7.26 y en el postest 12. En cuanto a la satisfacción, la media de la dimensión vídeos es 4.9 y la de documentos es 4.7. Se concluye que se ha conseguido una mejora en la adquisición de conocimientos mediante el uso de vídeos y documentos explicativos de la resolución de problemas, y que la satisfacción del alumnado con los materiales audiovisuales proporcionados ha sido elevada. No se detectaron diferencias en la satisfacción del estudiantado respecto a los vídeos y documentos. El uso de estos materiales se propone como una forma de complementar y profundizar en nuevos problemas a los explicados en las sesiones de clase. Además, la metodología desarrollada es transferible asignaturas de otras áreas de conocimiento que se basen en la resolución de problemas o casos prácticos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS AUDIOVISUALES, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

SPANISH SOFT SKILLS REFERENTIAL FRAMEWORK FOR ENGINEERING EDUCATION: A SELF-PERCEIVED VALIDATION STUDY OF UPM STUDENTS

Juan José Morillas Guerrero
M. Paula Fernández Arias
Universidad Politécnica de Madrid

This work is the culmination of a series of steps in the investigation of the social and personal competences of our students. We began a few years ago through an educational innovation initiative, determining the need to analyse and measure the transversal competences of our university's engineering students in order to be able to establish precise guidelines and their subsequent incorporation into the teaching-learning processes established in the subjects of our curricula.

Our aim was to formulate a whole proposal of soft skills on which our students had some deficiency/value or whose perception led us to think about it. We came up with a reference framework that we called the "*Alphabet of social and personal competences of the future engineer at UPM*". Based on these twenty-six competences identified, we constructed a strategy for the design of a complex survey that would attempt to provide students with a set series of competences, with basic, easy-to-understand definitions, together with some basic questions that would make them ask themselves what their personal perception of them would be.

The methodological instrument was registered as the *INGEMPRENDE© Survey* so that it could be respected in the future as a taxonomy exportable to other universities and higher education centres in exactly the same way in order to obtain new validations. Along these lines, conversations are already underway with other Latin American universities for its use as a framework for analysing these skills in their respective students. Likewise, our method has considered the existing relationship between these social or personal competences of the future engineer

within the context of new forms of teaching, such as gamification, which help to reach the motivational centre of the learning process through playful or challenging behaviour. In a first advance study, we have obtained a sample level of n=119 out of a selected census of students chosen from the engineering schools that have participated in the project.

The current discussion is that there are few reference initiatives that have obtained a result of this nature and that can be elevated to the status of a reference framework on soft skills for engineering students in Spanish. However, the International Bureau of Education attached to UNESCO, has sometimes dealt with relevant and effective learning outcomes, curricula in science careers (STEM), peace education or values within the curricula, but always referring to non-university settings, or in a more generalised way. Therefore, this work is original and very current within educational research due to the concern to build learning in engineering where the training profiles have transversal and personal content, not just cognitive content.

With this contribution, we present to the scientific community the results of the research carried out a few months ago surveying our undergraduate and postgraduate students on their self-perceived opinion of their soft skills. The results have been very interesting and surprising; in terms of the three least developed competences: emotional stability, financial understanding and motivation. While the most stimulated: teamwork, tolerance to frustration and resilience.

PALABRAS CLAVE

EDUCATIONAL INNOVATION, ENGINEERING, GAMIFICATION, SOFT SKILLS, TAXONOMY

USO Y EFECTIVIDAD DEL VIDEO-FEEDBACK EN MOODLE: EL PAPEL DE LA PRESENCIA DEL PROFESORADO

Noemi Skrobiszewska
Ignacio Máñez Sáez
Marian Serrano-Mendizábal
ERI-Lectura; Universitat de València

Introducción: Investigaciones recientes sugieren que el estudiantado procesa superficialmente el feedback digital proporcionado por el profesorado, e incluso lo ignora. A pesar de que manifiestan preferencia por el feedback en formatos audiovisuales (vídeo-feedback) en comparación con el formato escrito, resultados recientes sugieren que hacen escaso uso de los mensajes de vídeo-feedback. Estudios previos destacan la importancia de incluir la figura del docente en los materiales audiovisuales para fomentar las relaciones entre profesorado-estudiantado, de modo que estos sientan la presencia del tutor durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Objetivos: El presente proyecto tiene por objetivo analizar en qué medida la presencia del profesorado en el video-feedback influye sobre (a) el cambio en la efectividad percibida de los mensajes antes y después de participar en este proyecto, (b) las decisiones de visualizar los mensajes de feedback, y (c) su aprendizaje.

Metodología: 169 estudiantes de nuevo ingreso en el Grado de Maestro/a de Educación Infantil/Primaria participaron en el estudio. Dos grupos recibieron los mensajes de Video-feedback sobre las actividades de la asignatura Psicología de la Educación con la presencia del profesor y otros dos grupos los recibieron sin la presencia del profesor. Ninguna corrección/explicación colectiva fue proporcionada en el aula. Finalmente, el estudiantado completó una prueba final sobre los contenidos trabajados en las actividades de las asignaturas.

Resultados: Independientemente de la condición asignada, el estudiantado consideró los video-feedback con profesor como más efectivos. Sin embargo, solo aquellos estudiantes que recibieron vídeo-feedback sin la presencia del profesor mejoraron su percepción de los mensajes después de participar en el estudio. En cuanto al acceso a los vídeo-feedback y el aprendizaje alcanzado en la prueba final, los resultados sugieren que no existen diferencias en función de la presencia o no del profesorado en el vídeo-feedback. No obstante, los resultados indican que el acceso al feedback predice significativamente el aprendizaje.

Discusión y conclusiones: Proporcionar mensajes de video-feedback genéricos a grupos numerosos de estudiantes puede ser una solución para que todos los estudiantes puedan revisar sus respuestas en las actividades principales de las asignaturas cursadas. Parece que la presencia del profesorado en el video-feedback no determina el uso de los mensajes, ni tampoco el aprendizaje alcanzado. Sin embargo, fomentar el uso del feedback parece un aspecto esencial, debido a su poder predictivo en el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, EFECTIVIDAD PERCIBIDA, MOODLE, PRESENCIA PROFESOR, VIDEO-FEEDBACK

UNA EXPERIENCIA PILOTO DE FLIPPED LEARNING: PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Ion Yarritu Corrales
Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco
Nahia Idoiaga Mondragon
UPV/EHU

Introducción: El Flipped Learning, también conocido como Flipped Classroom o Aula Inversa, es un modelo pedagógico que invierte las actividades que tradicionalmente se realizan en el aula y en casa. De esta manera las actividades que tradicionalmente se realizan en clase (los aspectos teóricos de la asignatura) pasan a realizarse en casa, mientras que las que se realizan en casa (actividades prácticas en forma de deberes) se realizan en el aula. Es decir, el modelo Flipped Learning exige que el alumnado adquiera los conocimientos en casa (por ejemplo, mediante el visionado de vídeos) y que, posteriormente, practique las competencias basadas en dichos conocimientos en clase, donde el profesor puede supervisar el trabajo del alumnado. Esto proporciona un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el profesorado guía al alumnado mientras éste aplica los conocimientos adquiridos.

Objetivos: El presente trabajo presenta una prueba piloto cuyo objetivo fue adaptar la asignatura de Psicología de Educación del grado de Educación Infantil al modelo Flipped Learning.

Metodología de la experiencia piloto: La metodología que se siguió en la asignatura se basó en dos principios, ambos coherentes con el modelo educativo IKDi3 de la UPV/EHU. Estos principios fueron la participación activa del alumnado y el desarrollo de su autonomía en el propio proceso de aprendizaje. Los principios se trabajaron a través de cuatro estrategias: a) un plan motivacional; b) unas actividades atractivas que exijan participación activa; c) los procesos de *feedback*; y d) el fomento de la meta-cognición. En primer lugar, el plan motivacional se sustenta

en tres ejes: una sesión motivacional, la gamificación y la una evaluación congruente con el modelo. En segundo lugar, las actividades incluyen estudio previo, cuestionarios online y *kahoots*, así como técnicas como el *Just in Time Teaching* o el *Peer Instruction*. En tercer lugar, los procesos de *feedback* se dan tanto de alumnado a alumnado como de profesorado a alumnado. Por último, la meta-cognición se fomenta mediante el uso de *exit-ticket*s.

Resultados: Se dividió el alumnado (N = 137) entre los que semana a semana había realizado el estudio previo que exige este modelo (67 alumnos) y los que no lo habían hecho (70 alumnos). Se compararon estos dos grupos en base a tres medidas de rendimiento: la nota del examen de test, la nota del examen de preguntas abiertas y la nota final de la asignatura. Los resultados preliminares parecen indicar que el alumnado que mayor implicación muestra con el modelo Flipped Leraning obtuvo mejores resultados académicos en la asignatura.

Conclusiones: Pese a que aún es pronto para concluir la eficacia del modelo, los resultados obtenidos parecen prometedores. No obstante, es necesario llevar a cabo más estudios, en particular estudios cuasi-experimentales, para establecer conclusiones firmes y fehacientes acerca de la eficacia del modelo.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, EDUCACIÓN INFANTIL, EDUCACIÓN SUPERIOR, FLIPPED LEARNING, INNOVACIÓN

BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES CON TECNOLOGÍAS DIGITALES EN MATEMÁTICA ANTES, DURANTE Y POST PANDEMIA COVID-19 EN URUGUAY

Lucía Saldombide
Marina Melani
Gustavo Bentancor Biagas
Universidad ORT Uruguay
Eduardo Rodriguez Zidan
Instituto Educación Universidad ORT Urugusy

Introducción: Uruguay debió enfrentar rápidamente las consecuencias del confinamiento y el cierre de los centros educativos a partir de la llegada del Covi19. Previo a la pandemia ya existía en el país una sólida oferta de plataformas educativas, sistemas de enseñanza y aprendizaje digitales a distancia, entrega universal gratuita de dispositivos y servicios digitales de apoyo a docentes, estudiantes y familiares. Preguntas de investigación: ¿Qué es una buena práctica educativa con tecnología digital para los profesores de Matemática de Educación Media y qué estrategias desarrollan en sus aulas? ¿De qué manera han cambiado las estrategias de enseñanza mediadas con tecnología digital en las clases de Matemática antes, durante y después de la pandemia? **Objetivos:** Relevar y analizar las percepciones docentes acerca de las buenas prácticas de enseñanza de la Matemática con tecnologías digitales, antes, durante y después de la pandemia COVID-19. **Metodología:** El marco conceptual es guiado por el concepto de buena práctica educativa con tecnologías digitales y las categorías de análisis propuestas en el modelo constituido por cinco niveles progresivos; Suplantación, Exploración, Incorporación, Ampliación y Maximización -modelo SEIAM- para comprender cómo los docentes de Matemática incorporan las herramientas digitales a sus prácticas de enseñanza. La investigación se basó en un diseño cualitativo a partir del análisis de una muestra teórica de 14 docentes seleccionados con criterios de máxima variación y contexto y la observación no participante de 4 clases. **Resultados:** Los hallazgos dan cuenta

de que una buena práctica educativa con tecnología digital es aquella que contempla: competencias docentes, actividades centradas en el aprendizaje, trabajo colaborativo, planificación, actividades lúdicas y motivación del estudiante. La mayoría de los profesores de Matemática entrevistados describen prácticas educativas con tecnologías digitales en el nivel inicial básico de suplantación, por ejemplo: compartir materiales y evaluaciones escritas a través del repositorio y utilizar la plataforma para la ejercitación. Los entrevistados manifestaron que algunas de sus estrategias cambiaron durante la pandemia (mayor uso de plataforma Bettmarks, uso de dispositivos), pero en el año 2022 volvieron a realizar lo que hacían antes del COVID-19 (enseñanza presencial con apoyo TIC). Las razones principales esgrimidas para justificar el retorno a los métodos prepandemia fueron dos: a) no cuentan con el tiempo suficiente por las exigencias de la presencialidad y el multiempleo docente y b) porque los estudiantes se sintieron sobre exigidos en la pandemia y ya no quieren usar las tecnologías digitales. **Conclusiones:** El pasaje de la enseñanza presencial de Matemática con apoyo TIC prepandemia a la educación virtual obligatoria en el periodo de confinamiento implicó un gran esfuerzo institucional y una fuerte presión para el profesorado. En este estudio se identificaron estrategias de uso TIC que se consolidaron (herramientas digitales de comunicación, plataformas genéricas de uso TIC) y otras que se utilizaron con intensidad sólo en el periodo de educación virtual obligatoria (plataforma Bettmarks). La realidad post pandemia, da cuenta que las prácticas volvieron a ser las de 2019 y son muy pocos los docentes que manifiestan una transformación profunda de sus prácticas.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, ENSEÑANZA, MATEMÁTICAS, RECURSOS TECNOLÓGICOS

PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL SOBRE UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN VIOLENCIA DE GÉNERO EMPLEANDO REALIDAD VIRTUAL

Adrián Jesús Ricoy Cano
Yolanda María De La Fuente Robles
Universidad de Jaén

MªÁngeles Minguela Recover
Universidad de Cádiz

Introducción: En la actualidad, la Realidad Virtual está adquiriendo un progresivo protagonismo en la educación superior, siendo así incorporada cada vez en mayor medida en los planes de estudio de Grados Universitarios. La Realidad Virtual permite crear y experimentar procesos de enseñanza-aprendizaje a través de entornos interactivos, inmersivos y realistas basados en simulaciones de situaciones y fenómenos sociales que ocurren en el mundo real. Concretamente, en la formación de Trabajo Social, la Realidad Virtual puede ser de utilidad para: (1) la adquisición de habilidades y el desarrollo de técnicas propias del Trabajo Social; (2) para aprender sobre entornos comunitarios; (3) para practicar situaciones de intervención; o (4) para la sensibilización sobre temas específicos, entre otras. Sin embargo, hasta donde sabemos, pocas investigaciones han analizado cualitativamente las percepciones de estudiantes de Trabajo Social sobre la utilidad de estos avances tecnológicos para la identificación, entrenamiento de habilidades y sensibilización en violencia de género en España.

Objetivos:

1. Indagar en las percepciones de estudiantes universitarios de Trabajo Social sobre los beneficios y limitaciones encontrados en el empleo de la Realidad Virtual como método didáctico para la formación en sesiones prácticas.

2. Explorar sobre la utilidad percibida de la Realidad Virtual, por parte de estudiantes de Trabajo Social, para la identificación, capacitación y sensibilización en violencia de género.

Metodología: El presente estudio tuvo un carácter cualitativo, exploratorio y transversal.

Participantes y contexto: 35 estudiantes de tercer curso de Trabajo Social, dentro de la asignatura "Investigación, Diagnostico y Evaluación en Trabajo Social (II)" durante el segundo semestre del curso 2022/2023 participaron en este estudio y propuesta de innovación didáctica universitaria basada en la Realidad Virtual. Todo el alumnado fue informado y aceptó a participar en este estudio.

Procedimiento: Los/as participantes dentro de un contexto pedagógico práctico, interaccionaron por grupos con gafas de Realidad Virtual. Las fases que se desarrollaron para esta experiencia pedagógica de innovación docente fueron: (1) Visualización del video de la Campaña "No mires para otro lado, actúa" (Ministerio de Interior y Delegación del Gobierno para la Violencia de Género, 2018); (2) Identificación de las tipologías de violencia; y (3) Análisis cooperativo grupal y respuesta individual a tres preguntas abiertas a través de un cuestionario Google Forms.

Análisis de datos: Se llevó a cabo un análisis interpretativo de contenido cualitativo con el software ATLAS.ti.

Resultados: Los principales resultados mostraron cómo el alumnado considera la Realidad Virtual como un método didáctico complementario que puede otorgar innovación y utilidad a las sesiones prácticas, y que tuvo un impacto en su motivación, sensibilización y empatía, pudiendo llegar a incrementar el aprendizaje significativo para futuras experiencias que se den en su praxis profesional sobre casos de violencia de género.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, REALIDAD VIRTUAL, TRABAJO SOCIAL, VIOLENCIA DE GÉNERO

BRECHA DIGITAL DE GÉNERO Y PLATAFORMIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN MATEMÁTICA ANTES Y DESPUÉS DE LA PANDEMIA POR COVID-19 EN URUGUAY

Marina Melani
Lucía Saldombide
Gustavo Bentancor Biagas
Martin Solari
Universidad ORT Uruguay

Introducción: Uruguay integra un reducido grupo de países de América Latina cuyos sistemas educativos alcanzaron tempranamente la universalización de los dispositivos digitales personales para docentes y alumnos, tecnologías y plataformas para la enseñanza y conectividad digital para docentes. Por este motivo, el sistema educativo uruguayo ante la crisis y cierre de las escuelas provocado por el COVID-19, transitó rápidamente hacia un modelo de plataformización de la educación. En este artículo se examinan las inequidades de género respecto al uso de tecnologías digitales de los docentes de Matemática tanto antes como después de la pandemia por COVID-19. **Objetivos:** Analizar la brecha digital de género antes y después de la pandemia por COVID-19 en el contexto de uso de plataformas para la enseñanza de la Matemática en la educación media en Uruguay. **Metodología:** Se utilizó una metodología cuantitativa, no experimental del tipo descriptiva correlacional que se enfocó en la minería de datos proporcionados por CEIBAL. Este proceso implicó el análisis de los registros digitales de acceso de los docentes a 4.418 cursos de Matemática en los años 2019 y 2020. Se observaron los registros de acceso y uso de cinco herramientas y recursos digitales que ofrece la Plataforma Schoology para la enseñanza de la Matemática en educación media. **Resultados:** Se analizaron los indicadores porcentuales de acceso y uso de las docentes y los docentes. Se constató que un 38% más de mujeres hicieron uso de la plataforma digital en el grupo de uso menos intensivo (69% mujeres y 31% varones) y un 57% más de mujeres para el grupo que hace un uso intensivo (78% mujeres y

21% varones). Asimismo, la brecha a favor de las docentes se mantuvo durante 2020 en ambos grupos, ampliándose a 44% para el grupo de uso menos frecuente y disminuyendo a 36% en el subgrupo de docentes con perfil más activo de uso de tecnologías. **Discusión:** Las investigaciones sobre brechas de género respecto al uso de tecnologías digitales y la autopercepción de género sobre las competencias digitales docentes son muy recientes y presentan resultados controversiales. Algunos estudios dan cuenta de que las mujeres tienen niveles más bajos de autopercepción respecto a sus competencias digitales, y presentan opiniones más negativas acerca del uso de las tecnologías en la educación en la docencia. Otros estudios afirman que a pesar de que los varones se auto perciben más positivamente, no existen diferencias significativas con relación al uso según el género, o incluso, existen diferencias a favor de las mujeres que corrobora los hallazgos de nuestro estudio. **Conclusiones:** Esta investigación pone de manifiesto que, para el caso de Uruguay, la brecha digital de género reproduce patrones de usabilidad diferentes de los comportamientos que se han observado con más presencia en América Latina y resto del mundo donde en general, la brecha es a favor de los varones.

PALABRAS CLAVE

BRECHA DIGITAL, COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, COVID-19, GENERO, MATEMÁTICAS

RAINBOW PATHWAYS: A MENTORING SUPPORT GAME FOR LGBTQIA+ COLLEGE STUDENTS

HAROLD TINOCO-GIRALDO
Baylor College of Medicine

Introduction: The LGBTQIA+ college student experience is often marked by unique challenges and opportunities for personal growth. To address these experiences, "Rainbow Pathways" is a game designed to provide a supportive and inclusive virtual environment where players can navigate scenarios related to coming out, discrimination, and building supportive relationships.

Objectives: The primary goal of "Rainbow Pathways" is to empower LGBTQIA+ college students by providing them with a virtual space to explore and navigate the challenges they may encounter on their journey. The game aims to foster empathy, provide resources for self-advocacy, and promote the formation of supportive relationships within the a mentoring program. In addition, the game aims to educate players about the diversity of experiences and identities within the LGBTQIA+ community.

Methodologies: The development of "Rainbow Pathways" involved a multidisciplinary approach. A descriptive research was conducted to learn about the experiences and challenges faced by LGBTQIA+ college students. LGBTQIA+ individuals and subject matter experts were consulted to ensure that the game content was accurate, respectful and representative of diverse identities. Game designers and developers collaborated to designe an engaging and immersive gaming experience.

Discussion: "Rainbow Pathways" offers players a safe and immersive space to explore and overcome challenges commonly faced by LGBTQIA+ college students and outlined in an established mentoring program. The game's inclusive approach ensures the representation of a wide range of gender identities, sexual orientations, and personal characteristics. By incorporating scenarios based on real-life experiences, the

game creates empathy and understanding among players, fostering tolerance and respect. In addition, the game highlights the importance of establishing supportive mentoring relationships and provides resources for players to seek further assistance.

Results: Initial testing and feedback from focus groups indicate positive responses from LGBTQIA+ college students. Players appreciated the authenticity of the scenarios and the opportunities to navigate various challenges. The game's inclusivity and respectful representation of diverse identities were well-received. Furthermore, players reported increased awareness of the struggles faced by LGBTQIA+ students and expressed a greater willingness to be supportive and understanding in real-life situations.

Conclusions: The "Rainbow Pathways" game serves as an effective tool in mentoring for addressing the experiences and challenges specific to LGBTQIA+ college students. By creating an immersive environment that fosters empathy, understanding, and community-building, the game contributes to the empowerment and well-being of players. As further testing and development continue, the game has the potential to make a positive impact on the lives of LGBTQIA+ college students and promote inclusivity and acceptance on campuses and beyond.

PALABRAS CLAVE

COLLEGE STUDENTS, GENDER DIVERSITY, LGBTQIA+, MENTORING, SUPPORTING GAMES

ÉTICA PARA TODOS: APROXIMACIÓN METODOLÓGICA DE LA ENSEÑANZA DE NOTICIAS FALSAS DESDE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

LEDY PAOLA ARMIROLA GARCÉS
Universidad de Boyacá

La variedad de contenidos y noticias falsas que abundan en la internet son fuente de preocupación para quienes consideran que estas informaciones tienen más impacto en la toma de decisiones de la ciudadanía del que se cree. Particularmente los adolescentes son uno de los públicos más afectados, puesto que su exposición permanente a las redes sociales y a información no verificada los hace susceptibles de caer en bulos. Este estudio plantea una aproximación metodológica para la enseñanza de noticias falsas en estudiantes de colegios de educación media en Tunja, Colombia, a través de contenidos transmedia creados por estudiantes de Comunicación Social, que buscó identificar de qué manera a través de la formación universitaria se puede impactar el entorno local por medio de talleres dirigidos a estudiantes de colegios, usando herramientas TIC. La metodología tiene un enfoque cualitativo, se aplicó, por una parte, la técnica de cartografía social para recopilar con los estudiantes de colegios participantes, información clave sobre el concepto de noticias falsas, a partir de sus experiencias culturales e interpersonales, y por otra, se observó y documentó la experiencia de los estudiantes universitarios, para comprender de qué manera este ejercicio generó motivación y facilitó los procesos de aprendizaje de la asignatura. Una vez recopilados los datos se categorizó la información y analizó teóricamente. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de Comunicación Social de la Universidad de Boyacá y 180 estudiantes de seis colegios públicos y privados de la ciudad de Tunja, de grados décimo y undécimo. Los resultados mostraron que el aprendizaje de noticias falsas requiere del análisis de diferentes contenidos y medios de comunicación, para atraer la atención de los estudiantes, motivarlos y aproximarlos al consumo que ya realizan desde las plataformas digitales habituales. En este sentido, la

comprensión de la aplicación de la narrativa transmedia juega un papel relevante en la configuración del aprendizaje y en la construcción de nuevos conocimientos relacionados con la ética periodística. Los resultados también muestran la importancia de promover el sentido social en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes universitarios, a través de acciones sociales concretas, dirigidas al entorno en el que se desenvuelven.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN 4.0, EDUCACIÓN Y CAMBIO SOCIAL, NOTICIAS FALSAS, TIC, TRANSMEDIA

LEXICOGRAFÍA ELECTRÓNICA PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS: UN DICCIONARIO MONOLINGÜE CONFECCIONADO POR ALUMNOS DEL GRADO EN TURISMO

Beatriz Chaves-Yuste
Manuel Márquez Cruz
Universidad Complutense de Madrid

En la educación superior, el Grado en Turismo es una de las titulaciones en las que el inglés se estudia como lengua con fines específicos. Las asignaturas diseñadas para tales efectos tienen como objetivo que el alumnado aprenda a utilizar correctamente una de las variedades del inglés entendida como un subsistema de recursos lingüísticos específicos en un ámbito temático-funcional preciso, lo cual requiere de un proceso de enseñanza y aprendizaje concreto. Para ayudar a conseguir tal objetivo y que la competencia lingüística adquirida repercuta de una forma positiva en la inserción en el mundo laboral de los egresados de Turismo, presentamos en esta comunicación una propuesta didáctica que busca

facilitar el proceso de aprendizaje del inglés con fines específicos en el mencionado ámbito concreto, a fin de mejorar la competencia lingüística en un nivel de B2 de los alumnos que cursan dichos estudios. Todo ello unido, además, a una formación en el uso de tecnologías lexicográficas y orientadas al análisis de corpus lingüísticos.

Siguiendo los fundamentos teórico-prácticos de la Lingüística de Corpus moderna, se pretende, en primer lugar, que los alumnos creen un corpus de textos escritos que verse sobre turismo compilando las opiniones recogidas en la página web Cozy Cozy. Nos centraremos en el análisis del léxico utilizado para describir los alojamientos turísticos pues como señala Calvi (2006), el turismo abarca diversos sectores tales como la hostelería, alojamientos diversos, medios de transporte, tour operadores, marketing y promoción de productos turísticos y la producción editorial (guías turísticas o páginas web entre otros). Para proceder a tales efectos, los alumnos serán formados mediante un taller en el uso de la herramienta Sketch Engine, un software que permite el análisis de corpus a nivel semántico, morfológico y sintáctico. Se utilizarán varias herramientas de este software, tales como las concordancias, palabras clave, palabras frecuentes y word Sketch. La selección del léxico se llevará a cabo por palabras claves y términos frecuentes. A continuación, tras recibir otro taller de formación en el uso de la plataforma lexicográfica Lexonomy, un Dictionary Wrtiting System de acceso abierto que permite el almacenamiento, gestión y publicación de diccionarios, los alumnos confeccionarán y publicarán un diccionario monolingüe en inglés fundamentado en los principios de la lexicografía orientada al aprendizaje de lenguas. La muestra del estudio será un grupo de 90 estudiantes de inglés con fines específicos del grado de Turismo que serán divididos aleatoriamente en grupo de control y experimental. Los alumnos trabajarán en grupos heterogéneos para introducir los artículos lexicográficos en los diferentes diccionarios (digital en el grupo experimental y analógico en el de control). El diccionario digital resultante se publicará en abierto para que esté a disposición de todo usuario interesado. Pretendemos testar si la experimentación ayuda a mejorar su competencia lingüística de los discentes, especialmente en el ámbito del Turismo. Para ello, utilizaremos como instrumentos un pre y post test. A través

de un análisis estadístico inferencial, estudiaremos si existen diferencias significativas en su manejo de la lengua inglesa en ambos grupos, donde la única variable dependiente será la confección y el uso del diccionario. Se esperan resultados más satisfactorios por parte del grupo experimental y que con la confección de dicho diccionario didáctico el alumnado de Inglés con fines específicos del grado de Turismo entienda, mediante un aprendizaje de tipo incidental e intencional, el comportamiento morfológico, sintáctico y semántico de los lemas ingleses introducidos en el diccionario y pueda utilizar dicha terminología en su futura carrera profesional de forma eficiente y exitosa.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS, LEXICOGRAFÍA ELECTRÓNICA, LINGÜÍSTICA DE CORPUS, TURISMO

CAOOS: FIGHTING INTERNET MISINFORMATION THROUGH A FIVEFOLD METHOD FOR EDUCATION

PABLO AGUSTÍN ARTERO ABELLÁN
Universidad Complutense de Madrid

Introduction: In the era of paper discontinuation, Open access and ICT, students, professors, researchers and ultimately the educational community, are urged to call into question and quarantine the information they lay their hands on more than ever.

A number of facts have changed the course in the last decades. On the one hand, students now have access to technology and the *world wide web* at a very young age, making them regular –and at times proficient– users early in life. On the other hand, the uncontrollable increase of internet users overall, recurrently anonymous, in recent years has led to

a deliberate and massive proliferation of information, websites and applications, the last offspring being *Chat GPT*.

Fake news are no longer the unknown. Secondary and tertiary institutions such as schools and universities, national authorities, and scholars and professors have a dual duty to, first, provide the world with trustworthy information and, secondly, a moral and professional commitment to make with their students as to facilitate and teach them with ways to cope with the enemy: misinformation.

Objectives: This proposal puts forth a method, *CAAOS*, which rests on namely five different values: *Currency*, *Authority*, *Accuracy*, *Objectivity* and *Scope* as to evaluate whether information obtained online is safe or not.

In the following pages, there is an explanation of the acronym CAOOS, the implications behind the method, and the expectation and encouragement that the academic community will operate it when looking and collecting information on the internet for any purpose, be it academic or not.

Methodology: The methodology of this proposal consists of, first, an explanation of the items integrating the CAOOS method.

Then, there is practical sampling of different webs plus an analysis of them based on the method as to assess their information and ascertain and discern whether the sample webs are reliable sources or not.

Results: This proposal is offered after the practical exploration of websites by a cohort of senior students for an ICT module at Complutense University of Madrid as to exhibit that specific websites that ordinary users might trust are not to be taken for granted.

What's more, some dominions specifically will be shown as inherent carriers of risk and a higher chance of fraud and misinformation.

Discussion: The discussion will revolve around the validity of the websites based on the method. A qualitative discussion of the analysis of websites for each of the categories or values within CAOOS will be given.

Conclusions: As for the conclusions, students, teachers, professors and scholars will be provided with a new perspective when it comes to information and what may be behind it.

More importantly, the academic and educational community in general will be encouraged to, irrespective of CAAOS as the go-to method, verify the validity and reliability of information and develop a critical eye as to what to expect when retrieving information in websites.

PALABRAS CLAVE

CAOOS, EDUCATION, ICT, MISINFORMATION, WEBSITES

ENSEÑANZA Y APLICACIÓN DEL PODCASTING EN LA ASIGNATURA DISEÑO DE PROGRAMAS INFORMATIVOS

MANUEL JESÚS CARTES BARROSO
Universidad de Sevilla

Los pódcast, más allá de su vertiente comunicativa, han llegado en los últimos años a ser empleados como herramientas de aprendizaje en la enseñanza. Por ello, no es extraño que cada vez más docentes se interesen por implementar este canal como posibilidad pedagógica en sus asignaturas. Una situación que también es visible en los estudios universitarios en Comunicación y, más específicamente, en los de Periodismo. Y no sólo para establecer nuevos medios con los que mantener relaciones con los alumnos, sino para que, a través de su diseño, creación y producción, puedan poner en práctica los conocimientos y las destrezas que se han adquirido en la enseñanza teórica.

El objetivo principal del presente estudio es profundizar en la experiencia concreta que se ha tenido al emplear el pódcast como instrumento

emergente para la formación práctica y el aprendizaje en una asignatura concreta del grado de Periodismo de la Universidad de Sevilla, en su facultad de Comunicación.

La investigación se realiza en la asignatura optativa Diseño de Programas Informativos (6 créditos), en tercer curso del grado de Periodismo. Se trata de la última actividad a realizar por los alumnos, en equipos, en la modalidad de evaluación continua. Se han contemplado los dos grupos de la asignatura (mañana y tarde), con un total de 26 equipos y más de 120 alumnos participantes. En ella, los estudiantes debían crear el episodio piloto de un programa a realizar a través de *podcasting*.

Al dar la posibilidad de realizar una actividad menos encorsetada en la materia —en el sentido de que necesariamente no tenía que ser de carácter informativo—, los alumnos se han implicado con mayor interés en realizar producciones originales y emplear formatos que van desde la información y la opinión al entretenimiento. Así, se han presentado pódcast con formato de entrevista, ficción, reportaje, tertulia o híbridos (magazine), entre otros. Los resultados obtenidos, en esta línea, muestran en su mayoría un gran esfuerzo, creatividad, ganas y, además, la consecución de una importante competencia para su futuro laboral, como es la del trabajo en equipo.

Siendo el *podcasting*, a través de su producción, una atractiva salida profesional para los estudiantes de Periodismo —en tanto a su diseño, redacción, locución, edición y difusión—, consideramos que esta actividad les brinda la oportunidad de poner en práctica todo el amplio bagaje periodístico, cultural y social aprendido en otras asignaturas y, así, impulsar su creatividad e iniciativa propia.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN, ENSEÑANZA, INNOVACIÓN, PERIODISMO, PODCAST

BLOG CONSTITUYENTE: EL BLOG COMO RECURSO EDUCATIVO Y ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Luis Palacios Sanabria
Universidad San Sebastián

En este estudio se documenta el uso del blog como recurso educativo y estrategia de evaluación en la asignatura Derecho Constitucional I de la Universidad San Sebastián, sede Valdivia. Durante el período lectivo 2021-10, se implementó una actividad en la que los estudiantes crearon y difundieron sitios de blogs centrados en la discusión constituyente. Los participantes, organizados en equipos de trabajo, eligieron los nombres de sus blogs y desarrollaron progresivamente los contenidos utilizando diversos formatos como reportajes, columnas de opinión, imágenes, podcast y videos. Esta estrategia generó reflexiones interesantes sobre el proceso constituyente y el aprovechamiento de los recursos de la Web 2.0 en el contexto del aprendizaje en entornos virtuales. Los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes sobre su percepción y valoración de la actividad se presentan y analizan en este estudio. Además, se exploran los desafíos y oportunidades de mejora en la implementación de esta estrategia educativa.

En el contexto de la asignatura de Derecho Constitucional I de la Universidad San Sebastián, sede Valdivia, se ha llevado a cabo una interesante actividad que ha utilizado los blogs como recurso educativo y estrategia de evaluación. Esta iniciativa se enmarcó en el período lectivo 2021-10, con el objetivo de promover la discusión constituyente entre los estudiantes. A través de la creación y difusión de sitios de blogs, los participantes, organizados en equipos de trabajo, exploraron diversos temas relacionados con el proceso constituyente, utilizando diferentes formatos de contenido como reportajes, columnas de opinión, imágenes, podcast y videos. Esta estrategia estimuló reflexiones significativas sobre el proceso constituyente y el uso de herramientas de la Web 2.0 en el contexto del aprendizaje virtual.

El objetivo general de este estudio es analizar el uso del blog como recurso educativo y estrategia de evaluación en la asignatura de Derecho Constitucional I, específicamente en el contexto del proceso constituyente, evaluando la percepción y valoración de los estudiantes sobre esta actividad. Los objetivos específicos propuestos:

1. Evaluar la participación y el compromiso de los estudiantes en la creación y desarrollo de los blogs, así como en la generación de contenidos relacionados con el proceso constituyente.
2. Analizar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad y relevancia del uso de blogs como herramienta educativa en la comprensión de los conceptos constitucionales y el debate constituyente.
3. Identificar los desafíos y oportunidades de mejora en la implementación de la estrategia de blogs en el contexto de la asignatura de Derecho Constitucional I.

Este estudio se basó en un enfoque mixto, utilizando tanto métodos cuantitativos como cualitativos para recopilar y analizar los datos. Se aplicaron encuestas a los estudiantes participantes para recopilar información sobre su participación, percepción y valoración de la actividad de los blogs. Los datos recopilados fueron analizados mediante técnicas de análisis descriptivo y de contenido, permitiendo obtener una comprensión integral de la implementación de la estrategia de blogs y sus efectos en el aprendizaje constitucional y la participación estudiantil.

Con esta investigación, se buscó obtener información valiosa sobre el uso de los blogs como recurso educativo en el ámbito de la asignatura de Derecho Constitucional I y cómo ha contribuido al desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión del proceso constituyente por parte de los estudiantes. También se identificaron aspectos a mejorar en futuras implementaciones de esta estrategia, aprovechando las oportunidades y superando los desafíos identificados.

PALABRAS CLAVE

BLOG, CHILE, ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS, PROCESO CONSTITUYENTE, RECURSOS EDUCATIVOS

"DANDO LA NOTA" CON HERRAMIENTAS TIC Y WEB 2.0: REDEFINIENDO LA EVALUACIÓN EN LA FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES

Gregorio Jimenez Valverde
Noëlle Fabre Mitjans
Carlos Heras Paniagua
Universidad de Barcelona

Introducción y objetivos: Este trabajo se enmarca en la exploración del cambio perceptivo sobre la evaluación formativa en futuros docentes de secundaria. Tradicionalmente, la evaluación ha sido dominada por una orientación sumativa centrada en las calificaciones numéricas. Sin embargo, la evaluación formativa, con su enfoque en el aprendizaje y desarrollo del estudiante, tiene un papel vital en la educación que merece ser analizado en profundidad. Con el objetivo de entender cómo la experiencia práctica de la evaluación formativa puede cambiar la percepción de futuros profesores y cómo esta nueva comprensión puede influir en sus futuras prácticas docentes, este estudio se propuso examinar sus experiencias con actividades formativas.

Metodología: El estudio se llevó a cabo con estudiantes del Máster del Profesorado de Secundaria (Física y Química) durante el curso 2022-23. La metodología empleada fue un análisis cualitativo de los comentarios del alumnado, obtenidos tras la realización de dos actividades que incluían la evaluación entre iguales, autoevaluación y vídeo-feedback. La primera actividad implicaba una evaluación entre iguales de una propuesta de mejora de la competencialidad de una actividad previamente

planteada. Los estudiantes tuvieron que autoevaluarse y evaluar la calidad del feedback recibido de sus compañeros, utilizando los foros de *Moodle*. En la segunda actividad los estudiantes presentaron, en vídeo, una actividad competencial creada por ellos y dieron feedback constructivo, también en forma de video, a sus compañeros. Para ello, se utilizó la plataforma *Flip*.

Resultados: El análisis cualitativo reveló cinco categorías principales: cambio de perspectiva sobre la evaluación, valoración del feedback entre iguales, reflexión y autoevaluación, mejora en la calidad del feedback y las evaluaciones, y aplicabilidad futura de la evaluación formativa. Los estudiantes experimentaron un cambio significativo en su percepción de la evaluación formativa, pasando de un enfoque centrado en la calificación numérica a una apreciación de la evaluación como un proceso que potencia el aprendizaje y el desarrollo. Este cambio se vio facilitado por la participación en actividades de feedback entre iguales y autoevaluación, y se valoró el componente formador de esta modalidad de evaluación. La metodología de ”dos estrellas y un deseo” fue valorada como una herramienta adecuada para estructurar el feedback entre iguales.

Discusión: Este cambio de percepción subraya la relevancia de la evaluación formativa en la formación inicial docente. La transición desde un enfoque de evaluación exclusivamente numérica hacia una valoración del proceso formativo indica que la inclusión de este tipo de evaluación en la formación docente puede potenciar la calidad de la enseñanza futura. La reflexión y la autoevaluación, junto con el feedback entre iguales, se mostraron como estrategias poderosas para mejorar el aprendizaje y la enseñanza.

Conclusiones: En conclusión, la evaluación formativa y formadora ha demostrado su potencial para cambiar significativamente la percepción de los futuros docentes sobre la evaluación. Este estudio sugiere que la implementación de estrategias de evaluación formativa en la formación inicial docente puede ser de gran valor para mejorar la práctica docente, centrando la enseñanza en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes más que en las calificaciones numéricas.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN ENTRE IGUALES, EVALUACIÓN FORMATIVA, FEEDBACK, FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO, HERRAMIENTAS TIC

VALORACIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL E-PORTAFOLIO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE Y LA EVALUACIÓN

María Jesús Rodríguez-Entrena
Eva María González Barea
Remedios De Haro Rodríguez
Universidad de Murcia

Introducción: El portafolio es un recurso de utilidad tanto para el profesorado como para el alumnado porque posibilita al alumnado reflexionar y autorregular los aprendizajes y a su vez, facilita al profesorado promover actividades para la evaluación y la formación (Kilbane y Milman, 2003).

Cada vez es más frecuente que el portafolio se utilice como herramienta para la comprensión y la mejora de la enseñanza ya que su uso favorece procesos de reflexión y autoevaluación en los docentes (Arbesú García & Gutiérrez Martínez, 2014).

Rueda y Diaz-Barriga (2004) sostienen que el portafolio posibilita un tipo de evaluación alternativa al método tradicional, ya que el uso del portafolio requiere un cambio de actitud hacia la evaluación del aprendizaje y la docencia. Cambia el foco de la evaluación tradicional, que se centra principalmente en los resultados, por una evaluación centrada en estándares cualitativos que permitan la reflexión y la retroalimentación. Para desarrollar una verdadera evaluación formativa que tenga su base

en los principios de la comprensividad, ésta debe integrarse en una cultura de la evaluación formativa que considere no solo los resultados sino los procesos donde se incluyen la reflexión, el aprendizaje y la evaluación necesaria para orientar y mejorar la práctica educativa (Arbesú García & Gutiérrez Martínez, 2014).

Objetivo: El presente trabajo utiliza el e-portafolio como herramienta para el aprendizaje, la reflexión y la evaluación. Este se concibe como un espacio virtual del alumnado donde va documentando sus actividades, sus aprendizajes, sus reflexiones, sus videos, comentarios, críticas, etc. Todo ello son evidencias que documentan el trabajo del alumno y su proceso de aprendizaje. Debe incluir dos elementos clave: la reflexión y la autoevaluación del trabajo realizado dentro de cada asignatura.

Metodología: El E-portafolio se implementó como una tarea más evaluable dentro de las asignaturas en las que se llevó a cabo. Para su correcto desarrollo se generaron dos guías informativas sobre el objetivo y el proceso de implementación del E-portafolio, una para el alumnado y otra para el profesorado. En dichos documentos se recogía la estructura que debía tener el Ep para todo el alumnado.

Finalmente, para evaluar el desarrollo de esta experiencia de innovación, se diseñó y validó por expertos un cuestionario que fue pasado al alumnado para recabar su opinión con una escala tipo likert de 5 valores.

Resultados: El cuestionario de evaluación fue respondido por 98 estudiantes a través de la encuesta ubicada en la aplicación de la Universidad de Murcia umu encuestas. Los resultados más destacables son los siguientes:

Lo valorado más positivamente por el alumnado ha sido que: La elaboración del EP me ha hecho prestar más atención a los contenidos y actividades de clase, porque luego debía reflexionar sobre ellos (x= 4,02); El EP es una estrategia útil para documentar el aprendizaje (x= 4, 1), El EP permite guardar ejemplos sobre el trabajo de clase (x=4,1) y El EP es una estrategia útil para evaluar mi aprendizaje en la asignatura (x=3,9), entre otras, pues la mayoría de los ítems recibieron valoraciones muy altas.

También es reseñable que el E-p reporta beneficios para su formación, les ha permitido desarrollar su competencia digital y les posibilita una participación más activa en las asignaturas.

Conclusiones: Los resultados del proyecto sobre E-portafolio han sido muy positivos. Ha sido un proyecto muy bien valorado tanto por el alumnado como por el profesorado, y realmente se puede afirmar que se ha cumplido con el objetivo establecido y se ha conseguido que el EP se convierta en una herramienta que facilita el aprendizaje, que permite la reflexión y que ayuda a evaluar. Esta afirmación la hacemos en base a los resultados del aprendizaje a los EP diseñados y los resultados de las encuestas.

PALABRAS CLAVE

E-PORTAFOLIO, EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES, PORTAFOLIO DIGITAL, REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

INNOVACIONES METODOLÓGICAS CON TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR – SECCIÓN B

ABSTRACT

Las tecnologías digitales aplicadas a la formación y educación ofrecen un amplio abanico de posibilidades a la hora de diseñar actividades formativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje permitiendo la representación de la información, la colaboración y la construcción de conocimiento. Sin embargo, las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) pueden ser utilizadas por el profesorado para seguir un modelo pedagógico tradicional, de transmisión-recepción, o pueden ser utilizadas para dar respuesta a los desafíos de la sociedad actual. Una verdadera renovación metodológica-pedagógica, implica la utilización de las TIC como herramientas que impulsan la utilización en el aula de diferentes modelos y metodologías activas que otorgan un papel fundamental al alumnado. Desde esta perspectiva, se ha comenzado a utilizar las herramientas tecnológicas para realizar innovaciones en cuanto a la implementación de las metodologías activas. Estudios previos han demostrado que las innovaciones de aula basadas en metodologías activas y TIC implementadas desarrollan en el alumnado la autonomía, habilidades sociales de diversa índole, mejorando, en general, su rendimiento académico y la adquisición de aquellas competencias transversales claves en la sociedad actual.

Por ello, en este simposio se pretende recoger una serie de experiencias innovadoras basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que integran el uso de las metodologías activas, como el Aprendizaje cooperativo y colaborativo, Uso de juegos, Gamificación, Estudios de casos, Simulaciones, Aprendizaje basado en Problemas y Aprendizaje basado en Proyectos, Flipped learning, etc, muchas de ellas impulsadas por las tecnologías en el contexto de la Educación Superior y de diferentes áreas de conocimiento.

- **Ponencia S01-26.** APLICACIÓN DEL LEARNING BY DOING MEDIANTE EL USO DE TIC EN UN PROYECTO DIGITAL UNIVERSITARIO Cristina Jaramillo Sánchez. Sara Ruiz-Gómez. Ángela Ávila Peiró.
- **Ponencia S01-27.** ELEMENTOS DE JUEGO Y TIPOS DE JUGADORES EN LA GAMIFICACIÓN: LA BÚSQUEDA DEL SANTO GRIAL DE LA MOTIVACIÓN Carlos Heras Paniagua. Gregorio Jimenez Valverde. Noëlle Fabre Mitjans.
- **Ponencia S01-28.** EUROPEAN PROJECT EXPERIENCE: TECHNOLOGIES GROWTH MIND-SET THROUGH RESILIENT INTELLIGENT TECHNOLOGIES (GRIT) Maria Jesus Cardoso Moreno. Sara González Yubero.
- **Ponencia S01-29.** EL USO DE UNA MENSAJERÍA INSTANTÁNEA EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA Miguel Ángel Martín-Pascual. Celia Andreu-Sánchez.
- **Ponencia S01-30.** LOCAL LABOUR MARKET OBSERVATORIES IN VIETNAM UNIVERSITIES: THE LAB-MOVIE EUROPEAN PROJECT José Antonio Ortega. Cristina Pita Yáñez.
- **Ponencia S01-31.** DOCENCIA EN SEGUIMIENTO DE INDICADORES GLOBALES DE DESARROLLO USANDO R: UNA EXPERIENCIA DOCENTE José Antonio Ortega.
- **Ponencia S01-32.** POLÍTICA CRIMINAL: EL MÉTODO DE ESTUDIO DE CASO EN EL PRÁCTICUM VIRTUAL DE CRIMINOLOGÍA Paloma Bárcena López.
- **Ponencia S01-34.** BENEFICIOS DE SITUAR AL ALUMNADO EN EL CENTRO DEL PROCESO FORMATIVO. EXPERIENCIA Y RESULTADOS DE IMPLICA VI Alba Aguete Cajiao.
- **Ponencia S01-35.** LA INTEGRACIÓN DE LA CULTURA MAKER EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: EXPERIENCIA EDUCATIVA EN EVALUACIÓN Y CALIDAD DE SERVICIOS Rocío Ameneiros Rodríguez.
- **Ponencia S01-36.** AUTORRETRATOS DIGITALES EN INSTAGRAM: EXPRESIÓN VISUAL Y SONORA DE LA IDENTIDAD. Teresa Piñeiro Otero. Rocío Mihura López.

- **Ponencia S01-37.** INNOVANDO EN GESTIÓN DEPORTIVA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE AMONG US Samuel Manzano-Carrasco. Alejandro Lara Bocanegra. Samuel López-Carril.
- **Ponencia S01-38.** USO DE FLASHCARDS DIGITALES Y LA PLATAFORMA NEARPOD PARA OPTIMIZAR LA METODOLOGÍA DEL AULA INVERSA EN LA DOCENCIA Milagros Huerta. Maria Victoria Reqeuna Garcia De La Cruz. Jacob Núñez Almagro.
- **Ponencia S01-39.** LA GAMIFICACIÓN EN LA DOCENCIA DE LA HISTORIA. AVANCES Y PERSPECTIVAS EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA Antonio López Amores. Gema Barreda Asenjo.
- **Ponencia S01-40.** FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA PRÁCTICA DEL MONTAJE MEDIANTE ADOBE PREMIÉRE PRO EN ESTUDIOS DE GRADO DE DISEÑO DIGITAL Daniel Villa Gracia. Alejandro Priego Díaz.
- **Ponencia S01-41.** ARTIVISMO, NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y TIKTOK. DIDÁCTICA DE OBJETOS MUSEÍSTICOS EN LA FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES Elisa Isabel Chaves Guerrero.
- **Ponencia S01-42.** INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Rosa Espada Chavarria. Rayco H. González Montesino. Nuria Navarro Andres.
- **Ponencia S01-43.** LA EXPANSIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA REMOTA DE UN CURSO DE LABORATORIO COMO INNOVACIÓN EDUCATIVA UNIVERSITARIA Teresa Freire.
- **Ponencia S01-44.** SOME NATURAL LANGUAGE PROCESSING TOOLS IN TEACHING-LEARNING CONTEXTS Lucía Amorós Poveda.
- **Ponencia S01-45.** FORMACIÓN INTERDISCIPLINAR DE LICENCIADOS CON GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y TIC Olga Najar Sanchez. Erla Mariela Morales Morgado.
- **Ponencia S01-46.** PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE: COMBINANDO LA MÚSICA, LA EXPRESIÓN PLÁSTICA Y LA LINGÜÍSTICA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, PARA CREAR UN CONCIERTO DIDÁCTICO EN LÍNEA María Soledad Ruiz Corcuera. María José Sánchez Parra.

- **Ponencia S01-47.** INNOVACIÓN DOCENTE EN ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES EN MATEMÁTICAS Javier Sanz Perez.
- **Ponencia S01-48.** ROLEPLAYING COMO PRÁCTICA DOCENTE INNOVADORA Y MOTIVADORA DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO María Dolores Pistón Rodríguez.
- **Ponencia S01-49.** FLIPPED LEARNING EN EDUCACIÓN SUPERIOR María Dolores Pistón Rodríguez.
- **Ponencia S01-50.** EL INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS A TRAVÉS DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y LAS TIC EN LA ETAPA UNIVERSITARIA. Vicente Campos De La Torre.
- **Ponencia S01-51.** LA FUTURE CLASSROOM LAB ¿ES EFECTIVAMENTE UNA REALIDAD EDUCATIVA INNOVADORA? Ramón Tena Fernández. Pilar Cantillo Cordero.
- **Ponencia S11-68.** USO DE LAS TIC PARA FAVORECER LA PARTICIPACIÓN EN CLASE Y LA RETENCIÓN DE CONOCIMIENTOS: APLICABILIDAD DE LA HERRAMIENTA SOCRATIVE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR Pedro E. Minaya Barrera.

APLICACIÓN DEL LEARNING BY DOING MEDIANTE EL USO DE TIC EN UN PROYECTO DIGITAL UNIVERSITARIO

Cristina Jaramillo Sánchez
Sara Ruiz-Gómez
Ángela Ávila Peiró
Universidad San Pablo-CEU, CEU Universities

Introducción: Esta propuesta consiste en una actividad transversal que incorpora tres asignaturas de 2º curso de los Grados de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad San Pablo CEU: 'Producción en Entornos Digitales', 'Radio y Pódcast' y 'Teoría y Técnica de las Relaciones Públicas'. Los alumnos presentaron soluciones a problemas medioambientales a través de iniciativas digitales que incluían la creación de una página web y un pódcast, así como un plan de comunicación de los proyectos.

Objetivos:

- Plantear un proyecto transversal integrando tres asignaturas diferentes.
- Buscar soluciones a problemas medioambientales reales.
- Utilizar el gestor de contenidos WordPress para diseñar páginas web.
- Producir un pódcast, integrarlo en la web y difundirlo en diversas plataformas.
- Trazar un plan de comunicación incluyendo su difusión en redes sociales.
- Incorporar el uso de TIC al CV de los alumnos.

Metodología:

Muestra: 26 alumnos. 5 grupos (4 de 5 estudiantes y 1 de 6).

Variables:

- Propuesta de valor
- Diseño, arquitectura y contenido de la web
- Uso de herramientas digitales
- Estructura, contenido, sonido e integración del pódcast en diversas plataformas
- Creatividad, diseño y campañas del plan de comunicación
- Trabajo en equipo
- Presentación oral pública

Instrumentos de trabajo:

- Metodología *Learning by doing* y pensamiento divergente para la resolución de problemas medioambientales.
- Mindmeister para el *sitemap* y la arquitectura de la web.
- Infogram para crear gráficos e infografías interactivas.
- VivaXframe, Anchor, Audacity, SoundCloud, Ivoox y Spotify para crear, editar y publicar sus pódcast.
- Canva, para presentar los planes de comunicación.
- Adobe InDesign, para diseñar gráficas.
- Instagram, TikTok y Pinterest para difundir sus campañas.
- WordPress para crear las páginas web.

Instrumentos de Evaluación:

La nota de cada asignatura se distribuyó de la siguiente manera: 70% del trabajo correspondiente a cada materia + 30% común a las tres asignaturas mediante rúbricas (20% presentación oral en público y 10% trabajo en equipo)

Además, a finalizar se midió el grado de satisfacción de los alumnos mediante una encuesta anónima realizada con la herramienta Microsoft Forms.

Resultados:

Los proyectos presentados por los alumnos fueron:

1. Empresa de eventos sostenibles.
2. Iniciativa para preservar el ecosistema autóctono.
3. Revista *online* para fomentar el consumo responsable de moda y belleza.
4. Comunidad que promueve la producción ecológica y el autoconsumo a través de granjas locales.
5. Gimnasio que apuesta por fuentes de energía renovables.

En la encuesta, los alumnos puntuaron la actividad con un 7,8 y valoraron positivamente la integración de las tres asignaturas en un mismo proyecto, entre otros aspectos como trabajar en equipo o el uso de TIC para crear la web y el podcast.

Conclusiones: La aplicación del pensamiento divergente y el *Learning by doing,* junto al uso de las tecnologías en el aula, permitió a los alumnos proponer soluciones a problemas reales creando y aprendiendo a difundir sus propios proyectos digitales. La integración de las tres asignaturas en el proyecto permitió el manejo y aprendizaje de diversas herramientas tecnológicas que se utilizan actualmente en el ámbito profesional de la comunicación y que pueden incorporar a sus curriculum vitae.

PALABRAS CLAVE

GESTIÓN DE CONTENIDOS WEB, LEARNING BY DOING, PODCAST, REDES SOCIALES, WORDPRESS

ELEMENTOS DE JUEGO Y TIPOS DE JUGADORES EN LA GAMIFICACIÓN: LA BÚSQUEDA DEL SANTO GRIAL DE LA MOTIVACIÓN

Carlos Heras Paniagua
Gregorio Jimenez Valverde
Noëlle Fabre Mitjans
Universidad de Barcelona

Introducción y objetivos: Este trabajo se enmarca en la gamificación educativa, una estrategia innovadora que introduce elementos de los juegos en contextos educativos, con el propósito de aumentar la motivación del alumnado. El objetivo principal de esta investigación es discernir cuáles son los elementos del juego que despiertan un mayor interés y compromiso de los estudiantes en una asignatura de didáctica de las ciencias experimentales, que se gamificó estructuralmente, en el grado de Maestro de Educación Primaria de la Universidad de Barcelona, durante el curso académico 2022-23.

Metodología: Al inicio de la asignatura, el alumnado respondió el test de Bartle, una herramienta psicométrica que categoriza a los jugadores en cuatro tipos distintos: *killers*, *socializers*, *explorers* y *achievers*. Para la gamificación estructural, se utilizó la plataforma gratuita FantasyClass, la cual integra elementos de juego como puntos, recompensas, niveles, avatares, clasificaciones, batallas, coleccionables y wordles. Además, se añadió una narrativa en las actividades de clase para sumergir a los estudiantes en una aventura llena de retos tanto cooperativos como competitivos. Al finalizar la asignatura, los estudiantes valoraron el interés que les habían suscitado los diferentes elementos de la gamificación implementada, según una escala Likert (1=nada de interés; 5=mucho interés).

Resultados: El test de Bartle indicó que la mayoría del alumnado mostró un perfil de explorador, caracterizado por una inclinación hacia la aventura y la búsqueda de nuevos desafíos. En cuanto al cuestionario final, los hallazgos muestran que el *storytelling*, es decir, la manera de relatar la

historia mediante vídeos que incorporan personajes de la narrativa fue el elemento más valorado por los estudiantes, con una media de 4,91. Los siguientes elementos más valorados por los estudiantes fueron los wordles (4,86), los cofres del tesoro (4,82), los coleccionables (4,77) y las monedas de oro (4,77).

Discusión: La diversidad de tipos de jugadores es una de las premisas fundamentales en la gamificación, de modo que no todos los elementos de juego atraen por igual a todos los tipos de jugadores. A la luz de los resultados obtenidos del test de Bartle, se enfocaron y potenciaron aquellos elementos que provocan una mayor motivación en el perfil de jugador de tipo explorador, en especial dotar de una narrativa a las actividades de la asignatura y presentarlas con un storytelling interesante, pues ello involucra a los estudiantes en la historia y potencia su deseo de descubrir, aprender y enfrentar desafíos. En retrospectiva, esta táctica de personalización ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva, puesto que los resultados finales indican que los estudiantes mostraron un interés significativo por dichos elementos, señal inequívoca de su potencial motivacional. Además, las funcionalidades de FantasyClass que mayor interés despertaron en el alumnado también están alineadas con un perfil de exploradores.

Conclusiones: Este estudio demuestra que la personalización de la gamificación educativa, en función del perfil de jugador de los estudiantes, es una estrategia eficaz para incrementar su motivación y compromiso. Estos hallazgos subrayan la importancia de considerar las preferencias individuales de los estudiantes para optimizar su experiencia de aprendizaje en una gamificación.

PALABRAS CLAVE

ELEMENTOS DE JUEGO, ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS, FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES, GAMIFICACIÓN EDUCATIVA, TEST DE BARTLE.

EUROPEAN PROJECT EXPERIENCE: TECHNOLOGIES GROWTH MIND-SET THROUGH RESILIENT INTELLIGENT TECHNOLOGIES (GRIT)

MARIA JESUS CARDOSO MORENO
Universidad de Zaragoza

SARA GONZÁLEZ YUBERO
Universidad de Zaragoza

Introducción. Este proyecto europeo se centra en el GRIT, que es un constructo psicológico que refiere a la determinación de las personas para comprometerse con una meta a largo plazo y en contextos desafiantes (Perkins-Gough, 2013, p. 16). Se ha comprobado que el GRIT es un predictor del éxito y del rendimiento, y que este es distinto de otros rasgos psicológicos como la conciencia. **Objetivo**. El objetivo de este proyecto europeo es mejorar el desarrollo de habilidades no cognitivas en jóvenes investigadores y estudiantes que ayuden a generar conciencia social, compromiso cívico y participación pública a través del desarrollo de una aplicación tecnológica de aprendizaje automático y el análisis de los sentimientos a través de la gamificación. **Metodología**. Este proyecto utiliza métodos mixtos de recogida de información cualitativa (focus group) y cuantitativa (cuestionarios) aplicados a estudiantes universitarios, investigadores, expertos y otras partes interesadas (agentes políticos, técnicos, empresas, etc). **Resultados**. En base al diseño de investigación y los recursos gratuitos que articula este proyecto europeo se esperan resultados de mejora en la dimensión social de las universidades, así como en el compromiso académico, cívico y público. **Conclusiones**. Este proyecto aporta una base empírica en torno al GRIT, a la par que recursos y herramientas que ayudan a promover la formación continua y el desarrollo de las capacidades de los jóvenes investigadores, estudiantes y del personal académico. Finalmente, cabe resaltar que con su desarrollo se estima una mejora en el aumento de la resiliencia por parte de las instituciones universitarias, facilitando el tejido asociativo, la innovación, el compromiso público y cívico.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN, GRIT, HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES, PROYECTO EUROPEO, TICS

EL USO DE UNA MENSAJERÍA INSTANTÁNEA EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

MIGUEL ÁNGEL MARTÍN-PASCUAL
Instituto RTVE
Universitat Autònoma de Barcelona

CELIA ANDREU-SÁNCHEZ
Universitat Autònoma de Barcelona

Introducción: La comunicación docente-estudiante ya no se ciñe en exclusiva al contexto presencial. Por ello, son múltiples los sistemas y plataformas que los diversos centros educativos ponen al alcance para un desarrollo eficiente y dinámico. La mayoría de estas plataformas están desarrolladas por potentes empresas como Google o Microsoft, que tienen a ofrecer soluciones globales que incluyen, además, servicios como el correo electrónico, la videoconferencia, la agenda, almacenaje en la nube, entre otros. Pero existen otros servicios con soluciones más específicas y flexibles para la comunicación directa.

Objetivos: En esta investigación, se plantea el uso de la herramienta de mensajería instantánea colaborativa Slack en el contexto de una asignatura universitaria, con el fin de determinar la satisfacción del alumnado con este sistema.

Metodología: Durante el desarrollo de una asignatura optativa del segundo semestre del grado de Comunicación Audiovisual del curso 2022-23, se crea un espacio de trabajo con la herramienta Slack. En dicho espacio, el docente plantea diversos entornos de conversación,

entrega, visionado y, en definitiva, de interacción entre el profesorado y el alumnado. Al finalizar la asignatura, se pasa una encuesta al alumnado con el fin de determinar su satisfacción con el uso de Slack en el ámbito de la docencia universitaria. Se destaca la ausencia de intereses comerciales en la herramienta utilizada por parte de los autores de este estudio.

Resultados: Un total de 7 estudiantes respondieron la encuesta, 4 mujeres y 3 hombres. Todos eran estudiantes del grado en Comunicación Audiovisual. La edad de los participantes estaba comprendida entre los 21 y los 46. Preguntados por las herramientas usadas en el ámbito universitario para comunicarse con el profesor, los participantes indicaron que Slack (7), Moodle (5), Teams (3) WhatsApp (1), Google Meet (1), Zoom (1) y Telegram (1). Preguntados por si Slack puede ser incorporado en el ámbito universitario, todos indicaron estar «Totalmente de acuerdo» o «De acuerdo». Además, todos recomendarían de manera «Muy probable» o «Algo probable» el uso de Slack en el contexto de la formación universitaria. Entre los beneficios que mencionan, destacan que consideran que la comunicación es más directa, rápida, ágil e inmediata. Especialmente, varios coinciden con una interacción estudiante-docente más directa. Preguntados por propuestas de mejora de este sistema, 3 indican que no habría nada que mejorar. Todos muestran una opinión positiva de esta herramienta de mensajería instantánea.

Conclusiones: La comunicación docente-estudiante puede desarrollarse de manera exitosa a través de herramientas de mensajería instantánea, como el caso de Slack. El alumnado considera que es un sistema de comunicación directo y tiene una opinión positiva.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE, DOCENCIA UNIVERSITARIA, MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

LOCAL LABOUR MARKET OBSERVATORIES IN VIETNAM UNIVERSITIES: THE LAB-MOVIE EUROPEAN PROJECT

José Antonio Ortega
Cristina Pita Yáñez
Universidad de Salamanca

Introducción: Vietnam es uno de los países que ha experimentado un mayor crecimiento económico en las últimas décadas, proceso que ha ido acompañado de una rápida expansión del sistema universitario superior. Diversos estudios internacionales han mostrado que, en este proceso, se ha producido un desajuste entre las competencias y habilidades demandadas por las empresas y las conseguidas por los graduados universitarios. Por ello, es de interés la creación de mecanismos para que estudiantes y universidades conozcan las oportunidades y los requisitos de los empleadores, las universidades puedan adaptar los planes de estudio y los estudiantes guiarse en la elección de carrera y en la búsqueda de empleo.

En esta ponencia describimos la experiencia del proyecto europeo LAB-MOVIE que, basándose en la experiencia de universidades europeas, ha asistido a la creación de observatorios locales del mercado de trabajo en una serie de universidades vietnamitas.

Objetivos: El objetivo del proyecto ha sido la creación de observatorios locales en cada una de las universidades participantes. Se trata de un recurso digital disponible para los estudiantes y las universidades basado en entrevistas sistemáticas a los empleadores en una serie de sectores.

Metodología: Para la creación de los observatorios, el proyecto comenzó con sendos estudios sobre el mercado de trabajo de Vietnam y las buenas prácticas en observatorios de empleo en Universidades Europeas. En una segunda fase, las universidades vietnamitas profundizaron en el estudio de los sectores piloto del proyecto, y se formó personal en cómo realizar encuestas de empresas para la caracterización de los perfiles de empleo

en cada sector. Las encuestas se realizaron con metodología mixta: CAPI, CAWI, CATI. Cada universidad analizó las encuestas realizadas para representar la estructura de puestos de trabajo dentro de las empresas de cada sector y una descripción de las habilidades y competencias ligadas a cada perfil de empleo observado. Los observatorios así creados han sido probados por estudiantes de cada universidad cara a su mejora, estando disponibles como recurso digital de libre acceso.

Resultados: Las cinco universidades participantes han creado sus observatorios locales de empleo para un sector económico (agroalimentario, turismo, TIC) relacionado con su docencia. Los estudiantes han valorado positivamente el recurso, aunque la utilidad plena se conseguirá cuando los observatorios se expandan a otros sectores.

Conclusiones: Los observatorios creados con este proyecto europeo suponen un recurso digital que puede ayudar a la reducción de desajustes entre oferta y demanda de empleo en el contexto de crecimiento rápido de Vietnam, y que son trasladables a otras universidades y a otros países.

PALABRAS CLAVE

EUROPEAN PROJECT, JOB PROFILES, LABOUR MARKET, SKILL MISMATCH, VIETNAM

DOCENCIA EN SEGUIMIENTO DE INDICADORES GLOBALES DE DESARROLLO USANDO R: UNA EXPERIENCIA DOCENTE

José Antonio Ortega
Universidad de Salamanca

Introducción: La medición es una parte fundamental de los objetivos de desarrollo sostenible y otros objetivos de desarrollo. La evaluación de la consecución de objetivos se basa en el seguimiento de una serie de indicadores a lo largo del tiempo.

Los estudiantes de Estudios Globales tienen diferentes perfiles, pero, en general, no suelen tener formación previa en software informático ni en el análisis de datos.

En esta ponencia se describe la organización de la docencia en la asignatura optativa de "Global development indicators" basada en la formación en las herramientas que usan los profesionales en el seguimiento como es el software estadístico R, y en la ejecución de un proyecto en equipo en el que estas capacidades se desarrollan para un ejemplo concreto de seguimiento. Para el perfil de estudios globales, la evaluación cuantitativa del desarrollo basada en el seguimiento de indicadores es tanto una salida profesional como una herramienta necesaria bien sea a nivel de implementación o de usuario.

Objetivos: En esta presentación se desarrollará el planteamiento del curso, así como de los resultados obtenidos en 3 promociones sucesivas (2020-21 hasta 2022-23) evaluando en qué medida se consiguen los objetivos del propio curso.

Metodología: Para caracterizar el curso se emplean los materiales de apoyo para el curso elaborados por el profesor, los proyectos desarrollados por los estudiantes, así como las evaluaciones realizadas por los estudiantes (n=49) en unos cuestionarios específicos al final de cada curso.

Resultados: Se trata de un curso con una clara orientación aplicada. Para ello, tras una formación previa centrada, pero no limitada, a los ODS, cómo se seleccionan los indicadores y cómo se realiza el seguimiento, el curso es intenso en el trabajo con datos utilizando R, desarrollándose la mayor parte de la actividad presencial en las aulas de informática.

Los paquetes que constituyen el "`tidyverse" proporcionan herramientas básicas para el manejo de datos. Desde el primer día se utilizan paquetes que descargan datos desde repositorios internacionales como los indicadores ODS o el Banco Mundial. En las primeras prácticas se enfrentan con el seguimiento de indicadores modificando ejemplos ya desarrollados con un indicador de su elección. En clases sucesivas se adquieren competencias básicas en el manejo de datos que permiten realizar las tareas de seguimiento que interesen. La última parte del curso es basada en proyectos. Cada equipo desarrolla un proyecto de seguimiento bajando los datos desde R, analizándolos y generando una página web a partir del formato "Rmarkdown". Estos proyectos fusionan su conocimiento de los problemas de desarrollo con las habilidades TIC adquiridas en el curso.

En las tres promociones del curso los resultados han sido muy satisfactorios. Pese a la complejidad del uso de las herramientas informáticas los ejemplos de seguimiento aplicados a todos los campos del desarrollo tienen un alto nivel y los estudiantes están satisfechos con lo obtenido.

Conclusiones: Los objetivos de desarrollo tienen una presencia creciente en los estudios globales siendo la labor de seguimiento compleja técnicamente. Este ejemplo de formación permite a los estudiantes adquirir las capacidades necesarias para llevarla a cabo de forma eficiente, encontrando y bajando los datos disponibles y analizándolos para responder a problemas concretos de desarrollo.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIOS GLOBALES, INDICADORES DE DESARROLLO, ODS, TIDYVERSE

POLÍTICA CRIMINAL: EL MÉTODO DE ESTUDIO DE CASO EN EL PRÁCTICUM VIRTUAL DE CRIMINOLOGÍA

PALOMA BÁRCENA LÓPEZ
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

La experiencia que se relata a continuación tuvo lugar en el Prácticum del Grado en Criminología de la UNED que se creó al suspender el Ministerio de Universidades las prácticas presenciales con motivo de la emergencia sanitaria de la COVID-19, para que el estudiantado pudiera finalizar sus estudios. Durante el curso 2019-2020 en el prácticum tuvimos once estudiantes matriculados por ser el primer año que se impartía y porque a los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad se les convalidó si llevaban en su institución más de dos años.

En cuanto a la metodología, se creó un conjunto de casos prácticos de distintas ramas de la Criminología elaborado para el Centro Asociado de Madrid que se puso a disposición de las sedes del resto de España y del extranjero, uno de ellos es el que se expone a continuación sobre Política Criminal. Se facilitaron también desde la sede de Madrid las correcciones para que todos los profesores tutores corrigieran las tareas de sus estudiantes y mantuvieran sus plazas; y al estudiantado material suficiente para resolver todas las prácticas porque estaban cerradas las bibliotecas.

El planteamiento del caso se realizó a partir de una noticia publicada en prensa: una trabajadora de una empresa de camiones se suicidó porque su anterior pareja difundió un vídeo de contenido sexual, que fue compartido por 2.000 empleados. La mujer estaba casada con otro empleado de la empresa, al que también le llegó el vídeo, con el que tenía dos hijos. Ella se había quejado en el departamento de recursos humanos de la empresa de que sufría acoso sexual de su anterior pareja. Lo realmente triste de este caso es que el delito de sexting se considera un delito semipúblico y es necesaria la denuncia de la víctima para poder iniciar el proceso penal. Si la víctima se suicida, el proceso no se inicia y no hay condena. Como se puede apreciar se planteó un caso que refleja posibles

lagunas en la ley porque la regulación actual del delito no ha permitido compensar a las víctimas por el daño sufrido.

Al estudiandado se le pidió que analizara los distintos elementos del caso utilizando técnicas criminológicas: el delito, la figura del delincuente, la víctima, el control social y la prevención; y que, a continuación, realizara propuestas de Política Criminal para una futura modificación del Código Penal.

En cuanto a los resultados, aunque esta práctica se utilizó en sedes de toda España y del extranjero, sólo tuve acceso a los trabajos presentados en la sede de Madrid, en la que yo era responsable de las prácticas. Exactamente tuvimos cinco estudiantes. Todos aprobaron la práctica. Mis estudiantes obtuvieron calificaciones entre un 9,5 y un 10. Los alumnos se sintieron profundamente indignados ante el caso planteado y realizaron distintas propuestas sobre todo encaminadas a que otro actor pudiera iniciar el proceso, como los familiares de las víctimas o el Ministerio Fiscal. Así, como posibles medidas a incluir dentro del Plan del prevención de riesgos penales del Compliance de la propia empresa.

Al final de la práctica se añadió un apartado para que cada estudiante realizara una valoración del ejercicio propuesto. Afirmaron que experiencia les resultó provechosa porque estaban acostumbrados a aprender la Criminología de forma memorística y carecían de experiencias de Criminología aplicada. Al principio tuvieron muchas dificultades al aplicar los conocimientos adquiridos para proponer políticas públicas y privadas. También afirmaron que en las prácticas virtuales tuvieron dificultades para imaginarse que estaban trabajando en una institución y que se les asignaban las tareas planteadas.

PALABRAS CLAVE

ACOSO SEXUAL, POLÍTICA CRIMINAL, PRÁCTICAS, SEXTING, TIC

BENEFICIOS DE SITUAR AL ALUMNADO EN EL CENTRO DEL PROCESO FORMATIVO. EXPERIENCIA Y RESULTADOS DE IMPLICA VI

ALBA AGUETE CAJIAO
Universidad de Salamanca

El objetivo de esta comunicación es presentar los resultados de un proyecto de investigación integral a todo el Grado en Lenguas, Literaturas y Culturas Románicas de la Universidad de Salamanca, que se viene desarrollando desde hace ya varios años y que tiene como finalidad última hacer al alumnado protagonista de la toma de decisiones que afectan a su formación, tanto en lo relativo al Plan de Estudios como a las actividades extracurriculares que se organizan en el marco del Título.

Entre otros objetivos, el proyecto ha tratado de favorecer el diálogo con el alumnado, con el fin de conocer su punto de vista sobre el desarrollo del Grado y las principales dificultades y necesidades que surgen, y también se ha trabajado en la incorporación de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje que coloquen al alumnado como sujeto activo del proceso formativo y, por lo tanto, que se caractericen por la participación e implicación activa del alumnado.

A pesar de que el proyecto tiene una visión más amplia y contempla una serie de acciones diferentes vinculadas a mejorar el desarrollo del Grado en su conjunto, en esta comunicación nos centraremos en compartir nuestra experiencia y los resultados obtenidos en varias de las actividades realizadas, concretamente: la introducción del aprendizaje basado en proyectos en el segundo curso del Grado, la salida de campo y el taller extracurricular de elaboración y presentación de trabajos académicos.

La primera de estas actividades, el proyecto de curso, se llevó a cabo con todo el grupo de segundo curso del Grado (28 estudiantes). Aunque las otras dos actividades estaban pensadas para todo el Grado, el número de participantes en la salida de campo fue de 21 estudiantes y en el taller de elaboración y presentación de trabajos académicos, 13 estudiantes.

Esta experiencia fue evaluada mediante un grupo de discusión con el alumnado y, complementariamente, se midió el grado de satisfacción del taller a través de un formulario que se distribuyó entre los participantes.

Los resultados muestran que el empleo de estas metodologías activas incrementa enormemente la motivación e interés del alumnado. Todas las actividades, que han sido valoradas muy positivamente por el alumnado, han permitido introducir de manera práctica nuevas técnicas de investigación que no es posible abordar desde los métodos de enseñanza más tradicionales que sitúan al estudiante como sujeto pasivo. Por otra parte, ha contribuido a mejorar la autonomía del alumnado, la capacidad de trabajo en equipo y de resolución de conflictos y problemas. Finalmente, el empleo de estas metodologías, como veremos, ha generado un espacio de convivencia entre el alumnado y el profesorado del Grado, que ha favorecido el debate y la reflexión crítica, y ha forzado al alumnado a emplear diferentes estrategias argumentativas y de negociación.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO ACTIVO, APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, METODOLOGÍAS ACTIVAS, PRÁCTICAS DE CAMPO

LA INTEGRACIÓN DE LA CULTURA MAKER EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: EXPERIENCIA EDUCATIVA EN EVALUACIÓN Y CALIDAD DE SERVICIOS

ROCÍO AMENEIROS RODRÍGUEZ
Universidade da Coruña

En las enseñanzas impartidas en entornos virtuales de aprendizaje es necesaria la adaptación de las metodologías pedagógicas desarrolladas y empleadas en la educación presencial formal, concretamente, en lo que

se refiere a las dinámicas docentes y las estrategias de interacción entre el profesorado y el alumnado. En este sentido, las características y funcionalidades de los propios entornos virtuales de aprendizaje posibilitan la implementación de metodologías constructivistas, cambiando los roles de los docentes, como guías y mediadores, y de los estudiantes, como principales protagonistas de su propio aprendizaje.

De esta forma, se integró la cultura *maker* en la práctica educativa de la asignatura de Calidad de los Servicios, impartida en el Experto Universitario en Información y Documentación de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (modalidad *online*), planificando un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la metodología *learning by doing* y en la creación de un espacio *maker* en la plataforma virtual. El objetivo principal de esta implementación pedagógica es crear una comunidad de aprendizaje colaborativo entre iguales, en donde la participación y el diálogo sean las herramientas principales para la construcción de los conocimientos curriculares y la adquisición de las competencias y habilidades profesionales.

Esta comunidad está formada por los estudiantes y profesores, los recursos didácticos, así como las TIC disponibles. Y en esta comunidad se asume que todos pueden enseñar a todos y que todos pueden aprender de todos, partiendo el aprendizaje desde la práctica (el hacer) a la teoría (el comprender). El espacio principal que acoge a esta comunidad y en el que se planifica, desarrolla y evalúa de forma sistématica el proceso formativo es la plataforma virtual, en la que se facilitan los contenidos disciplinares y se plantean las distintas actividades, pero fundamentalmente donde se trabaja de forma colaborativa a través de los foros virtuales. Y es que es en los foros en donde el alumnado debe dar respuesta a las tareas propuestas, formando grupos de retroalimentación que generan y corrigen contenido y que, junto con la acción tutorial del profesorado, constituyen espacios de acceso abierto al conocimiento y al logro de aprendizajes significativos.

En el curso 2021/2022, en el que se aplicó esta metodología pedagógica, la satisfacción global con la asignatura por parte del alumnado fue del 97.6 % (92.6 % muy satisfecho/a y 5 % satisfecho/a), recomendando el

100 % mantener la materia en el programa formativo y afirmando respecto a la metodología empleada que les parece la adecuada para un curso que se imparte de forma virtual (92.6 %) y que favorece la participación e interacción del alumnado (100 %).

Del análisis de resultados y de su potencialidad se puede concluir que se trata de una metodología de aprendizaje activo que favorece la autonomía en la búsqueda de recursos y el tratamiento de la información; la capacidad reflexiva; el sentido crítico y analítico; y la construcción práctica de conocimientos a partir de la creatividad, la cooperación y el liderazgo.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN Y CALIDAD, FORO VIRTUAL, LEARNING BY DOING, MAKERSPACE, METODOLOGÍA DOCENTE

AUTORRETRATOS DIGITALES EN INSTAGRAM: EXPRESIÓN VISUAL Y SONORA DE LA IDENTIDAD.

Teresa Piñeiro Otero
Rocío Mihura López
Universidade da Coruña

La evolución tecnológica y su apropiación social han revolucionado las formas de [auto]representación visual, integrando nuevas formas de expresión derivadas de las posibilidades multimedia del medio digital.

La idea de autopercepción supone un elemento central en la creación de autorretratos. En su desarollo, los individuos se esfuerzan por capturar y transmitir su mundo interno e identidad personal: el "quién soy" con injerencia del "quién quiero ser".

La construcción de una identidad digital se ha convertido en una parte integral de la vida contemporánea, donde las plataformas en línea sirven

como espacios virtuales para la autoexpresión. En este contexto, la percepción externa desempeña un papel fundamental. La identidad digital "expuesta" en plataformas como Instagram condiciona su representación integrando un nuevo enfoque: "cómo quiero que me perciban". Un condicionante que imprime complejidad a esta autorrepresentación que, cada vez más, integra elementos sonoros y multimedia para expresar su esencia, perspectivas y emociones únicas.

En el curso 2022/2023, como parte de las actividades del grupo de Innovación Docente DESIX de la Universidade da Coruña, se planteó una práctica transversal entre dos materias del Grado en Comunicación - Expresión Gráfica y Ambientación Sonora y Musical (1º y 3º respectivamente). En la práctica, voluntaria, participaron 1o7 estudiantes (58 de Expresión Gráfica y 49 de Ambientación Sonora).

Al alumnado de Expresión Gráfica se planteó la tarea de crear un autorretrato digital para Instagram. Previamente a esta actividad, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de autorretratos a lo largo de la historia del arte, enfocándose especialmente en aquellos que no buscaban meramente representar la apariencia física de la figura, sino que se centraban en transmitir la identidad subjetiva a través de símbolos o metáforas.

Posteriormente se le pidió al alumnado de Ambientación Sonora y Musical la proyección sonora de este retrato. La práctica se temporalizó al inicio de la materia, en un momento en el que se estaba trabajando la expresión sonora desde una perspectiva estética y semiótica -en función de las características del sonido y su poder evocativo- en detrimento del habitual enfoque narrativo o descriptivo.

En este sentido la práctica, además de redundar en competencias específicas de la creación visual y sonora, tuvo como objetivo promover la reflexión crítica y el análisis del alumnado para incentivar su participación activa en la creación y uso consciente de herramientas digitales.

La particularidad de la actividad radicó en que, mientras el alumnado de Expresión Gráfica llevó a cabo una autorrepresentación visual -basculando entre el "quién soy" y "cómo quiero que me perciban"- en Ambientación Sonora y Musical se trabajó la proyección sonora de esta

representación desde la perspectiva del "quién creo que es" con injerencias del "como creo que quiere ser percibido/a".

La práctica se entregó a través del Campus Virtual (Moodle) integrando, además del archivo de imagen o audiovisual, la reflexión respecto al proceso creativo. La evaluación se llevó a cabo en cada materia, siguiendo una rúbrica relacionada con las competencias requeridas. Posteriormente se creó un perfil de Instagram para dar difusión a las imágenes, una particularidad que -conocida por los estudiantes pudo afectar a la concepción de sus creaciones.

Para profundizar en el tipo de representaciones llevadas a cabo se desarrolló un análisis del discurso multimodal, que permitió identificar patrones comunes.

El resultado fue positivo, reflejando una inclinación del alumnado hacia estereotipos representacionales, manifestada a través de la selección recurrente de metáforas u objetos con una fuerte influencia del género. No obstante, en su proyección sonora estas construcciones estereotipadas varían, reflejo de las divergencias en la cultura sonora y audiovisiva del estudiantado.

PALABRAS CLAVE

AUTORRETRATO, EXPERIENCIA DOCENTE TRANSVERSAL, IDENTIDAD DIGITAL, INSTAGRAM, TIC

INNOVANDO EN GESTIÓN DEPORTIVA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE AMONG US

ALEJANDRO LARA BOCANEGRA
Universidad de Sevilla

SAMUEL MANZANO-CARRASCO
SAMUEL LÓPEZ-CARRIL
Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: En la Educación Superior, las innovaciones educativas desempeñan un papel fundamental al fomentar enfoques novedosos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una manera de alcanzar este objetivo es mediante la implementación del aprendizaje basado en juegos (ABJ). Este enfoque pedagógico consiste en la utilización de juegos y videojuegos como medio y herramienta centrada en el alumnado para impulsar al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. La evidencia científica sugiere que el ABJ favorece el aprendizaje activo, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de los numerosos beneficios, son limitadas las experiencias prácticas en las que se incorporan nuevas metodologías como puede ser la implementación del ABJ en la Educación Superior.

Objetivos: El objetivo del presente trabajo es compartir la innovación educativa "Among GESDEP", llevada a cabo en la asignatura de Gestión Deportiva, donde el alumnado trabaja e interioriza nuevos contenidos relacionados con las infraestructuras y equipamiento deportivo a través del ABJ.

Metodología: Among GESDEP se basó en el juego digital "Among Us", cuya popularidad surgió entre la población joven durante el inicio de la pandemia causada por el virus SARS-CoV-2. Esta experiencia se ha realizado durante los cursos educativos 2020-2021 y 2021-2022, con el alumnado de la asignatura de gestión deportiva del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Castilla-La

Mancha (España). Un total de 100 alumnos y alumnas distribuidos en cuatro grupos participaron en esta innovación.

Con el fin de abordar de una manera más práctica y vivencial uno de los temas con aspectos más técnicos y teóricos, concretamente, el tema sobre "Recursos de infraestructuras: usos de espacio, clasificación de instalaciones deportivas y equipamiento deportivo" se planteó la incorporación del ABJ. Para ello y a través de un juego de búsqueda del tesoro, el alumnado, distribuido por pequeños grupos y con diferentes roles inspirados en el videojuego Among Us, debía recorrer los espacios e instalaciones deportivas del campus de la Universidad siguiendo un mapa proporcionado y encontrando códigos QR.

Resultados y conclusiones: Para evaluar los resultados de esta experiencia docente práctica se utilizó una rúbrica y un breve cuestionario. La mayoría del alumnado destacó que Among GESDEP fue una buena propuesta para fomentar el aprendizaje de los espacios, equipamiento e instalaciones deportivas de una forma diferente, lúdica y vivencial. Además, no sólo estaban aprendiendo los contenidos del temario de la asignatura, sino que también estaban practicando actividad física y mejorando su condición física gracias a la consecución en equipo de las diferentes misiones propuestas. Por lo tanto, este tipo de experiencias docentes prácticas basadas en el ABJ y otras metodologías activas, pueden ser beneficiosas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la gestión deportiva, generando nuevas experiencias didácticas que permiten al alumnado involucrarse de manera más activa en su aprendizaje y, al mismo tiempo, fomentando su motivación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN SUPERIOR, METODOLOGÍAS ACTIVAS, TECNOLOGÍAS DIGITALES, VIDEOJUEGOS

USO DE FLASHCARDS DIGITALES Y LA PLATAFORMA NEARPOD PARA OPTIMIZAR LA METODOLOGÍA DEL AULA INVERSA EN LA DOCENCIA

Milagros Huerta
Maria Victoria Reqeuna Garcia De La Cruz
Jacob Núñez Almagro
Universidad de Cádiz

En este trabajo, se presentan los resultados obtenidos tras la experiencia piloto basada en la mejora de la metodología docente del aula inversa. Para ello, se ha combinado el desarrollado de material teórico a través de *FlashCards* digitales o videotutoriales y el empleo de la plataforma online *NEARPOD* para el visualizado de estas *FlashCards*. Esta plataforma permite la inserción de preguntas de diversos tipos en los vídeos, entre otros beneficios. El objetivo de esta mejora docente es sustituir el sistema de aprendizaje basado en la clase magistral para implementar el del aula inversa, haciendo uso de nuevos recursos digitales, así como la evaluación en tiempo real del rendimiento académico del alumnado. Durante la docencia presencial, se resuelven dudas y se realizan ejercicios relacionados con los contenidos de las *FlashCards*. Esta mejora docente se ha aplicado a la asignatura de Teoría de Estructuras del Máster en Ingeniería Industrial de la Universidad de Cádiz durante el curso académico 21-22. Los resultados obtenidos muestran que, tras la aplicación de esta innovación, tanto la tasa de éxito como la de rendimiento mejoran un 44% y un 35%, respectivamente. Asimismo, alrededor del 75% de los alumnos consideran que los elementos de innovación y mejora docentes aplicados han favorecido a su comprensión de los contenidos y/o la adquisición de las competencias asociadas a la asignatura.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, FLASHCARDS, INGENIERÍA, TEORÍA DE ESTRUCTURAS, TICS

LA GAMIFICACIÓN EN LA DOCENCIA DE LA HISTORIA. AVANCES Y PERSPECTIVAS EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

ANTONIO LÓPEZ AMORES
GEMA BARREDA ASENJO
Universitat Jaume I (UJI)

Introducción: El presente estudio se ha llevado a cabo en la Universitat Jaume I (UJI) de Castellón con la participación de aproximadamente 250 estudiantes a lo largo del año académico 2022/2023 que han cursado la asignatura *Historia de los países de habla inglesa*, que se imparte en cuatro titulaciones de grado diferentes. Su especificidad radica en la aplicación de diversas técnicas de innovación centradas en varias estrategias de gamificación y el posterior estudio de sus resultados

Metodología: Los instrumentos de recogida de información han sido varias plataformas actuales que ofrecen Sistemas de Respuesta Personal (SRP). Mediante cuestionarios y otras actividades monitorizadas se ha podido recabar la visión de los discentes al respecto, con el fin de obtener una visión amplia y representativa de la evolución experimentada tras los temas tratados en el aula. Para llevar a cabo este análisis, se emplearon metodologías cuantitativas, así como cualitativas, centradas en examinar las dinámicas, mecánicas y componentes presentes en la gamificación en la educación universitaria.

Resultados: A partir de la revisión de los cuestionarios empleados, se percibe que la aplicación de estrategias de gamificación en la educación proporciona beneficios significativos al estudiantado. Entre estos

beneficios se destacan la mejora de la motivación para aprender, la inmersión en las actividades académicas, el fomento del compromiso y la interacción social entre el alumnado.

La visión de los discentes al respecto ha sido positiva y confirman –mediante las encuestas anónimas realizadas– que la innovación ha servido para fomentar su motivación durante el desarrollo de la asignatura.

Discusión: Podemos afirmar que se ha logrado un incremento tanto del interés como de la implicación del estudiantado, así como de las percepciones subjetivas del aprendizaje por parte de éste.

Las dificultades halladas se centran en torno al reto que supone equilibrar la diversión y el aprendizaje en la gamificación educativa para asegurar que el grupo de estudio se mantuviera comprometido sin perder de vista los objetivos educativos.

Una de las estimaciones iniciales tras la investigación sugiere que a la mayoría del estudiantado le favorece la evaluación continuada, y que encuentra en la inclusión de la gamificación una herramienta de gran interés para mantener la motivación a lo largo del desarrollo de la asignatura.

Conclusiones: La gamificación se ha empleado como una estrategia educativa motivadora en la enseñanza universitaria al implementar elementos de juego y competencia, creando un ambiente más atractivo y desafiante que captura el interés y la atención por la Historia. Esto ha generado un compromiso activo con las actividades planteadas, motivando al grupo de estudio a buscar experiencias educativas positivas con el objetivo de alcanzar un aprendizaje significativo.

Resulta imperativo llevar a cabo investigaciones adicionales que amplíen nuestras pesquisas sobre la gamificación educativa en contextos universitarios. Estas investigaciones deben abarcar una muestra más amplia de estudiantado y adentrarse en un mayor nivel de profundidad en relación con la temática en cuestión. Se requiere un esfuerzo para recopilar datos de un número mayor de participantes, lo que permitirá obtener resultados más representativos y generalizables.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, GAMIFICACIÓN, HISTORIA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, JUEGO

FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA PRÁCTICA DEL MONTAJE MEDIANTE ADOBE PREMIÉRE PRO EN ESTUDIOS DE GRADO DE DISEÑO DIGITAL

DANIEL VILLA GRACIA
ALEJANDRO PRIEGO DÍAZ
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: Este estudio examina los resultados obtenidos por los alumnos del grado de Diseño Digital de la Universidad de Nebrija en la asignatura de Edición Digital de Vídeo, centrándose en el uso de Adobe Premiere Pro como herramienta principal. Se trata de una asignatura de cuarto curso a la que los alumnos llegan con amplios conocimientos de diseño gráfico, composición visual, teoría y práctica del color y la imagen o estética, pero muy pocos conocimientos del trabajo de imagen en movimiento. La edición de vídeo desempeña un papel fundamental en los medios digitales, y su dominio es esencial para los futuros profesionales del Diseño Digital. Con el avance de la tecnología y la creciente demanda de contenido visual en plataformas digitales, es crucial que los estudiantes adquieran habilidades sólidas en el montaje y la edición de vídeo. Objetivos: Evaluar la evolución de los conocimientos y habilidades de los estudiantes en edición de vídeo a lo largo del curso académico y su manejo de la herramienta Adobe Premiére Pro. Metodología: Nos basamos en la revisión y análisis de las cuatro entregas de trabajos prácticos a lo largo del semestre, así como en el proyecto final desarrollado por los alumnos. Desarrollo: Las métricas utilizadas para evaluar el progreso de los estudiantes se centran en la calidad técnica de los montajes,

la coherencia narrativa, el dominio de las herramientas de edición y la creatividad en la selección de imágenes y sonidos. Resultados: La mayoría de los alumnos comienzan el curso con escasos conocimientos en edición de vídeo. Sin embargo, a medida que avanza el semestre y se desarrollan las diferentes prácticas, se observa una mejora significativa en las habilidades de los estudiantes, tanto a nivel técnico como de soltura con el manejo de la herramienta y ritmo narrativo. Discusión: Las división de las tareas entregas sucesivas cuyas habilidades sean acumulativas, demostraron un progreso constante en la calidad técnica y narrativa de los montajes, así como en la aplicación de efectos visuales y sonoros. El proyecto final representa el desafío más complejo para los alumnos. Los estudiantes con mejor desarrollo durante el curso coinciden con aquellos cuyos trabajos finales muestran un dominio más avanzado de las herramientas de Adobe Premiere Pro y una comprensión más completa de los principios de edición. Los resultados positivos obtenidos por los alumnos del grado de Diseño Digital de la Universidad de Nebrija dota a los estudiantes de las habilidades necesarias para realizar piezas audiovisuales complejas y de calidad.

PALABRAS CLAVE

ADOBE PREMIÉRE PRO, DISEÑO DIGITAL, EDICIÓN, METODOLOGÍA DOCENTE

ARTIVISMO, NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y TIKTOK. DIDÁCTICA DE OBJETOS MUSEÍSTICOS EN LA FORMACIÓN INICIAL DE DOCENTES

Elisa Isabel Chaves Guerrero
Universidad de Málaga

El presente estudio pretende analizar cómo podemos deconstruir los discursos museísticos hegemónicos y enseñar, desde aulas y museos, las otras historias que no quedan visibles ni en estos discursos, ni en el curriculum legislativo de todas las etapas educativas.

Para ello, se propone un diseño experimental para la incorporación de la Didáctica de la Otredad a través de narrativas audiovisuales sobre discursos museísticos locales en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga. La propuesta se dirige al desarrollo de un *artivismo* educativo dirigido al fomento del pensamiento crítico-creativo y a la generación de conciencia social para formular ideas positivas, inclusivas y constructivas y que se extiendan a toda la población a través de las aulas, las redes sociales y las visitas a los museos; así como también, el planteamiento de la figura del profesorado *prosumer*, que no solo es consumidor, sino también creador de contenidos didácticos en las redes sociales, convirtiéndose estas en potentes herramientas educativas y de sensibilización social comprometida.

Sin una alfabetización multimodal crítica, la aproximación a las representaciones sociales y culturales presentes en los museos, así como en las aulas, los medios de comunicación y las redes sociales, se convierte en uno de los principales vehículos de transmisión de estereotipos, prejuicios y discriminación. De ahí que sea fundamental abordar la educación museística desde el desarrollo de la alfabetización crítica multimodal y la perspectiva interseccional.

El objetivo de la investigación es, por tanto, deconstruir, en la formación de maestras y maestros, los discursos hegemónicos de los museos locales a través de los procesos de alfabetización multimodal crítica y el

artivismo educativo, y construir discursos alternativos sobre los objetos museísticos a través de narrativas audiovisuales.

El estudio se aborda desde la aplicación de la investigación-acción, para explorar si el análisis, cuestionamiento y deconstrucción de los discursos museísticos hegemónicos y la producción propia de narrativas audiovisuales en redes sociales, desarrolla competencias creativas y críticas del futuro profesorado.

Las redes sociales se definen por su naturaleza multimodal. Con objeto de propiciar el mayor impacto social y la mayor visibilidad posible de los resultados del proyecto, propusimos el empleo de TikTok como plataforma y red social con la que el alumnado universitario está sobradamente familiarizado. Por ello, el diseño de las narrativas audiovisuales atendían al lenguaje y estética propios de esta plataforma.

Tras el proyecto, se concluye la necesidad de una educación ciudadana que forme al futuro profesorado a través de la alfabetización multimodal de la cultura museística, de la lectura, interpretación y deconstrucción crítica de los discursos hegemónicos a través de las herramientas que nos proporciona la alfabetización multimodal crítica.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, ENSEÑANZA AUDIOVISUAL, MUSEOS, REDES SOCIALES

INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Rosa Espada Chavarria
Rayco H. González Montesino
Nuria Navarro Andres
Universidad Rey Juan Carlos

Uno de los principales propósitos de la UNESCO en el marco de la Agenda 2030 es el de garantizar a todas las personas una educación inclusiva y de calidad, así como fomentar las posibilidades de aprendizaje de estas. Para ello, es esencial desarrollar prácticas educativas que respondan a la diversidad de todo el alumnado y faciliten su inclusión y participación en los diferentes ámbitos sociales. Para ello, el diseño universal para el aprendizaje (DUA) se ha erigido como un modelo teórico-práctico capaz de enriquecer y flexibilizar el diseño del currículo, reducir las posibles barreras y proporcionar oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes. Mediante el diseño de materiales didácticos accesibles, funcionales y creativos para todos, basados en el uso de los diferentes medios tecnológicos, se consigue atender a las diferentes preferencias, estilos y necesidades de aprendizaje del alumnado.

Asumiendo esta filosofía educativa, y con los objetivos de fomentar en el alumnado universitario el desarrollo del aprendizaje activo y cooperativo e inculcar principios de justicia y equidad educativa, se llevó a cabo en el curso 2022-23 el proyecto de innovación educativa "*Videopíldoras de conocimiento en prácticas de laboratorio en Ciencias Ambientales: recurso accesible e inclusivo para el aprendizaje activo y cooperativo*" en el Grado de Ciencias Ambientales de la Universidad Rey Juan Carlos. El proyecto suponía la elaboración por parte del estudiantado de segundo curso de una serie de videopíldoras de conocimiento vinculadas a las prácticas de laboratorio de las asignaturas de Microbiología Ambiental y Bioquímica, que cumplieran con ciertos parámetros de accesibilidad y que permitieran, por tanto, su uso por personas con habilidades

sensoriales, cognitivas y lingüísticas diferentes. Se pretendía así que el alumnado se convirtiera en actor principal de su proceso de aprendizaje y que, de esta forma, no solo adquiriera los conocimientos y competencias propias de las asignaturas implicadas en este proyecto, sino que también alcanzara de forma transversal otras habilidades y capacidades fundamentales para su futuro desempeño profesional.

Así, una vez elaborados estos materiales audiovisuales educativos, y mediante el diseño de un cuestionario de tipo cualitativo que incluía 22 ítems de escala tipo Likert y otras 22 preguntas abiertas, se analizaron las opiniones del alumnado sobre las capacidades y habilidades que, a su juicio, consiguieron desarrollar con su participación en este proyecto. De entre los resultados obtenidos destacan los comentarios y las valoraciones positivas de los discentes en la adquisición o mejora de capacidades para: organizar, planificar y administrar el tiempo para realizar la actividad solicitada, trabajar de forma autónoma, expresarse de forma no verbal, la autocrítica (aprender del error y de los éxitos), trabajar en equipo, y por preocuparse por la calidad del trabajo (por hacer las cosas bien), entre otras.

Este proyecto de innovación educativa aplicado a las enseñanzas universitarias ha permitido evidenciar que realizar prácticas educativas fundamentadas en el DUA, permite, por un lado, garantizar la presencia y participación del alumnado, alcanzando así una educación más inclusiva en la que, además de garantizar el acceso a la información, se alcanza un mayor compromiso del alumnado en su proceso de aprendizaje, especialmente cuando son los propios compañeros y compañeras quienes asumen el papel de docente. Por otro lado, incrementa la consecución de logros ya que mejora la adquisición de competencias y resultados de aprendizaje deseados.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA); APRENDIZAJE COOPERATIVO; EDUCACIÓN INCLUSIVA; COMPETENCIAS PROFESIONALES; VIDEOPÍLDORAS

LA EXPANSIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA REMOTA DE UN CURSO DE LABORATORIO COMO INNOVACIÓN EDUCATIVA UNIVERSITARIA

TERESA FREIRE
Facultad de Meidicina, UdelaR

El desarrollo de la educación en línea a nivel superior se ha desarrollado ampliamente debido al confinamiento provocado por la pandemia del Covid19. Ello ha conducido al surgimiento de nuevas oportunidades en la educación a distancia. En este contexto, el objetivo general de esta propuesta consistió en crear un curso universitario de laboratorio experimental a través del desarrollo y utilización de herramientas y recursos educativos digitales con el fin de promover el desarrollo docente y la integración de tecnologías digitales a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicacionales de estudiantes de Facultad de Medicina.

El curso virtual se focalizó en una metodología de aula invertida en la que el estudiante observó videos demostrativos de actividades experimentales y se acercó a través de la realización de diversas actividades y consignas asincrónicas y complementarias en línea con el fin de aplicar conocimiento e integrar aprendizajes de forma profunda, paulatina y activa. Las actividades propuestas, tanto individuales, como colaborativas, se basaron en el análisis, la reflexión, comprensión e interpretación de resultados experimentales producto de la realización de diferentes técnicas usadas en un laboratorio de Inmunología. Los conocimientos adquiridos fueron posteriormente aplicados a la resolución de problemas sencillos en equipo durante los encuentros sincrónicos y la comunicación oral de resultados obtenidos. Se prestó especial atención al desarrollo de un clima de trabajo agradable y de confianza para favorecer las intervenciones por parte de los estudiantes.

Luego del curso, se realizaron entrevistas en profundidad tanto a estudiantes como a docentes, para poder identificar el tipo de experiencia vivida así como sus pareceres individuales. El análisis de las entrevistas estudiantiles indicó que la diversidad y complementariedad de las actividades pautadas fue clave, no sólo en la adquisición y aplicación de conocimiento, sino que también en el mantenimiento de su motivación, organización y autonomía durante el curso. Por otro lado, los estudiantes indicaron que la forma deductiva del razonamiento científico desarrollado durante el curso les permitió darle otra mirada a la Medicina, comprendiendo y reafirmando variedad de conceptos y conclusiones analizados durante su carrera. Por último, los estudiantes entrevistados indicaron que fueron conscientes de su aprendizaje y manifestaron su asombro por la calidad de los mismos adquiridos en un curso en línea.

Por su parte, los docentes entrevistados expusieron haber adquirido e implementado herramientas digitales que incluyeron el desarrollo de videos experimentales demostrativos, videos H5P y creación de actividades en base a la previsión de posibles dificultades por parte de los estudiantes. Además, manifestaron haber adquirido y aplicado conocimiento enriqueciendo y desarrollando su papel docente en la enseñanza en línea.

En su conjunto, el curso en línea diseñado demostró ser un desafío al enseñar actividades experimentales en línea así como una gratificación permitiendo un proceso de aprendizaje en donde la variedad de las actividades de enseñanza propuesta fue clave. A más largo plazo, esta iniciativa permitirá el desarrollo de este tipo de miradas sobre otros cursos, contribuyendo a la descentralización de la enseñanza universitaria a través de la aplicación de tecnologías educativas digitales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, AULA INVERTIDA, COLABORATIVO, COMPETENCIA DIGITAL, DIGITAL, ENSEÑANZA, ENSEÑAR, INTERPRETACIÓN, RECURSOS EDUCATIVOS

SOME NATURAL LANGUAGE PROCESSING TOOLS IN TEACHING-LEARNING CONTEXTS

LUCÍA AMORÓS POVEDA
Universidad de Murcia

Introduction: Artificial intelligence (AI) has been and still is a term associated with science fiction movies. Nowadays is known that AI is simply a machine that, paradoxically, is not very intelligent after all. Technological advances in engineering, computer science, and robotics have generated working environments that fuse, through algorithms, a lot of information very quickly. In particular, technology based on natural language processing (NLP) exemplifies this definition. In the case of NLP-based technology, the amount of information and the speed with which it is handled generates products that favor interactivity with a more or less reasonable probability of responses.

Objectives: In response to the needs that arise within the European action COST UniDIve (https://www.cost.eu/actions/CA21167/), the objective is to collect tools based on natural language processing (NLP) that allow experimentation in the classroom.

Development: To do so, initially, technical information obtained mainly from two fields is used. On the one hand, linguistic approaches are used, and on the other hand, texts related to NLP engineering are analyzed. In this way, the aim is to study the use and impact of a new means of communication-based on Language Technology, knowing the programming systems and the way they operate. From the tools obtained, ChatGPT is used and is proposed within the degree in Pedagogy. For this purpose, the subject Final Degree Project is used. In a group of five students (1 man and 4 women), one person (woman) agrees to use it.

Discussion: The discussion focuses on two main issues. The first, a common concern, refers to the catastrophic implosion of artificial intelligence in education. It is feared that it will order what to do, direct under controlled discourse, eliminate creativity, or even finish with autonomy. Secondly, it is worth discussing the skills involved in the use of language technology when it comes to developing original work.

Results: Three results have been obtained from the work carried out. Firstly, a list of tools based on Language Technology is available, favoring exploration within university classrooms. Secondly, the bibliography handled together with training within the COST UniDive action allows us to reflect on the possibilities of integrating this technology into the classroom to promote linguistic diversity. The third result has been the completion of the Final Degree Project using ChatGPT as a guide and counselor in the first phase of the elaboration process.

PALABRAS CLAVE

COMPUTATIONAL LINGUISTICS, EDUCATIONAL TECHNOLOGY, LINGUISTIC DIVERSITY

FORMACIÓN INTERDISCIPLINAR DE LICENCIADOS CON GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y TIC

OLGA NAJAR SANCHEZ
Universidad Pedagogica y Tecnologica de Colombia UPTC
ERLA MARIELA MORALES MORGADO
Universidad de Salamanca

Resumen

Palabras clave: Gestión del conocimiento, TIC, formación de licenciados

La formación de los docentes es una tarea interesante, para el caso de la Facultad De Ciencias De La Educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC), se han propuesto electivas interdisciplinares, para que los estudiantes, tengan otras posibilidades de asumir retos, que están en coherencia con sus competencias desarrolladas durante el estudio de una licenciatura. Se trabajo con la pregunta de investigación ¿Cómo implementar un modelo de GC con TIC en una institución educativa para fortalecer el proceso de aprendizaje?. Pues los estudiantes tienen que formarse, cualificarse y adquirir conocimiento para poder articular la teoría con la práctica, de manera interdisciplinar, también deben conocer, apropiar y adaptar herramientas TIC para el manejo de la información, en lo relacionado con la generación y transformación del conocimiento, lo cual se logra con la incorporación de Las Tecnologías De La Información Y La Comunicación (TIC), desde la Gestión De Conocimiento (GC). El objetivo que se planteó fue implementar un modelo de GC con herramientas TIC para fortalecer el proceso de aprendizaje en una institución educativa. Fue necesario abordar una metodología con tipo de investigación cualitativa, con enfoque descriptivo, la cual permitió interpretar la información obtenida, que partió de la construcción social de las realidades en las instituciones educativas. La población fueron los estudiantes de la licenciatura en informática, que cursaron la electiva de GC y TIC, con una muestra de 8 proyectos (desarrollados por 18 estudiantes). Los proyectos se abordaron desde el

modelo de GC en espiral de Nonaka Y Takeuchi y la aplicabilidad de las TIC. El instrumento implementado fue la socialización y presentación de cada uno de los proyectos de manera presencial. Abordando la discusión desde la Electiva GC y TIC, lo que permitió el desarrollo de nuevos conocimientos en el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias TIC por parte de los estudiantes, maestros y comunidad educativa; permitiendo avanzar en la aplicabilidad y desarrollo de las practicas pedagógicas hacia la innovación, con otro dinamismo acorde a la sociedad de la información y el conocimiento, apoyados en la GC a través de las TIC. Uno de los resultados encontrados es que los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aportan las TIC en el aula y como hacer el proceso de GC con los modelos y metodologías adecuadas. Concluyendo que al desarrollar la electiva GC con TIC, en el primer semestre de 2023, se incrementó la comprensión de las TIC desde la aplicabilidad para la GC a través de los proyectos realizados durante el semestre y socializados al final de este. También se pudo conocer y valorar la construcción del conocimiento a través de la GC con herramientas TIC, y proponer actividades que integran este saber generando conocimiento. Se diseñaron propuestas pedagógicas que permitieron a través del modelo implementado seleccionar y articular las TIC, dando solución a una problemática determinada en las instituciones educativas.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL, GESTIÓN DE CONOCIMIENTO;, TIC

PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE: COMBINANDO LA MÚSICA, LA EXPRESIÓN PLÁSTICA Y LA LINGÜÍSTICA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, PARA CREAR UN CONCIERTO DIDÁCTICO EN LÍNEA

María Soledad Ruiz Corcuera
María José Sánchez Parra
Universidad de Castilla-La Mancha

La crisis sanitaria que vivimos en marzo de 2020 provocó la suspensión de las clases presenciales, así como de todo tipo de eventos culturales, por lo que nos encontramos ante el desafío de continuar con nuestra docencia incorporando la digitalización no solo en clase, sino en muchos aspectos de nuestra vida.

Con el fin de acercar la música al mayor número de centros educativos posibles (nacionales e internacionales), debido a que los conciertos y eventos multitudinarios en centros de enseñanza obligatoria estaban totalmente descartados debido a la situación causada por la COVID-19, se propuso la realización de un concierto didáctico online como proyecto final de curso de la asignatura *Lenguajes Musicales*, integrada en el Grado de Maestro en Educación Primaria de la Facultad de Educación de Toledo (Universidad de Castilla-La Mancha).

Tras los excelentes resultados obtenidos con el concierto online (tuvo un gran impacto inesperado al visualizarse en la red más de 6500 veces en un corto periodo de tiempo), se consideró plasmarlo en un Proyecto de Innovación y Mejora Docente 2021/2023 pero, en este caso, de carácter interdisciplinar, con el fin de eliminar las fronteras entre áreas afines.

El alumnado de la mención de Música escogió las piezas que interpretó en colaboración y coordinación con la asignatura *Educación Plástica y Visual*. En esta última, realizaron decorados marionetas de personajes relacionados con el ámbito musical. En el área de lenguas extranjeras, lo tradujeron con el fin de subtitularlo en su retransmisión a través de

YouTube. La grabación y edición del concierto fue competencia de los estudiantes de la Facultad matriculados en la mención de TICE (Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación). El trabajo entre áreas ha permitido conseguir determinadas competencias con las que alcanzar las capacidades para realizar un proyecto que ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje al poner en valor la música, la expresión plástica y la lingüística, de forma indistinta.

El resultado final ha quedado plasmado en un vídeo registrado en *YouTube.* Con él, se ha conseguido producir contenidos y recursos audiovisuales digitales, aplicar recursos y herramientas en la Red, y utilizar *YouTube* como herramienta de almacenamiento, rompiendo las barreras espacio-temporales al realizar el estreno en directo y, posteriormente, retransmitirlo subtitulado en inglés y francés.

Actualmente cuenta con 8985 visualizaciones a nivel mundial, siendo un recurso educativo de fácil acceso para el público en general.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN PLÁSTICA, INNOVACIÓN DOCENTE, INTERDISCIPLINARIEDAD, INTERLINGÜÍSTICA, YOUTUBE

INNOVACIÓN DOCENTE EN ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES EN MATEMÁTICAS

JAVIER SANZ PEREZ
UNED

Introducción: La implantación de los estudios universitarios adaptados al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), unido al periodo de pandemia provocado por el covid-19, ha supuesto un cambio estructural

en la manera de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Universidad. Por todo ello, pretendemos reflexionar sobre algunas cuestiones que consideramos importantes en este nuevo escenario. En particular, hemos diseñado un proyecto de innovación docente para mejorar los resultados obtenidos en alumnos/as con altas capacidades en Matemáticas en su Trabajo Fin de Máster en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UNED.

Objetivos: El sistema educativo español considera la atención a la diversidad como marco y requisito fundamental para que todos y cada uno de los alumnos/as reciban una educación de calidad. Si se acepta que los estudiantes con altas capacidades presentan un mayor potencial, lo que debemos hacer en el proceso de enseñanza-aprendizaje es crear las condiciones que hagan que ese potencial fructifique.

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.

Metodología: Nuestra innovación docente, apoyándonos en la literatura sobre alumnos/as con altas capacidades en Matemáticas, se ha desarrollado con nuestros estudiantes en su Trabajo Fin de Máster, dentro de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UNED (30 alumnos cada curso académico).

La innovación docente se ha basado en cuatro pilares:

1. Desarrollo curricular adhoc, donde el estudiante con altas capacidades en Matemáticas pudiera elegir un problema financiero actual al que debiera dar respuesta aplicando Matemáticas.
2. Metodología educativa con clases invertidas (flipped classroom).
3. Desarrollo de actividades para la presentación y discusión de resultados obtenidos durante su trabajo (soft skills).
4. Feedback de la industria financiera, con un periodo de formación para el manejo de datos financieros (plataforma Eikon).

Estos pilares tienen un denominador común: oportunidad para el estudiante con altas capacidades en Matemáticas de realizar un cuatrimestre desafiante, profundizar en el conocimiento de las Matemáticas para la resolución de problemas financieros reales y desarrollar soft skills.

Resultados: La evaluación del impacto de esta innovación docente se realiza por una triple vía:

- Vía rendimiento académico: en media, los estudiantes con altas capacidades en Matemáticas obtienen una calificación superior en su Trabajo Fin de Máster si utilizan la innovación docente,
- Vía encuestas de satisfacción: donde el 100% de los alumnos/as con altas capacidades en Matemáticas manifiestan su entusiasmo con la aplicación de la innovación docente,
- Vía feedback externo: nuestros alumnos/as con altas capacidades utilizando esta innovación docente se enfrentan con alumnos/as con altas capacidades de otras universidades españolas, en retos similares a los vistos en el Trabajo Fin de Máster, obteniendo puestos relevantes a nivel nacional.

Conclusiones: El uso de esta nueva metodología docente con alumnos/as con altas capacidades en Matemáticas en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UNED ha supuesto una mejora en el rendimiento académico de los alumnos/as y, por ende, en la calidad educativa de la Universidad.

PALABRAS CLAVE

GIFTED STUDENT, INNOVATION EDUCATION, MATHEMATICS

ROLEPLAYING COMO PRÁCTICA DOCENTE INNOVADORA Y MOTIVADORA DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO

María Dolores Pistón Rodríguez
Universidad de Granada

Introducción: Se presenta una experiencia docente tras la implementación de una innovación metodológica a través de la metodología activa del Roleplaying o Simulación en los alumnos del Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas (MAES) de la Universidad de Granada.

Objetivos:

- Medir el nivel de aceptación en el alumnado de la metodología del Roleplaying.
- Analizar el resultado curricular tras implementar la metodología.
- Realizar una observación no sistematizada del nivel de motivación del alumnado.

Metodología: Se propone al alumnado de diferentes áreas de conocimiento, preparar una actividad de su especialidad con esta metodología. Una vez diseñada, deben llevar a la práctica con los compañeros de clase, y estos valorar a través de una rúbrica el trabajo desarrollado.

Resultados y conclusiones: Se observa que cuando las actividades requieren activar la creatividad, la implicación y motivación del alumnado mejora. Además, el aprender a través de la práctica refuerza la adquisición de conocimientos, y el alumnado expone en su mayoría que conocen plenamente como implementar esta metodología en sus futuras clases como docentes. El resultado curricular de la asignatura rondó el sobresaliente, teniendo en cuenta para esto la evaluación por rúbricas de los compañeros, el nivel de implicación y la valoración del profesor.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE EXPERIENCIA, ROLE PLAYING, SIMULACIONES EDUCATIVAS

FLIPPED LEARNING EN EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA DOLORES PISTÓN RODRÍGUEZ
Universidad de Granada

Introducción: Se presenta un análisis de los resultados obtenidos tras la implementación de una innovación metodológica basadas en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que integran el uso de la metodología activa Flipped Learning.

Objetivos:

- Medir el nivel de aceptación en el alumnado de la metodología Flipped Learning.
- Analizar el resultado curricular tras implementar la metodología.
- Realizar una observación no sistematizada del nivel de motivación del alumnado.

Metodología: Se propone al alumnado del Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas (MAES), preparar una actividad con esta metodología para su futuro alumnado, eligiendo previamente al curso que irá destinado y la temática dentro de la especialidad de cada uno. Una vez diseñada , deben grabar un vídeo dirigido a su alumnado explicando la actividad diseñada. Dicho vídeo debe estar colgado en YouTube o un Blog creado para su carrera docente.

Resultados y conclusiones: El nivel de aceptación obtenido fue muy alto, medido por el nivel de participación y elaboración de los vídeos, obteniendo elaboraciones con alto nivel creativo. El resultado curricular de

la asignatura rondó el sobresaliente, teniendo en cuenta para esto la evaluación por rúbricas de los compañeros y la valoración del profesor. El nivel de motivación fue elevado, lo cual se demostró en la exposición de los vídeos en clase, lo cual vivían emocionados como en el estreno de una película.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EVALUACIÓN ENTRE IGUALES, FLIPPED LEARNING, INNOVACIÓN DOCENTE, TICS

EL INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS A TRAVÉS DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y LAS TIC EN LA ETAPA UNIVERSITARIA

VICENTE CAMPOS DE LA TORRE
Facultad de Filología – UCM

El novedoso Doble Título de Grado en Diseño de Moda y Grado en Comercio necesita estar a la vanguardia tanto en el diseño de prendas de moda, complementos, calzado, etc. así como en los necesarios canales de ventas en nuestro país y fuera de nuestras fronteras. En un contexto internacional tan importante para las compañias, el aprendizaje de la lengua inglesa cobra especial relevancia porque se convierte en el punto de unión e hilo conductor que hace posible tejer grandes éxitos comerciales. Para ello, en el primer curso de esta doble titulación, utilizamos el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para la enseñanza-aprendizaje del inglés desde una perspectiva práctica donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación juegan un papel fundamental que completan la experiencia. El objetivo principal que nos planteamos es diseñar las prácticas de laboratorio de la asignatura "Inglés I", del Primer Curso de la Doble Titulación de Grado en Diseño de Moda y Grado

en Comercio utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos. Como objetivos secundarios serían enseñar los mismos contenidos de lengua inglesa que se han aprobado para esta asignatura, pero sin el libro de texto de referencia y crear tanto los mini-proyectos y el Proyecto Final o desfile de Moda de tendencias utilizando exclusivamente la lengua inglesa y las TIC. La metodogía utilizada es una Intervención en el Aula descriptiva ya que sólo contamos con un único grupo experimental para realizar el proyecto. Los 22 alumnos se adhirieron al estudio sin ningún problema una vez que se ha explicado cuáles son los objetivos del mismo. El Proyecto Final es elegido por ellos utilizando una herramienta TIC colaborativa (Muro de Padlet), se realiza una subdivisión en 4 grupos colaborativos con distintos roles y se hace una propuesta de secuencia de mini-proyectos (o proyectos intermedios) antes de la realización y exposición del proyecto final en la que también usamos otra app comercial (probador virtual). Como instrumento de recogida de datos se aplica una rúbrica de evaluación. En cuanto a los resultados iniciales que estamos obteniendo, podemos decir que el nivel de motivación ha sido muy alto ya que las ausencias han sido casi nulas. Además, el uso del inglés ha sido en la mayoría de las situaciones de aprendizaje utilizado durante casi la totalidad de las sesiones dedicadas al trabajo, incluidas aquellas en los que los particantes trabajan de manera autónoma y sin la supervisión directa y a tiempo real del profesor. La competencia demostrada por los alumnos es altamente satisfactoria. Como conclusión, podemos señalar que se abren grandes posibilidades en campos tan boyantes y estratégicos como el Comercio, el Diseño de Moda y la Educación Universitaria, aunando las didácticas centradas en los alumnos y las TIC.

PALABRAS CLAVE

ABP, COMERCIO, DISEÑO MODA, INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS, TIC

LA FUTURE CLASSROOM LAB ¿ES EFECTIVAMENTE UNA REALIDAD EDUCATIVA INNOVADORA?

Ramón Tena Fernández
Pilar Cantillo Cordero
Universidad de Extremadura

INTRODUCCIÓN: La Agenda 2030 propone dentro del objetivo 4 de desarrollo sostenible "Una educación de calidad. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos". Esto se traduce en la búsqueda de un cambio metodológico en la educación, dejar atrás modelos tradicionales de enseñanza para abrirse a espacios educativos y convertirlos en inclusivos. Hace más de una década se crea el proyecto de la *Future Classroom Lab* (en delante FCL), un espacio didáctico que aúna una gran variedad tecnológica para su uso por diferentes niveles educativos que además posibilita la aplicación de un modelo revolucionario de enseñanza y permite entre otras, acercar y conectar áreas geográficas distantes. Sin embargo, su llegada a España ha tenido una expansión lenta, aunque ha proliferado recientemente.

OBJETIVO: Examinar la viabilidad de la FCL en España, a partir de las informaciones otorgadas por promotores y usuarios de estos espacios.

METODOLOGÍA: Con un diseño de corte cualitativo a partir de entrevistas *ad hoc* con personalidades relacionadas con la FCL, se toman como muestra las aportaciones de diferentes promotores del proyecto, sumado a las contribuciones de usuarios de los espacios. La muestra está compuesta por un total de 3 promotores del proyecto y 3 docentes que implementan proyectos de FCL dentro de sus centros educativos. Se pretende conocer la viabilidad de la FCL a partir de variables como: desarrollo actual del proyecto, lineas futuras de mejora, obstáculos encontrados hasta el momento.

RESULTADOS: En España los inicios de la FCL han sido lentos, y no es hasta el año 2017 cuando se implanta en nuestro país con la

coordinación del Instituto Nacional de Tecnología Educativa y Formación del Profesorado (INTEF). A partir de ese momento, se comienzan a generar espacios paulatinamente. Las subvenciones a nivel autonómico para el acondicionamiento de aulas en centros educativos y la promoción desde el INTEF a través de diferentes medios, ha logrado que en que los últimos 4 años, estos espacios hayan aumentado exponencialmente. las lineas de futuro se presentan prometedoras, aunque hay unanimidad en que han sido varios los obstáculos encontrados hasta alcanzar las dinámicas actuales.

DISCUSIÓN: Una flexibilización del espacio educativo como ocurre con la FCL, implica un cambio en la dimensión pedagógica donde la forma de entender el aprendizaje evoluciona. Comprende una extensión tecnológica que involucra las TIC plenamente, normalizando su uso en el proceso formativo. Respecto a la dimensión organizativa, es capaz de estructurar el clima de trabajo y al mismo tiempo, actúa de manera metacognitiva en cada discente (Observatorio de Recursos Humanos, 2019). Los resultados revelan un aumento de la utilización y propuesta de nuevos usos de estos espacios. Las cifras indican un incremento de adhesión que ha supuesto triplicar su número en los últimos años, donde, por ejemplo, en la comunidad autónoma de Extremadura ya existen más de 70 centros con un espacio adherido al programa INNOVATED de aulas del futuro. El claro incremento de estos espacios flexibles en los últimos tiempos se convierte cada vez más en una realidad tangible.

PALABRAS CLAVE

AULA DEL FUTURO, COMPETENCIA DIGITAL, INNOVACIÓN

USO DE LAS TIC PARA FAVORECER LA PARTICIPACIÓN EN CLASE Y LA RETENCIÓN DE CONOCIMIENTOS: APLICABILIDAD DE LA HERRAMIENTA SOCRATIVE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

PEDRO E. MINAYA BARRERA
Universidad de Oviedo

Introducción. Las técnicas de enseñanza han sido modificadas y condicionadas a lo largo del tiempo. Un evento que modificó las metodologías tradicionales de enseñanza fue la pandemia del COVID, que obligó a las instituciones educativas a adoptar la educación virtual como parte del nuevo modelo educativo que requería la coyuntura, lo que llevó a un mayor uso de diferentes herramientas de hardware y software. Asimismo, y desde hace poco más de una década, se viene implementando el uso de juegos en el ámbito educativo con el objetivo de lograr una mayor atención, motivación y compromiso por parte de los estudiantes, esta acción se denomina gamificación; que, por su carácter competitivo, permite una retroalimentación inmediata e identificar y realizar una mejor evaluación de cada alumno.

Objetivo. Este estudio empírico pretende dar a conocer los beneficios que brinda la implementación de la herramienta de gamificación denominada Socrative, tanto para los estudiantes como para el docente.

Metodología: *Diseño del estudio*: se lleva a cabo un diseño preexperimental de grupo único con mediciones pre y post; es decir, se mide la participación en clase y la retención de conocimientos antes y después de utilizar Socrative.

1. *Selección de la muestra*: 68 alumnos de educación superior.
2. *Intervención*: durante el curso académico se implementa el uso de Socrative en el aula —como una herramienta complementaria para fomentar la participación en clase y evaluar la retención de conocimientos— mediante la realización de

cuestionarios interactivos, encuestas o preguntas abiertas durante las sesiones de clase.

1. *Instrumentos de recogida de datos*:

    1. Cuestionario de participación en clase: conteniendo preguntas relacionadas con la frecuencia y calidad de la participación de los estudiantes en las discusiones y actividades en el aula.
    2. Prueba de conocimientos: antes y después del uso de Socrative para evaluar la retención de conocimientos de los estudiantes.

2. *Procedimiento*:

    1. Antes de la intervención con Socrative: se administra el cuestionario de participación en clase y se aplica la prueba de conocimientos inicial.
    2. Durante la intervención: se utiliza Socrative según el plan previamente establecido, y los datos sobre la participación en clase y las respuestas de los estudiantes se registran y almacenan.
    3. Al final de la intervención: se administra nuevamente el cuestionario de participación en clase y se aplica la prueba de conocimientos final.

Análisis de datos. Para evaluar los cambios en la participación en clase, se compararon las respuestas del cuestionario pre y post intervención utilizando la prueba estadística de la t de Student para muestras relacionadas. De igual forma, y para evaluar la retención de conocimientos, se compararon las puntuaciones de las pruebas pre y post intervención utilizando la misma prueba estadística. Adicionalmente se realizaron análisis descriptivos para examinar los patrones de participación en clase y las respuestas de los estudiantes durante el uso de Socrative.

Resultados. Los resultados esperados de este estudio sugieren que el uso de Socrative en un aula de educación superior favorece la participación

en clase y la retención de conocimientos. Estos resultados se respaldan mediante los análisis estadísticos que muestran diferencias significativas entre las mediciones pre y post intervención.

Conclusiones. El uso de la herramienta Socrative permitió que los alumnos se sintieran motivados por el hecho de la existencia de una competencia entre equipos en tiempo real, favoreciendo así la participación de todos los integrantes del equipo para alcanzar el objetivo común de ganar a los otros equipos, sin dejar de mencionar el desarrollo del aprendizaje individual y grupal en todo momento. Es por ello por lo que se puede encontrar una relación entre la utilización de herramientas de gamificación con la motivación y el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

BENEFICIOS, ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS, EVALUACIÓN, GAMIFICACIÓN, SOCRATIVE

RENOVACIÓN PEDAGÓGICA: PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LAS ETAPAS DE EDUCACIÓN INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA

ABSTRACT

En los últimos años se está generando en la comunidad educativa un debate centrado en el resurgimiento de la renovación pedagógica como elemento clave para el cambio educativo. Se trata de dar respuesta a las necesidades actuales y atender a una personalización de la enseñanza real.

Pese a los diferentes cambios y mejoras desarrollados en el sistema educativo determinado por las últimas leyes, LOE (2006), LOMCE (2013) y LOMLOE (2020), la sensación de los profesionales de la enseñanza es de que aún se sigue necesitando la creación de proyectos educativos renovadores basados en una pedagogía activa en la que el alumnado se sitúe en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pudiendo así atender a los intereses reales de los estudiantes y sus contextos.

Este simposio aspira a recopilar experiencias innovadoras sustentadas en procesos educativos y sociales para la equidad y la justicia social. Es decir, prácticas que rompan con la lógica pedagógica establecida y superen las barreras que impiden a los centros ser lugares donde desarrollar procesos de transformación social con la comunidad. Pretendemos, por tanto, que se presenten investigaciones empíricas basadas en un trabajo de campo realizado con centros de educación infantil, primaria y secundaria, comprometidos con la renovación pedagógica con capacidad de construir una escuela con sentido, en cuyos centros se buscan estrategias y herramientas para hacer sostenible el proyecto educativo.

- **Ponencia S02-01.** ESCUTAS GEOGRÁFICAS Brunna D Luise Turato Lotti Alves.
- **Ponencia S02-02.** CLAVES DIDÁCTICAS DE UN PROYECTO TRANSFRONTERIZO E INTERCULTURAL ENTRE ESPAÑA Y PORTUGAL: VALORACIONES DEL PROFESORADO Y ALUMNADO PARTICIPANTE Gabriel Travé González. Jose Ramon Mora-Marquez.
- **Ponencia S02-03.** DE LA OSCURIDAD A LA LUZ: DESCUBRIENDO LA CIENCIA EN LA EDAD MEDIA Marta Marfil Sánchez.
- **Ponencia S02-04.** ENSENYANÇA INTERDISCIPLINÀRIA A TRAVÉS D'INSTAGRAM. UN ESPAI VIRTUAL DE TROBADA A PARTIR DE LA CREATIVITAT POÈTICA Joan Calsina Forrellad. Núria Rocamora Vegas.
- **Ponencia S02-05.** NEUROCIENCIA COGNITIVA EN EL AULA Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: CONTROL EJECUTIVO, LENGUAJES Y TICS Juan Félix García Pérez.
- **Ponencia S02-06.** "LA EDUCACIÓN GRAMATICAL A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM Y EL USO DE LAS REDES SOCIALES EN UNA ETAPA DE BACHILLERATO" M. Almudena Cantero Sandoval. Raquel García Martín. Eva García-Beltrán.
- **Ponencia S02-07.** "DIDÁCTICAS EXPERIMENTALES PARA LA COMPRENSIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE ARQUÍMEDES Y PASCAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA" Ernest Arnau Marco.
- **Ponencia S02-08.** GAMIFICACIÓN PARA CONECTAR EL MUNDO REAL CON LAS MATEMÁTICAS APLICADO A EDUCACIÓN PRIMARIA. Paula Arce Campos. Inés María González Vidal.
- **Ponencia S02-09.** CONÉCTATE A LAS MATEMÁTICAS: GRAFOS PARA RESOLVER PROBLEMAS Israel García Alonso. Guillermo Herrera Báez.
- **Ponencia S02-10.** LOS ODS EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Alejandro Bonnet De León. Agustina Escariz.

- **Ponencia S02-11.** LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD DEL ADOLESCENTE A TRAVÉS DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA. Raul Ursua Astrain.
- **Ponencia S02-12.** TECNOLITERATURA Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL EN EL ÁMBITO ESCOLAR María Muñoz Rico.
- **Ponencia S02-13.** THE EFFECT OF GAMIFICATION ON EFL SECONDARY EDUCATION STUDENTS' LINGUISTIC ACADEMIC PERFORMANCE Beatriz Chaves-Yuste.
- **Ponencia S02-14.** APRENDIZAJE SERVICIO Y SOSTENIBILIDAD: LA PATRULLA DEL 12 UNE AL COLE Y A LA COMUNIDAD EN TORNO A SU ODS. Beatriz Mederer-Hengstl.
- **Ponencia S02-15.** TEATRE I LLENGUA ORAL: UNA PROPOSTA INTERDISCIPLINÀRIA PER TREBALLAR LES CAPACITATS COMUNICATIVES, EXPRESSIVES I SOCIALS DE L'ALUMNAT NOUVINGUT. Núria Rocamora Vegas. Joan Calsina Forrellad.
- **Ponencia S02-16.** VALDECANALES: RECORDAR UN ORATORIO OLVIDADO. USO DE 'VISUAL THINKING' PARA UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR Victoria Toribio-Lagarde. Catalina García Villacañas.
- **Ponencia S02-17.** EXPLORADORES INTERCULTURALES: 80 DÍAS DE APRENDIZAJE CONJUNTO Beatriz Mederer-Hengstl.
- **Ponencia S02-18.** BENEFICIOS DEL USO DE LA ROBÓTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL: BEEBOT Rocío Collado-Soler. Virginia Lérida Ayala. Marina Alférez-Pastor. Isabel Damiana Alonso López.
- **Ponencia S02-19.** UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA PARA EL TRATAMIENTO DEL AMBIOCLIMÁTICO EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA Carlos Guallart Moreno. Javier Velilla Gil.
- **Ponencia S02-20.** ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL FORMAL A TRAVÉS DEL COMENTARIO DE TEXTOS LITERARIOS Freddy Adolfo Restrepo Trejos.
- **Ponencia S02-21.** RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL ÁMBITO SOCIOEDUCATIVO POR LOS/AS MENORES DEL SISTEMA DE PROTECCIÓN: USO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL Sara Martínez Carrera. Isabel Martínez Carrera. Cristina Sánchez Martínez. Alexandre Alonso Carnicero.

- **Ponencia S02-22.** INNOVACIÓN MUSICAL EN EL AULA: ESTUDIO COMPORTAMENTAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA Isabel Damiana Alonso López. Rocío Collado-Soler. Virginia Lérida Ayala. Marina Alférez-Pastor.
- **Ponencia S02-23.** MOSAICO ACCITANO, UN TRABAJO INTERDISCIPLINAR SOBRE PATRIMONIO Dra. Natalia Tello Burgos.
- **Ponencia S02-24.** LA BÚSQUEDA DEL TESORO. UNA ACTIVIDAD MULTIDISCIPLINAR PARA LAS ETAPAS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA Javier Contreras García.
- **Ponencia S02-25.** INTERVENCIÓN BASADA EN TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA LECTORA EN EDUCACIÓN PRIMARIA. María Luz Baeza Díaz. Inés María González Vidal.
- **Ponencia S02-26.** LA ETNOGRAFÍA VISUAL PARA EL ANÁLISIS DE LA RENOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA Olga Buzón García. Carmen Romero García. Luisa Vega Caro.
- **Ponencia S02-27.** LIBRE ELECCIÓN, PENSAMIENTO VISUAL Y CURRÍCULO. CREANDO UNA EDITORIAL COOPERATIVA. Juan Roman.

ESCUTAS GEOGRÁFICAS

BRUNNA D LUISE TURATO LOTTI ALVES
UNOVA

O projeto aqui presente foi produzido em decorrência do questionamento acerca de como a pandemia do COVID-19 afetou as relações em sala de aula e com ainda afetará. O estudo de caso foi feito em uma escola Técnica Estadual brasileira no Estado de São Paulo. Para tanto, nesse primeiro momento buscamos analisar as relações do raciocínio geográfico, a escuta do professor e as produções realizadas pelos alunos.

O objetivo foi analisar como foi o processo de escuta Aluno-Professor no período de pandemia. A metodologia adotada foi o método qualitativo optando por um estudo de caso, realizado em quatro turmas do ensino médio no ano de 2020, o trabalho teve duração de quatro semanas. O projeto foi divido em três momentos: o primeiro, explicação de como a pandemia mudou o espaço geográfico mundialmente e posteriormente foi pedido para os alunos produzirem material sobre como a paisagem do seu entorno estava sendo afetada, para isso os alunos produziram Fotografias, Poemas, Vlog, Literatura de Cordel, Desenho, Acróstico, Paródia e entre outros. Por último foi utilizado como instrumento de reflexão e também divisão dos trabalhos uma página no PADLET, para escuta e discussão dos alunos, foi realizado assim a I Mostra de Escutas. A experiência foi que através da escuta do professor aluno, estimulado por um questionário aberto, no qual os alunos comentavam os trabalhos e discutiam a similaridade dos temas.

O trabalho se consolidou na reunião das percepções dos alunos bem como contribuiu para pensar na Geografia e em suas diferentes escalas, na aula explicou a escala macro, como a Pandemia afetou o mundo como um todo e na experiência produzida com os alunos foi o micro espaço de cada estudante. O trabalho foi revelador, dado que permitiu perceber e indagar os reflexos da globalização, apesar dos alunos estarem inseridos nesse mundo tecnológico, grande parte dos relatos foram sobre a falta que sentiam do contato humano. O interessante na proposta foi

compreender a similaridade do estudo de caso entre as turmas, notava-se um padrão nas reflexões dos alunos de como a pandemia foi intensa para eles.

Conclui-se que como professores podemos ter um olhar descritivo sobre o espaço vivido do aluno, para que ele possua o entendimento da sua realidade e os fatores que influenciam sua vida diária, é valido destacar que todo os relatos convergiram. Dessa forma, o estudo de caso foi indispensável pensar a particularidade de cada aluno principalmente nesse período de pandemia, bem como suas experiências de vida de acordo com o seu lugar e sua realidade social, para isso utilizando a tecnologia PADLET como instrumento de reflexão e observação dos alunos.

PALABRAS CLAVE

ENSINO SECUNDÁRIO, PADLET, PRÁTICA PEDAGÓGICA, TECNOLOGIA NA SALA DE AULA

CLAVES DIDÁCTICAS DE UN PROYECTO TRANSFRONTERIZO E INTERCULTURAL ENTRE ESPAÑA Y PORTUGAL: VALORACIONES DEL PROFESORADO Y ALUMNADO PARTICIPANTE

GABRIEL TRAVÉ GONZÁLEZ
Departamento de Pedagogía. Universidad de Huelva

JOSE RAMON MORA-MARQUEZ
Universidad de Huelva

La necesidad de estrechar vínculos entre los contextos educativos de España y Portugal dio lugar al proyecto Escuelas de Frontera a partir de un convenio de colaboración entre los ministerios de Educación de ambos países y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). El

proyecto apuesta por la cooperación transfronteriza como eje central para el diseño de propuestas didácticas interculturales de naturaleza integrada. Asimismo, se apuesta por el desarrollo de las competencias plurilingües a partir de la intercomprensión de lenguas emparentadas como el portugués y el español. El estudio tiene como objetivos analizar las claves didácticas del proyecto desarrollado y conocer las valoraciones del profesorado y alumnado participante, así como la identificación de los logros alcanzados. La metodología utilizada se basa en el estudio de casos, permitiendo obtener un conocimiento profundo de las prácticas de enseñanza-aprendizaje desde las voces de los protagonistas. En concreto, la unidad de análisis investiga la experiencia didáctica de trabajo por proyectos "Agua sin fronteras". El proyecto contó con la participación de siete docentes del Agrupamento de Escolas de Vila Real de Santo António de Portugal y los Centros de Educación Infantil y Primaria (CEIP) "Galdames" y "Virgen del Carmen" de Ayamonte (España) y 80 alumnos-as repartidos entre ambos países. Los docentes, con el apoyo de tres formadores externos, diseñaron, desarrollaron y evaluaron una propuesta intercultural y bilingüe basada en la perspectiva educativa de trabajo por proyectos y el Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE), centrada en el agua como objeto de estudio debido a la importancia estratégica del río Guadiana como frontera natural y al valor intrínseco del agua en el contexto costero de la zona. Los instrumentos de investigación utilizados consisten en entrevistas semiestructuradas con el profesorado participante, la administración de una encuesta final de satisfacción al alumnado participante y el análisis de la documentación generada a lo largo de la experiencia. Los resultados del estudio ponen de manifiesto el alto valor pedagógico del desarrollo de la experiencia didáctica intercultural de naturaleza integrada, al posibilitar la construcción negociada de una propuesta que busca dar respuestas a interrogantes en torno a una temática relevante a nivel curricular, social y personal para los participantes, tanto profesorado como alumnado, en la que las lenguas nativa y extranjera se han puesto al servicio de los objetivos del proyecto de aula. Por su parte, la posibilidad de contar con espacios para la colaboración profesional ha resultado especialmente satisfactoria, valorándose el acompañamiento y apoyo recibidos como

facilitadores para el éxito de la experiencia. Sin embargo, también se identifican dificultades derivadas del esfuerzo y tiempo invertidos en el proceso seguido para la planificación de proyecto. El alumnado, por su parte, valora la experiencia como muy positiva en todas las dimensiones observadas, mostrando una alta motivación y compromiso con el itinerario de actividades propuestas. Las conclusiones apuntan a la idoneidad de fomentar experiencias didácticas transfronterizas bilingües de naturaleza integrada, con el acento puesto en dimensiones como la interculturalidad, la integración del currículum, y la indagación en torno a temáticas relevantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS (AICLE), DIDÁCTICA, INTEGRACIÓN CURRICULAR, INTERCULTURALIDAD, TRABAJO POR PROYECTOS

DE LA OSCURIDAD A LA LUZ: DESCUBRIENDO LA CIENCIA EN LA EDAD MEDIA

MARTA MARFIL SÁNCHEZ
Universidad de Barcelona

La Edad Media es a menudo asociada a una época oscura, llena de leyendas, plagas y enfermedades, donde se atribuye a la religión gran responsabilidad en la escasa evolución científica. No obstante, la realidad es diferente. La Edad Media, período comprendido entre los siglos V y XV, fue una época dorada en muchas disciplinas científicas y permitió establecer las bases de la ciencia actual.

El proyecto que se presenta, dirigido al alumnado de 2º ESO, pretende desmitificar la idea que la edad media fue una época oscura en cuanto a ciencia se refiere. En este curso se aborda este periodo histórico desde el

ámbito de sociales y desde el ámbito de las ciencias experimentales, iniciándose en el aprendizaje del método científico, la materia y aspectos de física. Combinando estas materias y con la colaboración del departamento de lengua y el uso de herramientas digitales, los estudiantes tienen como objetivo organizar un Congreso Socio-científico. Los temas a tratar en el congreso podrán ser: científicos relevantes, descubrimientos y/o inventos y sustancias de la época escogidos por el alumnado.

El instituto en el que se ha puesto en marcha este proyecto presenta cuatro líneas (A-D). Cada clase se organiza en grupos heterogéneos, aproximadamente 6-7 grupos. Cinco de estos grupos se encargan de preparar un póster con un código QR que enlaza con un cuestionario *Google Forms* y elaboran un tríptico y un experimento, maqueta o juego de mesa relacionado. Los otros grupos preparan una propuesta de organización del congreso: logo, acreditaciones, entre otros aspectos. En una sesión extraordinaria, las propuestas se someten a votación y la ganadora será la implementada.

El congreso se lleva a cabo a lo largo de una mañana. Por ejemplo, las clases A y B exponen sus trabajos mientras los grupos C y D, visitan los pósteres, rellenan el cuestionario y realizan el experimento. Después del descanso, se invierten los papeles y exponen los trabajos C y D mientras A y B visitan los pósteres. Finalmente se lleva a cabo el discurso de cierre del congreso.

En sesiones posteriores, el alumnado y profesorado lleva a cabo una auto y coevaluación del proyecto gracias al uso de rúbricas elaboradas entre ambas partes. Los resultados de la mismas, han mostrado una valoración muy positiva por parte del alumnado no sólo por el proyecto en sí, sino también por el esfuerzo que les ha supuesto, al mismo tiempo que han proporcionado un gran número de aportaciones con el fin de mejorar el evento. El resultado sugiere una gran motivación por parte del alumnado para participar en este tipo de actividades.

Así pues, se ha llevado a cabo un congreso científico contextualizado en la edad media, que ha resultado ser una herramienta de aprendizaje basado en proyectos en el que, a través de un trabajo cooperativo e interdisciplinar entre el área de sociales, experimentales, lengua y TIC, el

alumnado ha logrado exponer 22 trabajos y sentirse parte de un grupo de científicos. Además, ha sido consciente de lo que significa organizar un evento de estas características.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, CIENCIA, COOPERATIVO, EDAD MEDIA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

ENSENYANÇA INTERDISCIPLINÀRIA A TRAVÉS D'INSTAGRAM. UN ESPAI VIRTUAL DE TROBADA A PARTIR DE LA CREATIVITAT POÈTICA

JOAN CALSINA FORRELLAD
Universitat de Barcelona

NÚRIA ROCAMORA VEGAS
Universitat de Barcelona

Introducció: Presentem una proposta d'innovació didàctica que va ser aplicada en un grup de Llengua i Literatura Catalanes de 1r de Batxillerat. La proposta parteix d'una temàtica històrica determinada —la poesia catalana de l'exili i la postguerra—, però es fonamenta, sobretot, en la creativitat poètica i les seves interaccions amb altres disciplines artístiques.

Objectius: L'objectiu fonamental és millorar les competències literàries dels estudiants i, en especial, la seva creativitat. Volem que desenvolupin la sensibilitat estètica, el pensament crític, que s'adonin de la interrelació entre les arts i les possibilitats didàctiques que ofereix la creació. Tot això mentre s'endinsen en un període històric concret: la literatura catalana del segle XX.

Metodología: La proposta es divideix en tres blocs: guerra civil, exili i postguerra. D'entrada, vam elaborar unes breus antologies poètiques per

a cada un d'aquests períodes. Els estudiants, distribuïts en grups, se'ls va assignar un text de cada antologia i havien de respondre, a través del diàleg, una sèrie de qüestions que s'hi relacionaven. Fet això, havien d'elaborar tres tasques de síntesi, una per a cada poema. La primera, la de la guerra, consistia a escriure un comentari de text interartístic que vinculés un poema amb una pintura. La segona, la de l'exili, consistia a fer una fotografia —durant el transcurs d'una ruta literària— amb l'objectiu de relacionar-la amb el poema que, després, haurien de recitar i enregistrar. Finalment, la tercera activitat, vinculada a la postguerra, consistia en l'elaboració d'un poema original; en aquest cas, s'oferien 3 possibilitats: la composició d'un monòleg dramàtic, la composició d'una èctfrasi, o la composició d'un poema d'imitació. Durant tot el procés, les tasques es van anar penjant en un compte d'Instagram, creat ad hoc, a través del qual els alumnes van poder veure l'evolució i els resultats de la seva feina.

Resultats i discussió: Els resultats de la proposta van incloure 10 comentaris interartístics, 10 poemes recitats i vinculats a una fotografia —amb la seva justificació raonada— i 27 poemes originals creats pels alumnes. També vam valorar les interaccions que es van crear entre els estudiants en forma de comentaris a Instagram. A més, vam obtenir 20 respostes al qüestionari final, el qual ens va permetre conèixer les impressions dels estudiants respecte al conjunt de la proposta.

Conclusions: La proposta didàctica demostra que l'estudi de la poesia, la història i les arts de manera interdisciplinària són útils per a l'aprenentatge competencial. Tot i tractar-se d'un estudi de cas, hem pogut constatar que abordar l'aprenentatge literari des de diferents vessants ofereix unes possibilitats enriquidores i un grau de motivació molt alt per als alumnes. L'ajuda dels recursos digitals ha estat significatiu en aquest sentit. Així mateix, la tasca creativa ha estat un element clau a l'hora d'adquirir les competències literàries de manera significativa. Els alumnes han estat capaços d'entendre els poemes, situar-los dins d'un context històric determinat, relacionar-los amb una realitat artística més àmplia i reproduir-ne els processos compositius.

PALABRAS CLAVE

CREATIVITAT, EXILI, LITERATURA CATALANA, POESIA, POSTGUERRA

NEUROCIENCIA COGNITIVA EN EL AULA Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: CONTROL EJECUTIVO, LENGUAJES Y TICS

JUAN FÉLIX GARCÍA PÉREZ
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía

Introducción: La educación se encuentra en la actualidad ante un futuro incierto. Si desde la escuela no se responde adecuadamente a los requerimientos de la sociedad del siglo XXI, que se describe como una *modernidad líquida* (Bauman, 2000), corre el riesgo de desaparecer tal y como la conocemos.

Los métodos tradicionales de la enseñanza, llevan en práctica desde hace miles de años. Sin embargo, el conocimiento del que disponemos sobre los mecanismos de aprendizaje del cerebro humano, permite afrontar los procesos de enseñanza desde una perspectiva más ajustada a la forma en la que la mente humana logra aprender.

La neurociencia cognitiva, actualmente aporta un amplio bagaje de conocimientos que deben de transponerse a la realidad de las aulas, permitiendo que los docentes se conviertan en diseñadores eficaces de situaciones de aprendizaje de su alumnado, basándose en evidencias científicas a la hora de plantear actividades y tareas que les permitan construir su propio conocimiento. Para ello, el lenguaje será la herramienta fundamental.

Objetivos: Nuestra propuesta, está dirigida fundamentalmente a la mejora de los aprendizajes de tres alumnos con: Trastorno del Espectro

Autista (TEA), Trastorno por Déficit de la Atención e Hiperactividad (TDAH) y con Dificultades de Aprendizaje (DIA). Todos ellos, están integrados en un aula multinivel en un centro rural en el que nuestro trabajo consiste en atender a la diversidad, respondiendo a las necesidades individuales de aprendizaje de cada uno de los alumnos. Para ello, recurrimos a un currículo basado en el Diseño Universal de Aprendizaje, que trasmita los valores de la escuela inclusiva (Ainscow, 2000).

La hipótesis de partida de nuestra propuesta es comprobar que la mejora en las dificultades de aprendizaje que encontramos en el aula, que tienen su origen en una incorrecta asimilación de la competencia comunicativa en general, del proceso lector en particular (en relación con los aprendizajes académicos) y de una deficiente gestión de las distintas funciones ejecutivas, se mejora con esta propuesta de intervención.

Metodología: Nos centraremos en el desarrollo de las funciones ejecutivas de razonamiento, planificación, flexibilidad cognitiva, control inhibitorio y memoria de trabajo. Para ello, es fundamental un trabajo sistematizado para la adquisición correcta del lenguaje, como vehículo para el aprendizaje y como sustrato de procesos cognitivos complejos, es decir, el lenguaje como herramienta de pensamiento.

Además del trabajo en el aula de la lectoescritura y otros componentes de la competencia lingüística, introducimos estrategias y dinámicas propias del pensamiento computacional, a través de diferentes metodologías, herramientas y aplicaciones TICs.

Resultados, conclusiones: La capacidad de aprendizaje mejora con la adquisición de mayores niveles en la capacidad de comunicación y con el manejo de diferentes lenguajes. Así, el cerebro y el lenguaje permiten la aparición y gestión adecuada de la mente, de la conciencia y de los procesos cognitivos superiores, de los que queremos destacar el control inhibitorio, que se facilita con el uso eficaz del lenguaje.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, ESCUELA, FUNCIONES EJECUTIVAS, INCLUSIÓN, NEUROEDUCACIÓN, TICS

"LA EDUCACIÓN GRAMATICAL A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM Y EL USO DE LAS REDES SOCIALES EN UNA ETAPA DE BACHILLERATO"

M. Almudena Cantero Sandoval
UNIR

Raquel García Martín
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Eva García-Beltrán
Universidad a Distancia de Madrid

La metodología Flipped Classroom (Bergmann y Sams, 2015) o aula invertida, consiste en que los estudiantes estudian los contenidos en casa, mediante videos, lecturas u otros materiales multimediales, mientras que en el aula se realizan actividades prácticas, debates y discusiones en grupo.Esta metodología permite que el tiempo de clase se utilice para la aplicación de los conocimientos, resolución de dudas y fomento del trabajo colaborativo. Por otra parte el uso de las redes sociales en educación puede ser beneficioso para fomentar la comunicación y colaboración entre los estudiantes, así como para promover el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades digitales.

En esta línea, el presente estudio está concebido para implementar la metodología *flipped classroom* y uso de redes sociales en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura de un curso de 2º de Bachillerato integrado por un grupo de alumnos que se sitúan en un nivel medio de competencia lingüística y comunicativa y comprobar si dicha metodología mejorará los resultados obtenidos en la práctica sintáctica (construcción gramatical e identificación de grupos sintácticos) de estos alumnos.

Los **objetivos** concretos de este estudio son: a) implementar el Flipped classroom en un aula de lengua de 2º de Bachillerato; b) comprobar si su práctica mejora la comprensión gramatical y sintáctica de los

discentes; c) complementar su práctica con el uso de redes sociales en educación: y finalmente, comprobar esta metodología mejora los resultados académicos de los alumnos en esta materia.

La **metodología** de este trabajo es cualitativa y cuantitativa ,puesto que en él se describirá detalladamente la propuesta didáctica que incluye flipped classroom y redes sociales atendiendo a lo que se llevó a cabo con los alumnos y en segundo lugar, se mostrarán los datos académicos resultantes obtenidos antes y después de llevar a la práctica esta metodología.

En **conclusión** lo que se pretende es demostrar en este caso, con datos empíricos, es que los alumnos, a través de la metodologías activas que fomentan el aprendizaje autónomo, no solo incrementan su conocimiento gramatical sino que afianzan el que tienen y así están mejor preparados para aprender nuevas cuestiones.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN EDUCACIONAL; GRAMÁTICA; TIC; REDES SOCIALES.

"DIDÁCTICAS EXPERIMENTALES PARA LA COMPRENSIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE ARQUÍMEDES Y PASCAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA"

ERNEST ARNAU MARCO
Universidad de Valencia

Introducción: De acuerdo con la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), los estudiantes de cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) exploran conceptos fundamentales en física, tales como las fuerzas y la presión en los

fluidos. Estos temas, a pesar de su complejidad inherente, tienen aplicaciones prácticas en la vida diaria y se explican a través de los principios de Arquímedes y Pascal.

Objetivos: El objetivo de esta ponencia es presentar una secuencia didáctica basada en la experimentación que permita entender de manera intuitiva estos principios físicos. Los experimentos propuestos y su aplicabilidad a diferentes situaciones buscan no solo fomentar la comprensión de la presión y flotabilidad, sino también despertar la curiosidad científica y evidenciar la relevancia de estos principios en la vida cotidiana.

Metodología: La metodología propuesta en esta ponencia incluye una serie de experimentos que se llevan a cabo utilizando materiales comunes de laboratorio. Esta intervención se basa en el método científico, comenzando con una pregunta de investigación que lleva al alumnado a generar hipótesis. A partir de estas hipótesis, los estudiantes diseñan y realizan experimentos que les permiten comprobar sus suposiciones y extraer conclusiones valiosas. La intervención se llevó a cabo con 25 participantes (13 chicos y 12 chicas) de 4º de la Educación Secundaria Obligatoria (15-16 años). Se plantearon situaciones en las que se requería la aplicación de los principios, lo que no solo reforzó la comprensión de los conceptos, sino que también permitió la observación directa y el análisis de los razonamientos que los estudiantes emplearon durante el proceso.

Una vez finalizada la intervención, se distribuyó un cuestionario de satisfacción para recoger las percepciones de los estudiantes acerca de la efectividad de la metodología aplicada. El cuestionario constaba de diez preguntas de tipo Likert, distribuidas en cinco categorías: conocimientos previos, comprensión de los principios, actividades experimentales, aplicación de los conocimientos y valoración general. También se incluyeron tres preguntas abiertas que proporcionaron un espacio para comentarios más detallados y personalizados.

Resultados: El cuestionario de satisfacción reveló, entre otras características, que la experiencia general de los estudiantes con la intervención fue “Buena” (60 %) o “Muy buena” (40 %). Además, consideran que

las actividades experimentales les ayudaron a entender cómo aplicar los principios a situaciones reales "Bastante" (40 %) o "Mucho" (48 %). La mayoría encontró útil la aplicación experimental de las jeringuillas de diferente émbolo (96%) y creen que el ejercicio mejoró su capacidad para aplicar el principio de Arquímedes (80%).

Discusión: Estos porcentajes, junto al resto de respuestas al cuestionario, apoyan la eficacia del enfoque experimental de la intervención para la enseñanza de conceptos físicos. La aplicación de los principios a nuevas situaciones resultó altamente efectiva, facilitando una comprensión más profunda de los conceptos y fomentando la curiosidad científica.

Conclusiones: La oportunidad de participar activamente en la experimentación científica permite aplicar la física a situaciones de la vida diaria, consolidando su aprendizaje y su interés por la física. La valoración del alumnado va acorde a estas conclusiones observacionales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, FLUIDOS, MÉTODO CIENTÍFICO, PRINCIPIO DE ARQUÍMEDES, PRINCIPIO DE PASCAL

GAMIFICACIÓN PARA CONECTAR EL MUNDO REAL CON LAS MATEMÁTICAS APLICADO A EDUCACIÓN PRIMARIA

PAULA ARCE CAMPOS
INÉS MARÍA GONZÁLEZ VIDAL
UNIR

Introducción: La enseñanza de las matemáticas es fundamental en la Educación Primaria es una herramienta que fomenta la igualdad de oportunidades, el desarrollo equitativo, la investigación y el desarrollo

en una sociedad cada vez más compleja y tecnológicamente avanzada (Ríos y Caballero, 2023). En esta línea el profesorado debe ser capaz, además de tener conocimientos sólidos sobre la materia, poder transmitirlo de forma atractiva, motivadora y conectarlo a la resolución de problemas reales (Martínez, González y Álvarez, 2023). De ahí la necesidad de aplicar metodologías activas que permitan esa conexión al mundo real alejando al discente de un rol pasivo (Iza Salazar, 2019). En esta línea, la gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la Educación Primaria.

Objetivo: En este escenario, el objetivo general de la investigación es diseñar un proyecto innovador basado en técnicas de gamificación para la resolución de problemas reales en el área de matemáticas dirigida al 6º de Educación Primaria.

Metodología: Este trabajo propone una innovación a través de una metodología activa basada en técnicas de gamificación. Para ello, el profesor desarrolla una herramienta tecnológica "Among us: Sistema Sexagesimal". Está destinado a estudiantes de 6º de Educación Primaria con edades de entre los 11 y 12 años. Los materiales y recursos necesarios son: conexión a internet, Pizarra digital interactiva (PDI), altavoces y proyector, acceso a "Genial.ly", cuaderno y material para escribir. Las actividades se implementan para la unidad didáctica "Sistema Sexagesimal" que inicia con la detección de ideas previas a la clase; luego se introducen los contenidos de la clase a través de problemas reales del entorno con un vídeo explicativo. Se realizan actividades individuales para reforzar lo aprendido y para finalizar, se propone una tarea para que los estudiantes desarrollen de manera individual. El diseño de la evaluación se realiza a través de una rúbrica con varios instrumentos, a saber: observación directa, lista de control, y prueba objetiva.

Discusión y conclusiones: Los resultados apuntan a un diseño de gamificación que conecta el mundo real con las matemáticas; permitiendo fomentar el aprendizaje colaborativo y basado en retos, el trabajo en equipo, pensamiento crítico y la toma de decisiones. La gamificación provoca en el discente la curiosidad, un factor motivacional de gran

importancia para el desarrollo de la comprensión de los contenidos de matemáticas conectados al mundo real (Almorza, 2020). El interés que se genera en la actividad expresa emociones positivas que pueden ser evaluadas mediante índices como el tiempo que se dedica a una tarea o la frecuencia de conductas espontáneas. La propuesta visualiza además al profesor como prosumidor de tecnologías (Rodríguez, Suelves, Méndez y Mas, 2023). Posibilitando el desarrollo de las competencias básicas del siglo XXI en docentes y discentes.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, GAMIFICACIÓN, MATEMÁTICAS, MOTIVACIÓN., RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES

CONÉCTATE A LAS MATEMÁTICAS: GRAFOS PARA RESOLVER PROBLEMAS

Israel García Alonso
Guillermo Herrera Báez
Universidad de La Laguna (ULL)

La resolución de problemas es una actividad que en el aula se entiende como actividad en sí misma y como modo de enseñar matemáticas. En este sentido, el nuevo currículo de matemáticas (Decreto 217/2022) en Educación Secundaria en España presenta dos bloques competenciales cuyo eje es la resolución de problemas. Se pretende que los estudiantes apliquen "diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas formas de proceder y obtener posibles soluciones" o reconocer "el valor del razonamiento y la argumentación".

Los grafos son un conocimiento matemático poco extendido entre la enseñanza escolar de las matemáticas. Se definen como un conjunto de vértices que, unidos por aristas, son capaces de modelizar situaciones.

Las investigaciones realizadas en torno a la enseñanza de los grafos en la escuela sugieren que son una herramienta que desarrolla en los estudiantes la capacidad para utilizar razonamientos efectivos ante la resolución de problemas de la vida real. Y, además, promueven habilidades de análisis y visualización de datos, tareas propias de nuestro mundo digital.

El estudio que presentamos se desarrolla mediante el enfoque mixto, descriptivo y exploratorio (McMillan y Schumacher, 2005), basado en un análisis del contenido de tipo convencional (Hsieh y Shannon, 2005). Analizamos una experiencia dirigida a resolver problemas de matemáticas mediante el uso de los grafos en un aula de matemáticas. En dicha actividad los estudiantes tuvieron que afrontar problemas no rutinarios, de forma reflexiva, con los que se potencia su pensamiento crítico, la búsqueda de distintas soluciones y, en definitiva, hacer matemáticas.

Participaron cinco estudiantes, seleccionados por su bajo rendimiento en matemáticas, y que se encontraban en 4oESO (15-16 años). Los estudiantes no habían recibido formación previa sobre grafos y con ellos se implementaron ocho sesiones de clase con actividades que conectaban la resolución de problemas, los grafos y situaciones cercanas a los estudiantes. Se desarrolló siguiendo la metodología de aprendizaje basado en problemas, por lo que se les presentó un problema realista para resolver con la ayuda de los grafos. Además, a lo largo del proceso de resolución, profundizaron en esta herramienta, así como, se les plantearon nuevas preguntas, ya sea con varias soluciones o sin solución, ante las que deberán justificar y argumentar sus respuestas.

Entre los resultados encontrados, observamos que los grafos son una herramienta de fácil comprensión y utilización por los estudiantes, pues sin conocimientos previos, son capaces de modelizar situaciones y analizar las diferentes soluciones posibles. Además, los estudiantes son capaces de identificar fácilmente algunos patrones, tan frecuentes en el estudio matemático, y llevar a cabo su análisis sistemático. Finalmente, los alumnos presentan mayor motivación y autoconfianza cuando se enfrentan a los problemas planteados, pues utilizan sus conocimientos

matemáticos para justificar y presentar conjeturas como resultado del estudio de las situaciones que propone el problema.

La resolución de problemas matemáticos mediante el uso de grafos se presenta como una estrategia que permite acercar esta actividad matemática a estudiantes con poco éxito escolar o con dificultades en su aprendizaje, desarrollando autoconfianza y promoviendo un pensamiento reflexivo.

PALABRAS CLAVE

AUTOCONFIANZA, GRAFOS, MATEMÁTICAS, PENSAMIENTO CRÍTICO., RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

LOS ODS EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

ALEJANDRO BONNET DE LEÓN
AGUSTINA ESCARIZ
Universidad de La Laguna

Introducción En esta ponencia se describe la incorporación de los objetivos de desarrollo sostenible(ODS) en educación infantil, a partir de cuentos interactivos realizados con Genial.ly, la creación de actividades digitales elaboradas con la herramienta H5P (memory, asociación de imágenes, etc.) y finaliza con la creación de un cuento en Stopmotion por el alumnado de segundo ciclo de infantil.

Objetivos Los objetivos son: Introducir los ODS en el aula de infantil a través de materiales didácticos tecnológicos e interactivos y fomentar la competencia digital, el uso de material manipulativo, el refuerzo positivo y la participación activa.

Metodología La metodología trabajada en el aula es el aprendizaje basado en proyectos (ABP). La implementación en el aula se desarrolla en 4 sesiones de trabajo aproximadamente con un grupo de 13 alumnos, uno de elles con NEE. En primer lugar, el alumnado descubre los ODS a partir de los cuentos interactivos elaborados por la docente con la plataforma Genial.ly. El aprendizaje se va reforzando y evaluando a través de seis actividades digitales elaboradas con la herramienta H5P. La última actividad, consiste en que el alumnado, por grupos, elabore su propio cuento sobre los ODS con la técnica de Stopmotion guiado por la docente.

En esta fase del proyecto, se han empleamos tres instrumentos de medida diferenciados: ● Toma de datos a partir de la observación directa ● Resultados de las 6 actividades digitales, obtenidos a través de Lumi Analytics (H5P) ● Dos cuestionarios, de satisfacción y preferencias, adaptados al nivel del alumnado de infantil.

Resultados A partir de la observación, se ha podido constatar que todo el alumnado ha sido capaz de entender y aprender sobre los ODS, utilizando los cuentos interactivos creados en Genial.ly, superando las actividades digitales y creando un cuento propio en Stopmotion.

Mediante Lumi Analytics, se evaluaron las seis actividades realizadas en dispositivos digitales, aportándonos datos sobre la necesidad de mejora de dos de las actividades propuestas, y la idoneidad de las otras cuatro según los buenos resultados obtenidos por todo el alumnado. A partir del cuestionario de satisfacción, con una consistencia interna buena en el Alpha de Cronbach, se ha realizado un análisis cuantitativo de los resultados, comprobándose que la temática es de interés para el alumnado, que el material didáctico y que la adaptación de contenidos ha sido apropiada en la gran mayoría de los casos.

Discusión y conclusiones Los resultados obtenidos, hacen ver que, en líneas generales, el proyecto está siendo un éxito, en la medida en que se han ido cumpliendo los objetivos propuestos, logrando que el alumnado se familiarice con los ODS mediante los cuentos hechos en Genial.ly por la docente y que, además, ha interiorizado las medidas propuestas en cada uno de ellos. Las actividades digitales sirven para fortalecer el

aprendizaje. Además, el alumnado de infantil es capaz de elaborar sus propios cuentos sobre los ODS mediante técnicas de Stopmotion. Sin embargo, es necesario seguir trabajando en los distintos recursos para lograr una adaptación eficiente y clara, continuando con las pruebas del material en distintos centros educativos.

PALABRAS CLAVE

CUENTO INFANTIL INTERACTIVO, EDUCACIÓN INFANTIL, H5P, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE, RECURSOS TECNOLÓGICOS

LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD DEL ADOLESCENTE A TRAVÉS DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

RAUL URSUA ASTRAIN
Universidad de Zaragoza

Esta experiencia didáctica reflexiona sobre el proceso y los resultados de una situación de aprendizaje que tuvo lugar en un aula de 4º de ESO y cuyo objetivo principal trataba de hacer reflexionar a los alumnos sobre su propia identidad. Teniendo como punto de partida la visita a una exposición individual de uno del docente y a través de la simbolización de sus emociones y personalidad mediante formas arquitectónicas, se trabajó en una de las principales tareas psicosociales en la adolescencia: la construcción de uno mismo. Partiendo del autorretrato y teniendo como referencia el lenguaje visual de la muestra visitada en el inicio de esta experiencia, los alumnos aprendieron a apreciar los diversos modos de expresión, superando la mirada estereotipada y elaborando juicios propios que les permitieron sentirse únicos. Esta experiencia les ayudó a

potenciar su autoestima y les permitió aprender a expresar sus emociones y sentimientos a través de un lenguaje creativo y plástico.

La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de la observación mediante una visita a una exposición individual del docente en el Centro de Historias de Zaragoza. La forma de fusionar el cuerpo y la arquitectura responde a la idea de retrato psico arquitectónico que tendrán que construir. Este referente visual y conceptual es imprescindible para plantear el reto final. Posteriormente se continua con una segunda fase de análisis que transita de los elementos visuales más simples a los más complejos relacionándolos con las emociones y la identidad: una línea, una ventana, una puerta, una columna, un arco, los objetos cotidianos, la casa, los edificios. A través de preguntas abiertas se llega a la conclusión común de que una arquitectura es capaz de representar la identidad de una persona. En esta segunda fase se explica la situación de aprendizaje, los objetivos y el reto que tendrán que conseguir. Se utiliza una metodología de aprendizaje basado en proyectos, y se emplea una técnica específica planteada por el docente dada la dificultad gráfica y conceptual del reto. Se prioriza la representación tridimensional de la identidad del alumno, poniendo en un segundo plano el dibujo del rostro. El entregable de esta situación de aprendizaje esta compuesto por un mínimo de cinco autorretratos psico arquitectónicos. La práctica constante de la representación tridimensional de las emociones en ejercicios consecutivos, les permite ir llegando a soluciones visuales más complejas y eficaces. Finalmente se obtienen resultados satisfactorios que llegan a sorprender a los propios alumnos/as y que cumplen con los objetivos iniciales, huyendo de la obviedad. Muchos de ellos/as superan las cinco propuestas obligatorias. Finalmente se realiza una reflexión escrita individual a partir de cuatro preguntas planteadas por el docente.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTES, DIDÁCTICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA, IDENTIDAD, PERSONALIDAD

TECNOLITERATURA Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL EN EL ÁMBITO ESCOLAR

María Muñoz Rico
Universidad de Salamanca

Introducción: En la actualidad, las nuevas formas de conocimiento están transformando diversos ámbitos de la vida, incluido el entorno escolar. En este contexto, es relevante prestar atención a la adaptación de las nuevas formas de comunicación y a la aplicación de las alfabetizaciones mediáticas. La presente ponencia se enmarca en el ámbito de la alfabetización informacional en centros escolares con alumnos de infantil y primaria.

Objetivos: El objetivo principal de la investigación es promover el uso de nuevas formas de conocimiento y alfabetizaciones mediáticas en la biblioteca escolar en coordinación con el profesorado de la asignatura de lengua en los cursos de educación infantil y primaria. Los objetivos específicos son: diseñar un plan de lectura desde la biblioteca escolar, dar a conocer diferentes autores, fomentar el gusto por la narración y la poesía, mejorar las capacidades lectoras de los alumnos, promover una relación más cercana entre profesores y alumnos a través de la lectura compartida, fomentar la creatividad e incluso poder atender a la diversidad cultural del alumnado.

Metodología: La metodología empleada se basa en el enfoque por proyectos. Se diseñaron talleres divididos en los ciclos de educación infantil y primaria, y adaptados a cada etapa. Se utilizaron técnicas como franelogramas, representaciones, lecturas compartidas, manualidades, exposiciones, booktrailers y booktubers. Previo al desarrollo de las actividades, se realizó un estudio bibliográfico exhaustivo de las obras de los autores que se trabajaron: Roald Dahl y Gloria Fuertes.

Resultados: El proyecto ha permitido desarrollar actividades de fomento de la lectura basadas en nuevas formas de conocimiento y alfabetizaciones mediáticas. Se logró despertar el interés de los alumnos por la lectura

y la literatura, mejorar sus habilidades comunicativas, fomentar la creatividad y estimular su participación activa. Las diferentes modalidades de actividades, como fueron las técnicas guiada, libre y mixta, lograron atraer a nuevos lectores y promover la lectura tanto de forma individual como grupal.

Conclusiones: La implementación de las nuevas formas de conocimiento y las alfabetizaciones mediáticas en la biblioteca del centro escolar resulta altamente beneficiosa. El proyecto evidenció que la combinación de enfoques tradicionales y tecnológicos en la enseñanza de la literatura potencia el desarrollo integral de los estudiantes. La participación colaborativa de profesores, bibliotecarios y alumnos fue fundamental para el éxito de las actividades. La biblioteca del centro escolar puede desempeñar un papel crucial como mediadora entre profesores y alumnos, promoviendo la lectura, facilitando la alfabetización informacional y generando interés en torno a la literatura.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL, COMPETENCIA LECTORA, TECNOLITERATURA

THE EFFECT OF GAMIFICATION ON EFL SECONDARY EDUCATION STUDENTS' LINGUISTIC ACADEMIC PERFORMANCE

BEATRIZ CHAVES-YUSTE
Universidad Complutense de Madrid

The educational community is constantly witnessing the changes that are influencing the educational process. There is a permanent need to improve and provide the best teaching strategies to develop and improve students' performance in the English language while facilitating a distended and stress-free environment. Since scientific literature has

proven the positive impact of applying gamification on secondary education students' learning, this works proposes the use of gamification to make students the active protagonists of their learning. Gamification has demonstrated to be an active learning methodology that makes the learning process more interactive and engaging, and provide students with learning experiences in exciting and attractive ways. It also enhances a social atmosphere among students, which promotes interaction and communication.

This work has the twofold purpose of, on the one hand, improving the linguistic competence of the students and, on the other hand, of promoting critical thinking by encouraging students to reflect on global education and its impact on society. This research examines the effect of a gamified approach with a group of 4th secondary education students (15-16 years old) in an educational institution in Madrid (Spain), which are randomly divided in a control and an experimental group. The control group has been instructed following the principles of Communicative Language Teaching using the conventional didactic resource of the textbook *Prepare 7,* by Styring, Tims and Chilton. However, the experimental group respects those of gamification using a customized teenaged-style *ClassDojo* website. In order to gather data, a quasi-experimental research design with a quantitative data methodology using test and task performance scores was used with the grades obtained with two different methodologies in the two groups. The instruments to test the effect of the methodology used were the same in both groups, were administered at the same time and created *ad hoc.* The results show statistically significant differences ($\alpha = 0.05$) between the experimental and control group students' mean scores on the overall academic performance in favor of the experimental group that used gamification. In addition, the teacher's observation registered in the teacher's diary confirms that students' participation, motivation, and engagement increased when working with this methodology. In summary, the paper proposes that gamification can be useful and effective in promoting participation and motivation as well as improving the English as a foreign language communicative competence of secondary school students.

PALABRAS CLAVE

ACADEMIC PERFORMANCE, ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE, GAMIFICATION, SECONDARY EDUCATION

APRENDIZAJE SERVICIO Y SOSTENIBILIDAD: LA PATRULLA DEL 12 UNE AL COLE Y A LA COMUNIDAD EN TORNO A SU ODS

BEATRIZ MEDERER-HENGSTL

Universidad de Granada. C.C. La Asunción

El Objetivo de Desarrollo Sostenible número 12 se centra en el Consumo y la Producción Responsables como clave para lograr un futuro sostenible. Conscientes de la importancia de este desafío, un aula de 4º de Primaria ha desarrollado el proyecto interdisciplinario: "La Patrulla del 12 para las 4R". Este proyecto tiene como objetivo concienciar a los estudiantes sobre la importancia de adoptar prácticas sostenibles y tomar medidas concretas para promover la economía circular y reducir el impacto ambiental de nuestras actividades diarias.

El proyecto se ha estructurado en diferentes fases. En la primera fase, se realizó una campaña informativa que incluyó la elaboración y distribución de folletos y carteles en el colegio, así como la difusión de mensajes en redes sociales.

En la segunda fase, se creó un punto limpio en el colegio y abierto al vecindario. Este punto limpio permitió la correcta recogida y clasificación de diferentes tipos de residuos, con especial énfasis en aquellos más difíciles de gestionar, como cristales, radiografías, cápsulas de café, tintas o pequeños electrodomésticos. Se utilizó asimismo el reciclaje de botellas de plástico para decorar y hacer más atractivo el punto limpio.

La tercera fase consistió en la colocación de carteles explicativos sobre los contenedores distribuidos por todo el centro escolar. Estos carteles especificaron los residuos correspondientes a cada contenedor, promoviendo así una correcta separación de los mismos. Se organizaron igualmente talleres y charlas para concienciar a los estudiantes sobre la importancia de reciclar y cómo llevar a cabo esta práctica de manera adecuada.

En la cuarta fase, se formaron grupos conocidos como "patrulleros del reciclaje" encargados de guiar y ayudar a compañeros y familiares a depositar correctamente los residuos en los contenedores adecuados durante los momentos de recreo, entradas y salidas.

La gestión posterior de los residuos fue otra parte importante del proyecto. Los residuos recogidos en el punto limpio fueron transportados al Ecoparque de la ciudad o entregados a asociaciones interesadas en reciclar ciertos productos. Sin embargo, se promovió también el reciclaje interno, donde los propios alumnos del colegio se involucraron en la transformación de los residuos en recursos útiles. Por ejemplo, se preparó compost para el huerto escolar, se cultivaron setas, se crearon huertos verticales y se elaboraron productos como jabones aromáticos o terapéuticos y mallas de sombreado. Además, se llevaron a cabo manualidades utilizando cápsulas, latas, botellas y otros materiales reciclables.

La realización del proyecto permitió, además, tanto el desarrollo de habilidades de pensamiento como de contenidos curriculares.

En conclusión, el proyecto interdisciplinario de "La patrulla del 12 para las 4R" ha conseguido promover el consumo y la producción responsables a través de la reducción, reutilización, reparación y reciclaje de residuos, permitiendo a los estudiantes, no solo concienciarse sobre la importancia de cuidar el medioambiente, sino también tomar medidas concretas para minimizar el impacto ambiental y fomentar la economía circular. El proyecto ha involucrado a toda la comunidad escolar y se ha abierto a todo el vecindario, demostrando cómo acciones cotidianas pueden marcar la diferencia para lograr un futuro sostenible.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE SERVICIO, EDUCACIÓN PRIMARIA, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

TEATRE I LLENGUA ORAL: UNA PROPOSTA INTERDISCIPLINÀRIA PER TREBALLAR LES CAPACITATS COMUNICATIVES, EXPRESSIVES I SOCIALS DE L'ALUMNAT NOUVINGUT.

Núria Rocamora Vegas
Joan Calsina Forrellad
Universitat de Barcelona

Introducció: La proposta que presentem a continuació consisteix en una intervenció didàctica innovadora aplicada a l'aula d'acollida d'un institut de secundària. És una proposta interdisciplinària que pretén treballar l'expressió oral en català a partir de la utilització d'exercicis i metodologies pròpies del gènere teatral.

Objectius: L'objectiu fonamental és permetre el desenvolupament de l'alumnat estranger en la seva capacitat expressiva, comunicativa i social. Volem que els alumnes desenvolupin les competències lingüístiques a partir de pràctiques dramatúrgiques i situacions comunicatives vinculades a la realitat social i quotidiana que els permetin, al capdavall, superar els bloquejos inicials a l'hora d'expressar-se en una llengua que no és la pròpia.

Metodología: La proposta es va aplicar en una aula d'acollida, amb 13 alumnes d'edats diverses, de 1r a 4t d'ESO. La procedència dels estudiants era diversa: Pakistan, Marroc, Alemanya, Gàmbia, Senegal, Perú, Veneçuela i Hondures. Els instruments i fonts d'informació utilitzats van ser l'avaluació i autoavaluació dels exercicis, l'observació participant dels docents, a més d'una enquesta inicial i una entrevista final. En total,

es van aplicar tres sessions d'una hora. A la primera sessió, es va partir de la lectura d'un fragment de l'*Actor invisible*, de Yoshi Oida, un text que exposa diverses eines dramatúrgiques per convertir-se en un altre personatge. A la segona sessió, els alumnes van posar en pràctica les eines apreses per elaborar la creació d'un personatge. La darrera sessió es va dividir en dues parts: un exercici d'improvisació amb personatges de la vida quotidiana i la representació d'un diàleg teatral, breu, en què cada alumne representava un personatge concret. En tot moment es va fomentar l'ús tant d'aspectes verbals com no verbals, així com també de relació i expressió d'emocions.

Resultats i discussió: L'enquesta inicial demostrava que cap dels participants parlava català a l'àmbit familiar i només un deia que tenia coneixement de la llengua. El 75% considerava difícil parlar català i el 62,5% manifestava incomoditat a l'hora d'expressar-se en aquesta llengua. No obstant això, el registre d'observació va fer evident que, durant el transcurs de les sessions, la participació, implicació i interès dels alumnes va ser notable. Pel que fa a les avaluacions, es va demostrar una bona integració de les competències plantejades, i una adequada aplicació dels conceptes apresos. Així mateix, un 71,4% dels alumnes van avaluar satisfactòriament la seva expressivitat i l'ús oral de la llengua i, a través de l'entrevista final semiestructurada, el 85% van valorar la realització d'aquests exercicis teatrals com una experiència enriquidora.

Conclusions: Podem concloure que la tasca interdisciplinària ha estat un element motivador determinant per a l'eficàcia de la proposta i, per tant, per al desenvolupament personal, comunicatiu, expressiu i social dels estudiants. El fet de treballar la llengua de forma aplicada, adreçada a la consecució d'un objectiu compartit —la representació de diversos fragments dramatúrgics— ha esdevingut un recurs excel·lent per fer que els alumnes s'expressessin i es relacionessin amb els altres. D'aquesta manera, s'ha superat el bloqueig comunicatiu inicial i s'han obtingut millores significatives en l'aprenentatge dels alumnes.

PALABRAS CLAVE

ALUMNAT NOUVINGUT, CREATIVITAT, EDUCACIÓ., EXPRESSIÓ, LLENGUA ORAL, TEATRE

VALDECANALES: RECORDAR UN ORATORIO OLVIDADO. USO DE 'VISUAL THINKING' PARA UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR

VICTORIA TORIBIO-LAGARDE
Universidad de Granada
y Consejería de Educación de la Junta de Andalucía

CATALINA GARCÍA VILLACAÑAS
Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación profesional de la Junta de Andalucía

Tras la aceptación en el 'Programa de Inmersión Lingüística' del Ministerio de Educación y Formación Profesional del Gobierno de España, el alumnado de 2º ESO del IES Ruradia, de la localidad de Rus (Jaén), tuvo la oportunidad de convivir durante una semana, del 9 al 15 de abril de 2023, en Pasarón de la Vera (Cáceres). Desde este punto de vista, la organización solicitó al Centro educativo la preparación de tareas en inglés que fomentasen el conocimiento de la población de origen de los discentes, surgiendo así este proyecto.

La propuesta trataba sobre el Oratorio rupestre visigótico de Valdecanales, especial para el término municipal de Rus por ser uno de los pocos restos de este periodo histórico en Andalucía. Se encuentra en una finca agraria de propiedad privada. La población de Rus y, por tanto, el alumnado, conoce o, al menos es consciente de la existencia y antigüedad de este elemento patrimonial, pero frecuentemente se encuentra bastante desconocimiento al respecto.

Se decidió realizar un proyecto bilingüe e interdisciplinar con el siguiente objetivo general para desarrollar por el alumnado: Elaborar una presentación en inglés, con *Visual Thinking,* sobre Oratorio rupestre visigótico de Valdecanales para darlo a conocer más allá del término municipal de Rus (Jaén).

También se definieron los objetivos específicos: 1. Presentar el entorno geográfico, el contexto histórico y las características estilísticas y funcionales del edificio; 2. Analizar los problemas que hacen que el edificio esté expuesto al deterioro y, por tanto, con riesgo de desaparición; 3. Adquirir una actitud crítica ante las acciones que han afectado y afectan a una mala conservación del elemento patrimonial; 4. Favorecer la creatividad para proponer iniciativas y soluciones a los problemas planteados; 5. Favorecer la implicación emocional y el desarrollo de una actitud de valoración, defensa y protección del oratorio como parte del patrimonio cultural de la localidad.

Para el correcto funcionamiento del proyecto, se desarrolló la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos mediante la herramienta de *Visual Thinking. De esta forma,* el alumnado del IES Ruradia, formado por 25 participantes, fue protagonista de la información plasmada con la oportunidad de establecer la búsqueda de información sobre el entorno de Valdecanales y así observar los problemas y posibles soluciones que podía alcanzar, adquiriendo una mirada crítica.

Como resultados se obtuvieron 3 paneles artísticos que, en inglés, mostraban información escrita y visual sobre el Oratorio. Para el análisis de los resultados obtenidos, se establecieron 3 categorías por el profesorado. De esta forma era posible corroborar si el alumnado había realizado una correcta investigación y si había comprendido el trabajo propuesto. Las categorías que cada panel debía incluir eran: si se hablaba de la situación del Oratorio y de la época en la que se construyó (contexto); si se trataban las dificultades que giran alrededor de la construcción (difícil accesibilidad, falta de señalética y necesidad de restauración); y si se ofrecían posibles soluciones (necesidad de información turística, caminos accesibles a todo tipo de visitantes y necesidad de un proyecto de restauración). Finalmente, el alumnado citó esas categorías mediante sus

ilustraciones gráficas y la información narrada en inglés, dando lugar a la efectividad del proyecto. En este sentido, es necesario que la juventud sea capaz de tomar conciencia de su entorno para cuidarlo y respetarlo.

Desde esta perspectiva, y tras finalizar el proyecto, el alumnado ha conocido su entorno y patrimonio en un idioma distinto al materno, y ha adquirido una visión crítica ante la situación actual del Oratorio de Valdecanales. Se concluye, así, la necesidad de realizar proyectos interdisciplinares para que la implicación del profesorado y el alumnado sea completa. Cuando el alumnado se involucra en proyectos que le identifica, la creatividad aumenta y se desarrolla, dando lugar a la gestión de emociones, al desarrollo de confianza, y a la conciencia sobre el mundo que le rodea.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP), EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, PATRIMONIO, PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.

EXPLORADORES INTERCULTURALES: 80 DÍAS DE APRENDIZAJE CONJUNTO

BEATRIZ MEDERER-HENGSTL
Universidad de Granada. C.C. La Asunción

Introducción: proyecto interdisciplinar implementado a nivel de centro basado en la lectura de ”La vuelta al mundo en ochenta días” de Verne. Se pretendía implementar actividades innovadoras y acordes con las nuevas tendencias pedagógicas, involucrando todas las áreas y haciendo uso de las TIC. Objetivos: fomentar la lectura, mejorar la comprensión lectora, expresión oral y escrita en inglés y español; desarrollar contenidos curriculares de diferentes áreas: cambio de unidades de medida

(tiempo, longitud, masa, capacidad y moneda); perímetro y área de formas geométricas básicas; habilidades digitales y tecnológicas; conocer la evolución de medios de transporte y comunicación; presentar diferentes religiones; promover la creatividad y expresión artística; conocer la geográfica, tradiciones y manifestaciones culturales, ecosistemas y estructuras sociales correspondientes, así como la situación de la mujer a lo largo de la historia; desarrollar la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones; promover el pensamiento crítico y creativo; el trabajo en equipo colaborativo y cooperativo; fomentar el respeto por el pasado y promover el cambio positivo en la sociedad y el medio ambiente. Muestra: participaron 459 alumnos: 147 alumnos y 8 profesores de Infantil, y 312 alumnos y 18 profesores de Primaria. Secundaria participó de forma esporádica, pero no se incluyó en la evaluación y análisis de resultados. Metodología: a nivel de etapa se distribuyeron los países por curso escolar para su profundización y preparación de un stand en el evento final (*FiturAsunción*). Las diferentes temáticas se consensuaron por cursos en función del currículo y objetivos específicos. Infantil partió del libro digital preparado por 4º EPO para conocer la obra; cada clase decoró su aula mediante dibujos individuales y murales colaborativos. "Visitas turísticas" facilitaron el acceso a los productos del aprendizaje realizados por los compañeros. El ciclo 1º EPO visionó el compendio de la serie *La vuelta al mundo de Willy Fogg* y creó el *Rincón del mundo* para recopilar información obtenida de presentaciones seleccionadas de la Red y de juegos promotores del aprendizaje por descubrimiento y significativo. El 2º ciclo se articuló en torno al *Cuaderno de Bitácora.* La lectura se pausó en momentos de interés para realizar indagaciones con diferentes estrategias: a nivel cooperativo y por medio del aprendizaje basado en situaciones problemáticas; a nivel colaborativo, con la creación de presentaciones relacionadas con la historia o la evolución de la tecnología; el aprendizaje por descubrimiento para los conceptos de ciencias, o los proyectos de metacomprensión, que llevaron al entendimiento de las ODS. El aprendizaje basado en juegos se centró en la creación de una baraja de cartas que incluía, a modo de palos, los monumentos, gastronomía, personajes y lugares destacables, así como el posterior juego basado en el whist. El aprendizaje servicio conllevó la

elaboración y distribución de un libro recetas internacionales saludables. Los grupos del ciclo 3º se constituyeron en "agencias de viajes" y rediseñaron, a día de hoy, el viaje de Fogg. Evaluación: se emplearon las rúbricas habituales, favoreciendo la evaluación de los contenidos adquiridos mediante parámetros ordinarios y la incorporación del proyecto a la programación de aula. La evaluación del proyecto se realizó con dos cuestionarios *GoogleForms*: profesorado, y alumnado de 4º a 6º. El profesorado de cursos inferiores entrevistó de forma grupal a sus alumnos. Conclusiones: experiencia exitosa y enriquecedora tanto para profesores como alumnos. Permitió desarrollar habilidades y conocimientos en diferentes áreas, promoviendo valores como la cooperación y el respeto, fomentando la lectura y la exploración de los clásicos, siendo ejemplo de cómo la integración de diferentes áreas del conocimiento y uso de metodologías innovadoras pueden proporcionar una experiencia educativa significativa y motivadora para los estudiantes. A nivel del profesorado, ayudó a aceptar las nuevas metodologías como positivas y facilitadoras del ejercicio profesional.

PALABRAS CLAVE

INTERDISCIPLINARIEDAD, LITERATURA CLÁSICA, METODOLOGÍAS ACTIVAS, NUEVAS TECNOLOGÍAS, PROYECTO INTERDISCIPLINAR

BENEFICIOS DEL USO DE LA ROBÓTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL: BEEBOT

Rocío Collado-Soler
Virginia Lérida Ayala
Marina Alférez-Pastor
Isabel Damiana Alonso López
Universidad de Almería

Introducción: A pesar de que la robótica no es un término del siglo XXI, sino que a finales del siglo XX ya existía, es cierto que a partir del 2000 ha crecido a pasos agigantados en todos los ámbitos, incluido en Educación hasta el punto de entrar dentro de las clases. Lo más destacable de este hecho es que se ha comprobado que la robótica, además de desarrollar las áreas científicas (STEAM) y fomentar un rendimiento mayor en ellas, también promueve un mayor interés por otras áreas curriculares y fomenta el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias transversales y básicas como la participación activa, la colaboración o la flexibilidad cognitiva.

Objetivos: El objetivo principal es evaluar el impacto del uso del robot "BeeBot" durante la etapa de Infantil en las funciones ejecutivas y el pensamiento computacional en comparación con un grupo sin contacto con la robótica.

Metodología: Es un estudio transversal en el que han participado un total de 76 estudiantes de 2 centros educativos con edades comprendidas entre los 5 y 6 años, y divididos en un grupo control y uno experimental. El grupo control no ha tenido acceso a robots mientras que en el grupo experimental hacen uso de BeeBot semanalmente. Se han pasado varias pruebas para evaluar las funciones ejecutivas y el pensamiento computacional del alumnado: Simón dice, adaptación propia del test BAFE, adaptación propia del test La Torre de Londres, y una adaptación de la

rúbrica SSS. Todos los datos han sido recogidos a través de una hoja de registro y, posteriormente, analizados en SSPSS 27.

Resultados: En todas las pruebas el grupo experimental obtiene resultados significativamente mayores que el grupo control (p<.01) con tamaños de efecto altos ($n2$>.14).

Discusión: Ha quedado demostrado que utilizar el robot BeeBot a lo largo del segundo ciclo de Educación Infantil favorece el desarrollo del pensamiento computacional y de las funciones ejecutivas a un nivel mayor que en infantes que no han tenido acceso a dicho recurso. Nuestros resultados son avalados por estudios anteriores llevados a cabo en diferentes partes del mundo como el de Gerosa et al. (2020) o di Lieto et al. (2017).

Conclusiones: Es importante dar a conocer estos alentadores resultados para que se extienda la práctica de la robótica educativa. Se ha demostrado que la robótica educativa es muy útil durante la etapa de Educación Infantil para desarrollar el pensamiento computacional y las funciones ejecutivas, habilidades básicas que les serán útiles en su vida diaria para enfrentarse a los retos que puedan surgir.

PALABRAS CLAVE

BEEBOT, EDUCACIÓN INFANTIL, FUNCIONES EJECUTIVAS, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA

UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA PARA EL TRATAMIENTO DEL AMBIOCLIMÁTICO EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Carlos Guallart Moreno
Universidad de Zaragoza
Javier Velilla Gil
Diputación General de Aragón. Educación

Introducción: Esta comunicación presenta una forma de evaluar la utilización de las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG) en las aulas de educación secundaria para obtener aprendizajes en competencias. Para ello, se han elaborado unos materiales educativos sobre el cambio climático (https://arcg.is/0XbKHn1), usando Sistemas de Información Geográfica (SIG).

Objetivos: Los objetivos competenciales que se han evaluado son:

1. Localización espacial, identificación de elementos físicos y antrópicos en el territorio, y relaciones de causalidad entre ellos.
2. Desarrollo de la creatividad, elaboración de hipótesis para la solución de problemas, pensamiento crítico y aprender a aprender.
3. Comunicar información, trabajo en equipo, etc.
4. Identificar las fuentes de información, diferenciándolas de las redes de información, utilizando las TIC
5. Asunción de responsabilidades e identificación de problemas.

MetoDOLogía: Como modelo pedagógico, se ha utilizado el "currículo bimodal", que se plantea como objetivo la actualización de las estrategias didácticas para adecuarlas a los requerimientos de la educación en la sociedad de la información. Sus dos componentes fundamentales son: los saberes básicos y las tareas asociadas con "saber hacer", "saber resolver" y "saber aprender".

La plasmación de ese modelo pedagógico se ha realizado en nuestros materiales a través de la estrategia didáctica "aprendizaje basado en proyectos" (ABP) y de la utilización de TIG para la elaboración de materiales educativos orientados a "aprender a aprender".

Resultados y conclusiones: La experimentación ha sido realizada por cuatro profesores durante los cursos 2014-2015, 2016-2017, 2017-2018 y 2021-2022.

En total, la experimentación ha afectado a 184 alumnos (distribuidos en ocho grupos, dos en cada centro), de los que 112 venían siguiendo sus aprendizajes cumpliendo los objetivos según se esperaba (tabla 1) y 72 tenían dificultades para hacerlo (tabla 2).

Para evaluar los aprendizajes realizados por el alumnado se ha realizado con una "rúbrica de evaluación", basada en la de Binkley, en la que se desglosan los objetivos competenciales de los materiales elaborados, formulados como criterios de evaluación.

El grado de cumplimiento de los objetivos planteados se ha evaluado de 0 a 10 y se ha hallado la media tanto de los alumnos que venían cumpliendo los objetivos planteados como de los que presentaban dificultades para hacerlo. La adquisición media de competencias se situaba, antes de la utilización de estos materiales, en un 2,79. Tras su utilización, pasó a un 4,36. La cifra no permite afirmar que ya se ha conseguido un conjunto de estrategias educativas competenciales, pero sí que se ha logrado una mejoría importante: diez de los objetivos en los que su cumplimiento se situaba por debajo de cuatro, tras la experimentación se situaban en cinco o más. Aquellos campos que presentaban una cifra de adquisición de competencias de tres o menos, ahora la tenían en cuatro, aproximándose al cinco.

Estos resultados ponen de manifiesto que las estrategias planteadas para elaborar los materiales eran adecuadas y que han conseguido aprendizajes de mayor calidad que los realizados con otras fórmulas didácticas más tradicionales o no.

PALABRAS CLAVE

CAMBIO CLIMÁTICO, COMPETENCIA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, TIG

ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL FORMAL A TRAVÉS DEL COMENTARIO DE TEXTOS LITERARIOS

FREDDY ADOLFO RESTREPO TREJOS
Universidad del Quindío

La actual ponencia gira en torno a la investigación *Estimulación de la expresión oral formal a través del comentario de textos literarios. Propuesta de intervención para grado décimo del colegio Comfandi,* la cual se inscribe en la línea de Didáctica de la Lengua Materna y la Literatura de la Maestría en Ciencias de la Educación de la Universidad del Quindío. De igual forma, se incorpora en el estatuto investigativo propio de la didáctica disciplinar en cuanto a las Ciencias del Lenguaje y Ciencias de la Educación, como un problema específico que responde a ciertas carencias en el desarrollo de elementos no verbales y paraverbales de la expresión oral formal; por consiguiente, una de las situaciones problemáticas detectadas se refleja en el temor, la timidez y las inseguridades que denotan la mayoría de los estudiantes para expresarse frente a un público. Para dar claridad al lector frente a lo abordado en los párrafos siguientes, este breve resumen se plantea a la luz de los siguientes apartados: primero, *Objetivos;* segundo, *Metodología* y, tercero, *Conclusiones.*

Objetivos: A partir de dicha situación problemática, se plantea un objetivo general y cuatro objetivos específicos con el fin de estandarizar un horizonte frente a las metas proyectadas en esta investigación. El objetivo general pretende estimular la expresión oral formal a través de un comentario de textos literarios sobre la obra *El extraño caso del Dr. Jekill y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson; por tanto, se atiende a: primero,

examinar los niveles de desarrollo de la expresión oral y del comentario de texto literario; segundo, diseñar estrategias didácticas orales orientadas a partir de la elaboración y la socialización del comentario de texto; tercero, desarrollar la propuesta didáctica planteada desde el comentario de texto literario; cuarto, evaluar la pertinencia de la estimulación de la expresión oral formal mediante estrategias orales enmarcadas a través del comentario de texto.

Metodología: Con la intención de llevar a cabo cada objetivo ya socializado, se decide desarrollar esta investigación desde una metodología *cualitativa* a partir de un enfoque *Critico-social* (Jiménez y Serón, 1992), con un diseño que parte de la *Investigación acción participación* (Colás, 1998). La población seleccionada estuvo conformada por 32 estudiantes del grado 10-2, de los cuales se escogió una muestra integrada por 10 estudiantes del colegio Comfandi, ubicado en el municipio de Tuluá, Colombia. Con la finalidad de evidenciar y apostar ante un cambio, por mínimo que sea, frente a la estimulación de la expresión oral formal, se determinan cuatro momentos sistemáticos: **1.** Diagnóstico; **2.** Diseño de la secuencia; **3.** Aplicación de la secuencia; **4.** Evaluación.

Conclusiones: En resumidas cuentas, estimular la expresión oral formal junto con sus elementos no verbales y paraverbales, parte del acto, del sentir, del contagiar o despertar, aquel cimiento y pilar que antecede a todo proceso de enseñanza y aprendizaje, *la motivación.* Dicho esto, también se resalta el papel de la lúdica como un factor importante para impregnar motivación frente a las estrategias orales desarrolladas ante la construcción del comentario de texto literario.

PALABRAS CLAVE

COMENTARIO DE TEXTO LITERARIO, ELEMENTOS NO VERBALES, ELEMENTOS PARAVERBALES, ESTIMULACIÓN, EXPRESIÓN ORAL

RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL ÁMBITO SOCIOEDUCATIVO POR LOS/AS MENORES DEL SISTEMA DE PROTECCIÓN: USO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL

Sara Martínez Carrera
Isabel Martínez Carrera
Cristina Sánchez Martínez
Alexandre Alonso Carnicero
Concello A Coruña

Las tecnologías digitales desempeñan un papel crucial en el ámbito socioeducativo y tienen el potencial de impulsar una transformación social significativa. Estas herramientas tecnológicas ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover la equidad, el acceso a la educación y el empoderamiento de comunidades vulnerables. En primer lugar, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) brindan acceso a recursos educativos de calidad, independientemente de la localización geográfica o de los recursos disponibles. Las aplicaciones educativas, las plataformas en línea y los recursos multimedia permiten al alumnado acceder a materiales educativos en cualquier momento y lugar, fomentando la educación a distancia y la educación inclusiva. Esto es especialmente relevante para comunidades rurales o personas con dificultades para acceder a una educación convencional. Además las TIC pueden facilitar el fomento de la participación y el aprendizaje interactivo. Las plataformas en línea y las redes sociales proporcionan espacios para el intercambio de ideas, el diálogo y la colaboración entre la comunidad educativa. Esto impulsa la creación de comunidades virtuales de aprendizaje y promueve la participación de grupos sociales desfavorecidos, permitiéndoles compartir conocimientos y experiencias. El objetivo principal de este estudio es conocer el uso de los recursos tecnológicos en el ámbito socioeducativo por los y las menores del sistema de protección. Para ello, esta investigación se encuadra en el enfoque cualitativo. Con las notas de campo y cuestionarios abiertos como instrumentos, se

ha llevado a cabo esta investigación, siendo la muestra menores del sistema de protección. Los resultados obtenidos manifiestan que los principales recursos utilizados por los/as menores del sistema de protección son el smartphone y el ordenador, utilizando dichos dispositivos todos los días. Los y las menores que se encuentran en el sistema de protección social pueden beneficiarse significativamente de estos recursos tecnológicos en diversos aspectos de sus vidas. Estas herramientas ofrecen oportunidades para el aprendizaje, la comunicación, la inclusión social y el bienestar emocional de estos/as menores. Sin embargo, también es importante reconocer los riesgos asociados con el uso de las TIC por parte de los/as menores en el sistema de protección social. La exposición a contenido inapropiado *online*, *ciberbullying* y *sexting* son preocupaciones reales. Es esencial proporcionarles una formación adecuada sobre el uso seguro y responsable de las TIC, así como establecer medidas de protección para garantizar su seguridad en línea. Es por todo ello que cabe destacar que el acceso equitativo a las TIC sigue siendo un desafío.

PALABRAS CLAVE

ÁMBITO SOCIOEDUCATIVO, MENORES, RECURSOS TECNOLÓGICOS, SISTEMA DE PROTECCIÓN

INNOVACIÓN MUSICAL EN EL AULA: ESTUDIO COMPORTAMENTAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Isabel Damiana Alonso López
Rocío Collado-Soler
Virginia Lérida Ayala
Marina Alférez-Pastor
Universidad de Almería

Introducción: ¿Musicoterapia? Según la Asociación Internacional de Musicoterapia:

"Musicoterapia es la utilización de la música y/o de sus elementos (sonido, ritmo, melodía y armonía) por un músico-terapeuta calificado, con un paciente o grupo, en un proceso destinado a facilitar y promover comunicación, aprendizaje, movilización, expresión, organización u otros objetivos terapéuticos relevantes, a fin de asistir a las necesidades físicas, psíquicas, sociales y cognitivas.

La Musicoterapia busca descubrir potencias y/o restituir funciones del individuo para que él/ella alcance una mejor organización intra y/o interpersonal y, consecuentemente, una mejor calidad de vida. A través de la prevención y rehabilitación en un tratamiento."

Teniendo en cuenta los aportes beneficiosos de la música en el comportamiento humano, nos hemos planteado realizar el siguiente estudio:

El grupo con el que realizamos la intervención musical corresponde al segundo ciclo de Educación Primaria: Tercero. Su alumnado consta de veintitrés miembros: doce niñas y once niños de ocho años de edad; su nivel socio-económico corresponde al de clase media. Se trata de un grupo de menores especialmente inquietos y revoltosos.

Objetivos: Los objetivos que pretendemos alcanzar son los siguientes:

- Relajar al alumnado después de la actividad física y lúdica realizada durante la media hora del Recreo.

- Intentar que presten más atención durante las clases de Ciencias que se imparten, inmediatamente, después del Recreo.
- Reducir la actividad física del alumnado, tras entrar al aula.
- Permanecer sentados y atentos durante más tiempo, en el aula,

Metodología: La intervención musical consta de 15 minutos semanales, un día a la semana y justo después del período del Recreo. Dicha intervención se llevará a cabo durante tres meses consecutivos y a través de diversas actividades en el aula.

Mediante la observación directa, se ha tomado nota del comportamiento de cada uno de los niños participantes en cada sesión. La información se ha recogido en una tabla con algunos de los siguientes ítems: cierra los ojos; permanece sentado; habla con su compañero; emite ruidos inapropiados. La escala contiene varios valores: "sí", "a veces", "bastante" y "no".

Resultados: Tras tres meses de trabajo:

- Las niñas fueron más receptivas que los niños: permanecieron sentadas durante más tiempo; cerraban los ojos en la actividad en la que había que hacerlo; hablaban menos con sus compañeros; a penas emitían ruidos inapropiados.
- En líneas generales, la mayoría de niños no consiguieron reducir su actividad física durante las clases de Ciencias.

Conclusiones: Durante tres meses se ha observado la actividad escolar de los niños que han participado en el estudio: el número de asignaturas, el tiempo dedicado a las mismas, las actividades y la labor docente, además del número de los mismos que entran y salen, con prisas, de un aula a otra y de un grupo a otro. Para que los resultados de la música relajante de más frutos positivos habría que valorar su efecto en el comportamiento de los niños y dedicarle más tiempo; quince minutos a la semana es insuficiente.

Tiempo y actitud se hacen del todo imprescindibles.

PALABRAS CLAVE

CONDUCTA, EDUCACIÓN PRIMARIA, MUSICOTERAPIA

MOSAICO ACCITANO, UN TRABAJO INTERDISCIPLINAR SOBRE PATRIMONIO

NATALIA TELLO BURGOS

Colegios Divina Infantita y La Presentación de Guadix

El estudio de las artes plásticas en la Educación Secundaria implica gran variedad de elementos transversales como pueden ser la concienciación cultural y el cuidado y valoración de nuestro patrimonio. En esta investigación se expone un proyecto realizado este curso académico 22-23 en el C.D.P. La Presentación de Guadix en las dos líneas que comprenden el último curso del primer ciclo de secundaria (3º ESO) en el marco de la LOMLOE y llevado a cabo de manera interdisciplinar entre las materias de Educación plástica, visual y audiovisual (EPVA) y Física y Química (FyQ).

El proyecto se ha diseñado a través de una serie de actividades enmarcadas en una Situación de Aprendizaje (SdA) conjunta de manera que la adquisición de las competencias específicas de cada área se ha visto favorecida por la implementación de una metodología diversa que no sólo ha reconocido al alumnado como agente de su propio aprendizaje, sino que además ha sido capaz de integrarlo en las dinámicas del tejido social de su zona.

Este proyecto ha tenido como objetivo principal la adquisición y desarrollo del pensamiento creativo a partir, fundamentalmente, del análisis del entorno cultural y social, la exploración de las necesidades observadas a partir de ese análisis y la comprensión de la realidad más próxima al alumnado. Asimismo, el proyecto responde a dos objetivos concretos, estos son:

1. Comprender la importancia de las manifestaciones culturales y artísticas de la zona, mostrando interés por el patrimonio

como parte de la cultura propia, reflexionando sobre cómo son testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad que nos rodea, para de reconocer la necesidad que existe para su protección y conservación y el papel que puede cumplir el alumnado en ello.

2. Comprender, identificar y relacionar los motivos por los que ocurren las principales transformaciones físico-químicas en el entorno más próximo basándose en la observación directa e indirecta del patrimonio y explicándolos en términos de leyes y teorías científicas adecuadas, para resolver problemas actuales con el fin de aplicarlas y así, contribuir a la mejora de la realidad más cercana y a la creación un mundo mejor.

La metodología empleada ha sido variada combinando el pensamiento científico, basado en la formulación de hipótesis, la experimentación científica y la indagación y búsqueda de información; y la producción y expresión artística como agente vehicular para el desarrollo personal, cultural y social.

La valoración de los resultados obtenidos, se ha realizado mediante distintas herramientas como rúbricas para la evaluación de la adquisición de las competencias específicas trabajadas, la observación directa durante el desarrollo de las actividades y exposiciones orales y/o listas de cotejo. Además, el alumnado ha valorado su desempeño, el de su compañeros a través de cuestionarios de autoevaluación y coevaluación, y finalmente, el desempeño docente junto con el propio proyecto. Los resultados han sido muy positivos y el producto final del proyecto ha podido exponerse fuera del centro educativo lo que ha proporcionado al alumnado un reconocimiento social también valorado como positivo por ellos y por el equipo docente.

PALABRAS CLAVE

CONCIENCIA CULTURAL, EDUCACIÓN PLÁSTICA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, EQUIPO MULTIDISCIPLINAR, PATRIMONIO

LA BÚSQUEDA DEL TESORO. UNA ACTIVIDAD MULTIDISCIPLINAR PARA LAS ETAPAS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

JAVIER CONTRERAS GARCÍA
Universidad de Granada

En la siguiente propuesta pretendemos desarrollar una práctica llevada a cabo con el alumnado de los Grados de Educación Infantil y Educación Primaria en la Universidad de Granada que hemos denominado "La Búsqueda del Tesoro". Por consiguiente, buscamos poner en valor esta herramienta que permite adquirir conocimientos y competencias trasversales, y que trabaja conceptos como: la lateralidad, el trabajo en equipo, el conocimiento espacial y del entorno, etc. Además de nuestra propuesta, pondremos en valor las realizaciones del alumnado, así como sus consideraciones sobre la propia actividad y sus resultados. Como objetivo buscamos la puesta en valor de esta herramienta que sirve para trabajar casi cualquier aspecto curricular, planteando la siguiente metodología: Metodología de la propuesta, análisis de las realizaciones del alumnado y resultados, y consideraciones de los mismos a cerca del uso de esta metodología. Para ello llevaremos a cabo un análisis cuantitativo sobre una muestra de 118 alumnos, dónde se evaluarán parámetros como: el conocimiento previo de la herramienta, la dificultad de su implantación, su validez como propuesta temática o el grado de satisfacción del futuro profesorado. Propondremos esta herramienta como un elemento eficaz, capaz de trasmitir saberes, conocimientos y valores, al tiempo que trabaja competencias curriculares. En cuanto a los resultados, podemos adelantar el escaso conocimiento de la propuesta, lo dificultoso de su implantación, así como un alto grado de satisfacción por parte del alumnado. Creemos que puede ser una puesta en valor de una metodología activa, basada en los usos actuales del estudiantado, que además sirve para la formación del futuro profesorado de los Grados de Educación Infantil y Primaria.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN INFANTIL, EDUCACIÓN PRIMARIA, INNOVACIÓN DIDÁCTICA, METODOLOGÍA DOCENTE

INTERVENCIÓN BASADA EN TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA LECTORA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

María Luz Baeza Díaz
Inés María González Vidal
UNIR

Recientemente fue publicado un estudio PIRLS 2021(2023) que analizó el período enmarcado entre abril y mayo de 2021, donde se evaluó la comprensión lectora de los estudiantes de 4.º de Educación Primaria en 500 centros del territorio nacional español. El estudio reveló que el 81% de los docentes españoles se sienten muy satisfechos con su profesión, el mayor valor entre los países en el estudio. Sin embargo, se identificaron ocho factores que limitan la forma de enseñar, y los resultados de los docentes en la promoción de la lectura se vieron afectados por estos factores, que incluyen problemas socio-emocionales y de salud de los estudiantes.

Para abordar esta problemática, se propone el proyecto de intervención "La Nave Verbo", que utiliza técnicas de gamificación para mejorar las competencias lectoras en los niños y niñas. La gamificación implica el uso de actividades lúdicas relacionadas con el aprendizaje, personalizadas según los intereses de los estudiantes. El proyecto se basa en el uso de herramientas como Genially, Puzzlesjunior y YouTube para diseñar actividades que aumenten el interés por la lectura.

La gamificación en la Educación Primaria es fundamental, ya que favorece el desarrollo de competencias básicas de manera motivadora,

utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esta metodología influye en el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación de los estudiantes, quienes deben ser capaces de comprender, analizar y evaluar la información de un texto, relacionándola con sus conocimientos previos para la toma de decisiones y la resolución de problemas.

La metodología utilizada combina enfoques teóricos y prácticos. Se recopilaron los resultados del estudio PIRLS 2021, se identificaron los factores limitantes para los docentes, se realizó una revisión bibliográfica para respaldar teóricamente el estudio y se creó el proyecto de intervención basado en la gamificación de la lectura. La muestra de participantes incluyó a diversos docentes, alumnos y profesionales, residentes en la Ciudad Autónoma de Ceuta, interesados en la gamificación como estrategia para mejorar la competencia lectora.

Los resultados empíricos del proyecto de intervención mostraron una mejora en la motivación y el interés por la lectura, un aumento en la competencia lectora, la personalización del aprendizaje, el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo, y la evaluación formativa y la retroalimentación. Se utilizaron diversos instrumentos de evaluación, como cuestionarios, encuestas, observación, pruebas de competencia lectora y análisis de productos y trabajos, para recopilar datos relevantes y medir los resultados del proyecto.

En conclusión, la gamificación en la Educación Primaria es una estrategia efectiva para mejorar la competencia lectora, potenciando la motivación y el uso de las TIC. El proyecto ”La Nave Verbo” demostró promover el interés por la lectura en los niños, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades básicas, el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación. Los lectores deben ser capaces de comprender, analizar y evaluar la información contenida en un texto, relacionándola con sus conocimientos previos para tomar decisiones y resolver problemas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA LECTORA, EDUCACIÓN PRIMARIA, GAMIFICACIÓN, INTERVENCIÓN, MOTIVACIÓN.

LA ETNOGRAFÍA VISUAL PARA EL ANÁLISIS DE LA RENOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Olga Buzón García
Luisa Vega Caro
Universidad de Sevilla

Carmen Romero García
Universidad Internacional de La Rioja

La renovación pedagógica es un movimiento social que surge para mejorar la calidad de la educación. Los movimientos de renovación pedagógica surgieron en España entre los siglos XIX y XX, y se iniciaron principalmente desde centros privados. Durante la II República, estos movimientos se difundieron y desaparecieron con la dictadura, pero volvieron a resurgir entre los años 60 y 70 produciéndose nuevamente una expansión. Estos movimientos consisten en cambiar los métodos de enseñanza, mejorar los contenidos y personalizar el aprendizaje, todo bajo un ambiente democrático y participativo.

Este trabajo recoge algunos resultados preliminares sobre el análisis de los procesos de renovación pedagógica en un centro de Educación Primaria a través de la aplicación de la etnografía visual, y se desarrolla al amparo de un proyecto de investigación I+d+i denominado "El cuarto impulso de renovación pedagógica en España" financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, Convocatoria Proyectos de I+D+i: (PID2019-108138RB-C21).

Utilizamos la etnografía visual como metodología de investigación cualitativa para identificar, a través de imágenes, aspectos relacionados con la investigación. La etnografía visual hace énfasis en mostrar una realidad desde sus protagonistas, sus emociones y sentimientos.

El objetivo fundamental de este trabajo es analizar, a través de fotografías tomadas por los investigadores, cómo se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje en un centro de Educación Primaria catalogado como comunidad de aprendizaje.

Los resultados obtenidos muestran que las metodologías activas que se llevan a cabo en el centro (opuestas a las metodologías fundamentalmente memorísticas) tales como los grupos interactivos, aprendizaje cooperativo y colaborativos, etc., repercuten positivamente tanto en el alumnado como en las familias. En este sentido, los estudiantes sienten la escuela como una extensión de sus propias casas en las que pueden expresar sus ideas, emociones y sentimientos sin miedo a ser juzgados. Por otro lado, las propuestas pedagógicas implementadas integran diferentes contenidos y saberes, proporcionado al alumnado un mayor grado de autonomía y creatividad.

Aunque estos resultados son aún preliminares, podemos concluir que un aspecto fundamental del éxito académico del alumnado es precisamente el desarrollo de una verdadera comunidad de aprendizaje en la que existe un liderazgo compartido entre el equipo directivo y el equipo docente del centro. Otro elemento a destacar es la organización de los tiempos de aula y los espacios abiertos y flexibles donde el alumnado puede trabajar tanto dentro del horario lectivo como fuera del mismo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, ETNOGRAFÍA VISUAL, RENOVACIÓN PEDAGÓGICA

LIBRE ELECCIÓN, PENSAMIENTO VISUAL Y CURRÍCULO. CREANDO UNA EDITORIAL COOPERATIVA.

JUAN ROMAN
Universidad de Huelva

Construir el aprendizaje desde la expresión creativa y el pensamiento visual, tejiendo poemas. La palabra como una imagen y desde la imagen, haciendo de la forma de la palabra un universo de posibilidades donde la imaginación, originalidad, espontaneidad e inmediatez se transforman en fuente inconsciente de conocimiento. La experiencia realizada con alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria deriva en textos-imágenes, como una resonancia que supera la norma, elaborando textos en el que es el propio alumnado el que aplicando las técnicas creativas alcanza el documento final. El tema escogido se alcanza a través de la metodología de la Pedagogía discente que parte de la libre elección.

La experiencia se ha desarrollado para participar en el proyecto Emprende en la Escuela culminando con la creación de una editorial en la que se ha visibilizado la publicación.

Empoderamiento, libre elección, buen trato, creatividad, colaboración, alternancia, amor, son los principios que se han aplicado al proceso de creación propios del método señalado por Mellado Román para el desarrollo de las competencias educativas. Cada una de las fases se ha trabajado desde técnicas creativas partiendo desde lo biográfico y desde la mirada, a través de analogías y expresión de los sentidos, para conseguir textos como “Dedos dándose besitos y una ciudad junto al mar” , “Por qué papel si no hay lápiz” o “Volar es volar”.

Desde una perspectiva docente, la programación del proyecto incluye, tal y como indica la legislación, la gestión de todas las Áreas de conocimiento escolar y las competencias clave, haciendo como propias las competencias específicas y saberes básicos del ciclo.

En la experiencia ha participado alumnado de segundo tercer ciclo de educación Primaria, un total de 75 alumnos y alumnas. Los datos

extraidos son el resultado de la producción artistica realizada y compartida en el proyecto EME promovido por la Junta de Andalucia.

El resultado es una colección de propuestas literarias presentadas en el proyecto EME "*Emprende en la Escuela",* convocado por la Junta de Andalucía, donde la creación respeta la identidad individual y la cooperación: Haikus, prosa poética, deconstrucciones de la palabra, posibilidades en las que el desbloqueo creativo se convierte en el traductor del aprendizaje y el empoderamiento favorece la tutorización entre iguales y las formas de mirar con las que se construye el sentido crítico. Cada alternativa como opción y cada diferencia como posibilidad.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS EDUCATIVAS, CREATIVIDAD, EDUCACIÓN PRIMARIA, PENSAMIENTO VISUAL

MÉTODOS DE EVALUACIÓN ALTERNATIVA PARA LA IGUALDAD EN EDUCACIÓN

ABSTRACT

Este simposio se propone acoger experiencias, intervenciones e investigaciones que fomenten el uso de metodologías evaluativas participativas como una alternativa eficaz para facilitar el desarrollo de actitudes, competencias y habilidades en el alumnado que les permita aprender reflexivamente de la experiencia y que fomenten la igualdad de género en la educación. En este sentido, el objetivo principal que se persigue en este espacio es conocer cómo se incorporan estrategias participativas de evaluación desde una perspectiva feminista, promoviendo el desarrollo de competencias evaluativas en los/las estudiantes desde la reflexión sobre la responsabilidad social que implica esta actividad.

Se incluyen como temas de interés:

- Nuevos modelos de evaluación para el aprendizaje
- Perspectivas feministas en la evaluación
- Instrumentos alternativos a los exámenes
- Aprendizaje y Evaluación de competencias

Os animamos a asistir y presentar vuestros trabajos a este simposio, ya que consideramos de vital importancia compartir nuestra experiencia como medio para conseguir agentes de cambio para alcanzar una sociedad y una educación más igualitaria.

- **Ponencia S03-01.** THE UNIFIED FUNCTIONALITY MODEL OF WORKING MEMORY: NEW BILINGUAL EVALUATION SYSTEM. Carlos Andres Restrepo Zapata.
- **Ponencia S03-05.** MICROETNOMETRÍA: ¿UN MÉTODO DIAGNÓSTICO FEMINISTA EN EDUCACIÓN? Rafael García Pérez. Manuel Rodríguez López.
- **Ponencia S03-06.** EVALUACIÓN, COEVALUACIÓN Y CREATIVIDAD. EL RESULTADO COMO APRENDIZAJE. Juan Roman.
- **Ponencia S03-07.** IMPLEMENTACIÓN DE INNOVACIONES EVALUATIVAS PARA LA PROMOCIÓN DE APRENDIZAJES ESTRATÉGICOS Y PROFUNDOS Marisol Del Carmen Alvarez Cisternas. Karen Jimenez Mena.
- **Ponencia S11-02.** EVALUAR PROYECTOS EMPRESARIALES EN EL GRADO DE GESTIÓN DE NEGOCIOS MEDIANTE EL USO DE UNA RÚBRICA DETALLADA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES Jon Las Heras. Asier Arcos-Alonso.
- **Ponencia S11-46.** PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN LA UNIVERSIDAD APLICADO AL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN Elena Capapé. María Romero Calmache. Héctor J. Oliva Cantín.
- **Ponencia S11-54.** LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO, LOS OBSTÁCULOS Y LOS LOGROS DEL PROFESORADO QUE SE ENFRENTA A PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN ANDALUCÍA Jose Ramon Mora-Marquez. Gabriel Travé González.

THE UNIFIED FUNCTIONALITY MODEL OF WORKING MEMORY: NEW BILINGUAL EVALUATION SYSTEM

CARLOS ANDRES RESTREPO ZAPATA
Universidad del Quindío

Memory is known as one of the most essential neuro-elements for human beings. In fact, it allows the storage of different sorts of information such as memories, anecdotes, stories, languages, secrets, among others. Cognitively speaking, memory has also important implications for autobiographical events in human life since it is the main center in charge of managing important functions such as retrieval and production of information. Working memory plays a crucial role in cognitive processes, including language processing, problem-solving, and learning. Bilingualism adds an additional layer of complexity to working memory, as individuals need to manage and process information in multiple languages. The Unified Functionality Model of Working Memory (UFM-WM) offers a comprehensive framework for understanding the structure and functionality of working memory. This presentation aims to introduce the UFM-WM and explore its potential as a new educative evaluation system for bilingual individuals.

Objectives:

1. Introduce the Unified Functionality Model of Working Memory (UFM-WM).
2. Investigate the impact of bilingualism on working memory.
3. Propose the UFM-WM as an educative evaluating system for bilingual individuals.
4. Discuss the practical implications of the UFM-WM in educational settings.

Methodology:

1. Review existing literature on working memory, bilingualism, and educational evaluation systems.
2. Examine the components and functions of the Unified Functionality Model of Working Memory.
3. Conduct empirical studies to investigate the relationship between bilingualism and working memory using standardized tests and cognitive tasks.
4. Develop and implement an educative evaluating system based on the UFM-WM for bilingual individuals.

Discussion: The Unified Functionality Model of Working Memory posits two essential components: Unity and Functionality. The Unity component emphasizes the unified nature of working memory, incorporating distinct subsystems such as phonological, executive, visuospatial, and episodic components. The Functionality component focuses on the overall function and interactions among these components to facilitate cognitive processes. By considering both unity and functionality, the UFM-WM provides a holistic perspective on working memory.

Results: Empirical studies investigating the impact of bilingualism on working memory revealed intriguing findings. Bilingual individuals exhibited enhanced executive control and cognitive flexibility, indicating potential cognitive advantages. However, they also faced challenges in managing language interference and task-switching. These results highlight the complexity of working memory in bilingual contexts and support the need for an educative evaluating system that addresses these specific challenges.

Conclusions: The Unified Functionality Model of Working Memory offers a promising framework for understanding and evaluating working memory in bilingual individuals. By considering the unity and functionality of working memory, this model provides a comprehensive understanding of its structure and operation. The UFM-WM can serve as a valuable educative evaluating system, allowing educators to assess the unique cognitive demands faced by bilingual learners and tailor

instructional strategies accordingly. Incorporating the UFM-WM into educational settings can enhance the effectiveness of interventions and support bilingual individuals in optimizing their working memory capacity. Further research and development are necessary to refine and validate the UFM-WM as an educative evaluating system for bilingual individuals. Ultimately, this model has the potential to revolutionize our understanding of working memory and improve educational practices for bilingual learners.

PALABRAS CLAVE

BILINGUAL EDUCATION, BILINGUALISM, EVALUATION METHODS, UNIFIED FUNCTIONALITY MODEL, WORKING MEMORY

MICROETNOMETRÍA: ¿UN MÉTODO DIAGNÓSTICO FEMINISTA EN EDUCACIÓN?

Rafael García Pérez
Manuel Rodríguez López
Universidad de Sevilla

Presentamos un estudio empírico multicasos, sobre el cambio cognitivo de género en alumnado universitario (6 hombres y 6 mujeres). Es un estudio piloto para mostrar el alcance de una innovación científico-metodológica específicamente pensada para desarrollar la idea de *un diagnóstico feminista en educación*: el *"Método MicroEtnoMétrico"*. En este estudio el punto de partida es el análisis de las respuestas a una escala likert (MIPVAW) por los propios participantes en un proceso discursivo guiado por alguien más experto que lleva a un auto-reconocimiento y comprensión de la lógica y el pensamiento de género en un duólogo

dialogal orientado al entendimiento. Medimos la flexibilidad discursiva (CUAN) y el salto cualitativo de género (CUAL).

La microetnometría desarrolla conocimientos en el *plano microgenético* de los procesos formativos, con un *diseño longitudinal* a muy corto plazo, casi instantáneo, que refleja la naturaleza de la cognición en proceso de cambio, el cual se estudia mediante análisis microetnográficos de la interacción, pero en el marco teórico-metodológico propuesto por una medida consolidada en el campo de estudio. Por tanto, se teoriza sobre la base de una "métrica" diagnóstica clásica, pero *la dialogicidad construye el género* durante el propio proceso por lo que el microanálisis de las interacciones educativas permite formular hipótesis.

La idea de la MicroEtnoMetría surge como respuesta a un problema de investigación feminista: ¿Cómo se pasa de la ceguera de género a la conciencia de género? Definimos la ceguera de género como un modo de pensamiento distorsionado, tanto por elementos socioculturales de orden afectivo a través de estereotipos patriarcales de género (que empíricamente vinculamos al sexismo ambivalente) como por la apropiación de ideas falsas (cuyos indicadores empíricos son los Mitos IPVAW) que conllevan a estilos de pensamiento muy alejados del pensamiento con perspectiva de género que permite superar la ceguera.

Los resultados son muy alentadores, nos propusimos observar empíricamente la *educabilidad de género* en un marco métrico y que el método en sí mismo debía capacitar para construir género (Doing Gender) con los participantes. Con este método longitudinal a corto plazo construimos teoría sobre dichos procesos. La hipótesis principal del estudio MicroEtnoMétrico es que existe la Flexibilidad Discursiva y es posible medirla (Índice de Flexibilidad Discursiva). Mediante microexperimentos, hemos confirmado esta hipótesis en los participantes, quiénes después de haber terminado un proceso de argumentación discursiva sobre un ítem de alguna dimensión de la escala MIPVAW (minimización, culpabilización, exoneración y normalización), han abordado con mayor facilidad los subsiguientes ítems de esa misma dimensión; porque ya integran la lógica de pensamiento que están aprendiendo, lo que, a veces,

advierten los/as propios/as participantes dando cuenta autorreflexiva de la conciencia de género que va alcanzando.

En conclusión, *el método microetnométrico* aplicado permite construir un conocimiento *nuevo y específico* sobre los microprocesos educativos asociados al paso *de la ceguera a la conciencia de género.* Este método parece revelarse apropiado para el diagnóstico en campos muy diversos, aunque surge en el marco de una investigación educativa feminista.

PALABRAS CLAVE

CEGUERA DE GÉNERO, DISTORSIÓN COGNITIVA, DOING GENDER, MICROETNOMETRÍA, MYTHS OF INTIMATE PARTNER VIOLENCE AGAINST WOMEN (MIPVAW)

EVALUACIÓN, COEVALUACIÓN Y CREATIVIDAD. EL RESULTADO COMO APRENDIZAJE

JUAN ROMAN
Universidad de Huelva

Convertir la evaluación en una experiencia de aprendizaje más allá del resultado y su tratamiento, independientemente de su orientación inicial, procesual o final o de su definición sumativa, formativa o continua.

La experiencia se ha desarrollado con alumnado de Educación Secundaria en las áreas de Educación plástica y visual y Lengua castellana y literatura con el fin de que por si mismos evalúen su propio conocimiento a través del intercambio de roles con el docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es el propio alumnado quien de forma individual promueve la prueba de evaluación, basando la propuesta en un planteamiento creativo que permita y facilite la revisión global del aprendizaje. A través de cada una

de las propuestas, construidas con planteamientos creativos, el discente asume el rol de evaluador, compartiendo la prueba con sus compañeros y compañeras que será aplicada y posteriormente revisada por cada discente convertido en evaluador.

Esta experiencia como síntesis permite, a través del intercambio de roles, la trazabilidad del proceso evaluador de enseñanza – aprendizaje. Una misma propuesta respeta la intervención de docente evaluando la propuesta de evaluación (proceso y final) del discente, la evaluación que éste realiza como evaluador y la que un tercer discente completa en la evaluación propuesta, registrándose así un proceso en el que la implicación del alumnado es activa y dinámica y donde la función principal del docente descansa en el acompañamiento y observación. El protagonismo del resultado se comparte con el alumnado, y más allá de la autoevaluación, el discente aplica su criterio para concretar cuantitativa y cualitativamente el resultado final de su aprendizaje y de sus terceros.

La experiencia ha derivado en la creación de sentido crítico, toma de decisiones, creatividad, corresponsabilidad, empatía, relacionado con las competencias educativas, más allá de la gestión conceptual de saberes básicos y contenidos.

Las propuestas han obligado a cada participante, independiente a su rol, a tomar conciencia de contenidos, proceso, punto de partida y diversidad, y a observar el aprendizaje desde cada perspectiva. La creatividad se convierte en forma de construcción del pensamiento y de descripción de la realidad con relevancia personal y social.

PALABRAS CLAVE

COEVALUACIÓN, CREATIVIDAD, EVALUACIÓN

IMPLEMENTACIÓN DE INNOVACIONES EVALUATIVAS PARA LA PROMOCIÓN DE APRENDIZAJES ESTRATÉGICOS Y PROFUNDOS

Marisol Del Carmen Alvarez Cisternas
Karen Jimenez Mena
Universidad de Las Américas

Se describe la implementación e impacto luego de utilizar la evaluación activa y colaborativa entre docentes universitarios que participaron del Diplomado de Innovación en Docencia Universitaria. La implementación de enfoques evaluativos transformacionales, que promuevan el empoderamiento y la participación activa de los estudiantes, avanzando hacia el fortalecimiento de aprendizajes profundos, desde un cambio de paradigmático de cómo se concibe la evaluación, hacia modelos más inclusivos, promoviendo en ello la participación estudiantil. En efecto, de acuerdo con Gómez y Quezada (2020) la mayor participación de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje promueve la autonomía y responsabilidad. Dando paso a un proceso democrático (Segura, 2018). Desarrollar la capacidad de emitir un juicio evaluativo, o autoevaluar su trabajo o el de otros, promueve que las competencias desarrolladas promuevan el aprendizaje a lo largo de la vida (Tai, et.al, 2017).

La metodología consideró un enfoque metodológico cualitativo-descriptivo, con un estudio intrínseco de casos. Los resultados dan cuenta de las fortalezas y nudos críticos, así como las propuestas de mejoramiento.

La muestra fue intencionada y quedó conformada por un total de 30 docentes que participaron del Diplomado en Innovación en Docencia Universitaria. El levantamiento de datos se realizó en una primera instancia el Cuestionario ALE–Q – Clima de Evaluación como aprendizaje y empoderamiento en la Educación Superior considerando la dimensión número seis referida al aprendizaje estratégico y profundo, la que constan de cinco ítems de base estructurada en una escala likert de cinco

opciones, desde No aplica (0), a Muy de acuerdo (4). Junto a ello, se utilizó una entrevista individual, con tres preguntas iniciales orientadoras y dirigidas a las y los estudiantes, utilizando para ello la plataforma digital google form, a partir del análisis se generaron dos categorías de análisis.

Dentro de los resultados se pueden destacar, las y los estudiantes reconocen que las indicaciones y pautas entregadas por sus docentes les contribuyó a organizar sus trabajos y actividades, respondiendo a los requerimientos de las tareas evaluativas con más certezas que incertezas. De igual manera, las tareas evaluativas les ayudaron a develar y reconocer sus fortalezas como debilidades ante sus aprendizajes, avanzando hacia el reconocimiento de sus errores, verbalizando los mismos y buscando alternativas de solución con otros compañeros del mismo curso. Se reconoce que el trabajo colaborativo potenció su productividad, el poder hacer una reflexión crítica sobre sus logros develando las fortalezas y reconociendo las oportunidades de mejoramiento, teniendo la oportunidad de tomar decisiones autónomas respecto a la forma de como presentar los productos solicitados por el docente.

Se confirman los hallazgos de Mora-Vicarioli (2019), en cuanto al impacto en la modificación de los roles en el proceso evaluativo, lo que genera que el estudiantado se empodere del mismo, no solo convirtiéndose en un actor activo, sino que desarrollando la autorregulación de su aprendizaje, promoviendo en ello el aprendizaje estratégico y profundo. Tanto individual como grupalmente, serán capaces de valorar su propio trabajo, cuestionar las prácticas evaluativas y ofrecer alternativas diferentes a las que se proponen Ibarra-Sáiz, et.al.,2020).

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ESTRATÉGICO, APRENDIZAJE PROFUNDO, EMPODERAMIENTO., EVALUACIÓN, INNOVACIÓN

EVALUAR PROYECTOS EMPRESARIALES EN EL GRADO DE GESTIÓN DE NEGOCIOS MEDIANTE EL USO DE UNA RÚBRICA DETALLADA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES

JON LAS HERAS
Universidad del País Vasco

ASIER ARCOS-ALONSO
Universidad del País Vasco UPV/EHU

Este trabajo describe la creación y aplicación de una rúbrica detallada y amplia para evaluar un proyecto complejo en el Grado de Gestión de Negocios (GGN). El alumnado trabaja en equipos de no más de 3 o 4 personas donde ellos/as mismas adquieren un rol proactivo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, para realizar una crítica estratégica a una organización (con o sin ánimo de lucro), proponiendo nuevos objetivos y un plan estratégico. La rúbrica se presentó junto con la Guía del Trabajo en Equipo al inicio del curso y se brindó acompañamiento y retroalimentación por parte del profesorado durante las clases prácticas. Este trabajo también destaca la importancia del enfoque en habilidades y competencias transversales del GGN, más concretamente, el desarrollo de criterios y adquisición de herramientas analíticas para comprender los elementos y relaciones que conforman la realidad y empresarial en un contexto de mercados globalizados, así como para expresar sus argumentos y conclusiones de una manera estructurada y convincente. La rúbrica proporciona un marco estructurado para evaluar el desempeño del alumnado en estas habilidades, lo que ayuda a fomentar su desarrollo y prepararlo para futuros desafíos profesionales. Además, la rúbrica ha demostrado ser efectiva en la prevención del plagio y otras malas prácticas de aprendizaje, y ha fomentado el desarrollo de proyectos útiles para la sociedad, especialmente en PYMES. En resumen, este trabajo presenta una estrategia efectiva e innovadora para la evaluación y el fomento del desarrollo de habilidades y competencias clave en los estudiantes de

gestión de negocios, a través de un enfoque riguroso y estructurado en la evaluación de proyectos complejos y de calidad.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN, GRADO EN GESTIÓN DE NEGOCIOS, RÚBRICA, TAREA COMPLEJA Y DE CALIDAD

PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN LA UNIVERSIDAD APLICADO AL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN

Elena Capapé
María Romero Calmache
Héctor J. Oliva Cantín
Universidad San Jorge

Aprendizaje Servicio (APS) es una práctica educativa que combina la pedagogía y la solidaridad, a la par que los estudiantes actúan sobre necesidades reales con el fin de mejorar un contexto real dado (Ministerio de Educación y Formación Profesional). Su relevancia queda recogida también en la LOSU (Ley Orgánica 2/2023 del 23 de marzo del Sistema Universitario), en la que se habla de la importancia por parte de las universidades de favorecer prácticas de responsabilidad social que permitan la adquisición de conocimientos y la prestación de servicios a la comunidad. Por eso, son numerosas las Universidades que cada vez más promueven la implantación de espacios para desarrollar la práctica del Aprendizaje-Servicio (Martínez et ál., 2018, p. 11). Por otro lado, la creatividad y la producción audiovisual son algunas de las habilidades esenciales que se trabajan en los estudios de Comunicación y sus posibilidades de impactar en el mundo real son extremadamente altas, especialmente, en colaboración con instituciones sin ánimo de lucro, así lo

indica la Fundación Lealtad (2021) al resaltar la relevancia de la comunicación como una herramienta estratégica para dar a conocer su misión al conjunto de la sociedad.

Así pues, el principal objetivo de este trabajo es analizar la relación entre el ámbito de la Comunicación en el espacio universitario y la generación de actividades de aprendizaje y servicio. Asimismo, busca exponerse un caso de estudio concreto que se ha ejecutado y que está basado en la canalización de algunas de las principales competencias que se trabajan en el ámbito de la Publicidad y la Comunicación Audiovisual para revertir en instituciones sin ánimo de lucro del entorno regional en el que se enmarca la actividad. Esta metodología de innovación se aplica de forma paralela a las materias, mediante una ejecución transversal. De esta forma, se ha podido comprobar que existe una necesidad en las instituciones del tercer sector de reforzar sus iniciativas comunicativas, siendo la creatividad y la producción audiovisual clave en este proceso; asimismo, podemos observar que existe un interés en los estudiantes de participar en proyectos que tienen aplicación directa en un entorno real. Por último, se evidencia que estos procesos de trabajo práctico mejoran la asimilación de habilidades por parte de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO, COMUNICACIÓN, DOCENCIA UNIVERSITARIA

LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO, LOS OBSTÁCULOS Y LOS LOGROS DEL PROFESORADO QUE SE ENFRENTA A PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN ANDALUCÍA

Jose Ramon Mora-Marquez
Universidad de Huelva

Gabriel Travé González
Departamento de Pedagogía. Universidad de Huelva

Esta investigación se enmarca dentro del proyecto de I+D+i titulado: "Anatomía del cambio educativo: las escuelas ante el reto de la innovación pedagógica". Referencia: UHU-1256182 en el cual se analiza al profesorado inmerso en un proyecto de innovación aceptado por la Junta de Andalucía. El objetivo principal de este estudio es conocer cómo es la evaluación que realiza el profesorado en los proyectos de innovación junto a los obstáculos encontrados y logros alcanzados. Se pretende, además, discernir si realmente este profesorado está llevando a cabo prácticas educativas innovadoras o simplemente responde a eso que llaman «efervescencia del cambio» y cuando de verdad se ahonda en las dichas prácticas se determina que verdaderamente no es más que una simple actualización.

La metodología de este estudio es de naturaleza cuantitativa y de tipo encuesta. Para llevarla a cabo se elaboró un cuestionario de carácter analítico e interpretativo tipo Likert de 8 puntos (0= Totalmente en desacuerdo y 7= Totalmente de acuerdo) con 39 ítems organizados en 11 categorías. Para este estudio concreto se han utilizado la categoría de *evaluación* (compuesta por 5 ítems*)* y la de *dificultades y respaldos* (compuesta por 2 ítems). La muestra final se compone de 286 docentes de 94 centros educativos.

Los resultados muestran respecto a la evaluación del proyecto que a la hora de poner las calificaciones prevalece un comentario argumentando del proceso y resultado. El resultado de controles o pruebas ha tenido muy poco impacto en detrimento del trabajo diario o la realización de

actividades. A través de la evaluación, los profesores puden saber el grado de consecución de los objetivos planteados o conocer que es lo que se debe introducir para que el alumnado avance. El instrumento que más utilizan es, sin lugar a duda, la observación sistemática. En cuanto a los obstáculos, tanto el exceso de carga burocrática como la insuficiencia de recursos materiales han supuesto las mayores dificultades para desarrollar el proyecto. Por último, el trabajo en equipo por parte del profesorado ha sido el mayor logro adquirido.

Atendiendo a los resultados obtenidos respecto a la evaluación se puede concluir que los docentes se encaminan hacia una evaluación formativa donde el foco se centra en los procesos. Es decir, se proporciona retroalimentación al alumnado para que este modifique lo errores y se produzca un aprendizaje significativo. Del mismo modo, conocer los obstáculos y los logros ayuda a la propia autoevaluación de profesorado y que, en futuros proyecto, las dificultades se minimicen y los logros se potencien.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN, INNOVACIÓN EDUCATIVA, LOGROS, OBSTÁCULOS, PROYECTOS

HACIA UN MARCO DE COMPETENCIAS DOCENTES COEDUCATIVAS (CDCO)

ABSTRACT

En los últimos años la igualdad de oportunidades ha pasado a la agenda política, y de ahí a la normativa en educación. La evidencia científica constata que los cambios en el ámbito educativo están siendo lentos, variados y, en ocasiones, imperceptibles en esta materia. No podemos obviar que la educación es también un medio de producción, reproducción y legitimación de la cultura y las relaciones de poder. Es cierto que en la escuela se perpetúan desigualdades y se favorece su reproducción y asimilación, pero al mismo tiempo se abre la posibilidad del cambio para la mejora de la sociedad. Las administraciones educativas deben propulsar y favorecer dichos cambios, y es el profesorado, su formación y competencias, la variable clave para conseguir la igualdad real y efectiva en todas las capas de la sociedad, con su rol decisivo en modelar y marcar el camino de las generaciones más jóvenes.

Por todo lo expuesto, la formación en cuestiones educativas con perspectiva de género es una de las líneas prioritarias de las políticas educativas supranacionales. Y para que estas políticas sean efectivas, tienen que sistematizarse, evaluarse, y no depender de la voluntariedad o el compromiso personal. La formación docente, tanto inicial como permanente, debe dotarse de un marco competencial coeducativo transversal y sistemático como lo son el marco común europeo de referencia para las lenguas, el marco de competencias de emprendimiento y el marco Europeo de Cualificaciones (EQF-MEC). Dicho marco podría garantizar la formación en coeducación del personal docente, y a su vez servir de marco evaluador del proceso de enseñanza y aprendizaje en coeducación. Sin duda, el desafío teórico que supone establecer las competencias docentes coeducativas es grande. Por ello, en este simposio, se pretende acoger la diversidad de posicionamientos que los estudios de género ofrecen al ámbito educativo, proyectando la riqueza del debate interdisciplinar.

El foco principal de este simposio se centra en acoger propuestas que visibilizan la transversalización de la perspectiva de género en educación, considerando tanto estudios empíricos, experiencias educativas como revisiones sistemáticas o meta-análisis encaminados a generar

conocimiento en torno a las competencias docentes coeducativas. Son bienvenidos también estudios orientados a la medición de las competencias docentes coeducativas a través de diversas estrategias y procedimientos metodológicos que permitan construir un conocimiento validado sobre las competencias profesionales que son exigibles al profesorado en su praxis en materia de coeducación e igualdad. Se acogerán investigaciones desarrolladas con metodologías propias de las Humanidades y las Ciencias Sociales, pero dando también el espacio a aquellas que desde otros campos de conocimiento desean aportar a la igualdad de género en educación a través de la formación docente.

- **Ponencia S05-01.** INSTANCIAS EFECTIVAS DEL LIDERAZGO EN LA VINCULACIÓN CON EL MEDIO EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Fernando Díez. Evelyn Pizarro-Fuentes.
- **Ponencia S05-02.** HACIA UN MÉTODO EDUCATIVO MULTIDISCIPLINAR A TRAVÉS DE AK Y LA HUMANIDAD, DE HALMA ANGÉLICO Lorena Alemán Alemán.
- **Ponencia S05-03.** ANÁLISIS DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN DOS TITULACIONES DE LA UNIVERSIDAD DE LEÓN Juan Rodríguez Medina. Belén Carballo-Leyenda. Olga Molinero González. Concepción E. Tuero Del Prado.
- **Ponencia S05-04.** CREENCIAS Y MITOS DEL PROFESORADO DE PRIMARIA SOBRE LA VIOLENCIA DE GÉNERO María Pulido Moreno. Angeles Rebollo Catalan.
- **Ponencia S05-05.** UN MARCO DE COMPETENCIAS DOCENTES COEDUCATIVAS EN LAS BELLAS ARTES Estifen Tedejo Rodríguez.
- **Ponencia S05-06.** ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS COEDUCATIVAS DOCENTES EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL Laura Lucas Palacios. Ainhoa Resa Ocio. Rocío Diez Ros.
- **Ponencia S05-07.** LA ESCUELA MIXTA: UN ESPEJISMO DE IGUALDAD Ana Hidalgo Urtiaga.
- **Ponencia S05-08.** COEDUCAR PARA PREVENIR LAS VIOLENCIAS CONTRA LAS MUJERES. LA IMPORTANCIA DE LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO María Ávila Bravo-Villasante.
- **Ponencia S05-09.** PRESENCIA DE MUJERES ACADÉMICAS EN LAS GUÍAS DOCENTES DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA Catalina Solís Ceballos.

INSTANCIAS EFECTIVAS DEL LIDERAZGO EN LA VINCULACIÓN CON EL MEDIO EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

FERNANDO DÍEZ
Universidad de Deusto

EVELYN PIZARRO-FUENTES
Universidad de Deusto

Introducción: Durante las últimas décadas, alrededor del mundo se ha promovido una agenda gubernamental e investigativa relacionada con el nuevo rol del conocimiento en la sociedad (Lebeau y Cochrane, 2015). El conocimiento se desplaza desde su función tradicional como fuente de almacenamiento y difusión de información, hacia un tipo de conocimiento como agregador de valor económico y simbólico (Cader, 2008; World Bank, 2007). En este contexto, las instituciones de educación se vuelven centrales y ampliamente valoradas respecto de su capacidad de aportar a los procesos de desarrollo. No obstante, para cumplir con este objetivo, las instituciones de educación deben construir un nuevo tipo de intelectualidad y comprensión de sus dimensiones de acción espacial y territorial, que son las que definen el papel contemporáneo de la tercera misión universitaria (Banco Mundial, 2000; OCDE, 2007; Unesco, 1998). **Objetivo:** Este estudio tiene como objetivo, (O1) Conocer la efectividad de los procesos de vinculación con el entorno. **Método:** La muestra está constituida por el equipo directivo y coordinadores del colegio OSOTU. La investigación nos proporciona información a partir de la aplicación del cuestionario VAL-ED (Vanderbilt Assessment of Leadership in Education) como un instrumento de evaluación de la gestión, a partir de la investigación sobre liderazgo centrado en los aprendizajes (Sarasola et al., 2016). **Resultados:** Este estudio de investigación se está llevando a cabo actualmente. Los resultados darán respuesta a los objetivos formulados anteriormente. **Discusión:** A partir de los resultados conoceremos la efectividad de los procesos de vinculación con el entorno, como componte del liderazgo pedagógico

(Fernández-Berrocal et al., 2017). Esperamos encontrar altos niveles de efectividad de los procesos de vinculación con el entorno, vinculado a altos niveles de calidad en el liderazgo pedagógico; este proceso, sí se realiza de manera efectiva, puede mejorar la calidad de la educación, fortalecer la relación de la institución educativa con la comunidad local, y ayudar a la institución a ser más relevante y sostenible a largo plazo. (Rueda-López, et al., 2019; Téllez-González, 2015; UNESCO, 2019)

PALABRAS CLAVE

LIDERAZGO; VINCULACIÓN CON EL ENTORNO; EFECTIVIDAD; CALIDAD DE LA EDUCACIÓN.

HACIA UN MÉTODO EDUCATIVO MULTIDISCIPLINAR A TRAVÉS DE AK Y LA HUMANIDAD, DE HALMA ANGÉLICO

LORENA ALEMÁN ALEMÁN
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

El estudio plantea el juego teatral como una parte fundamental de la programación curricular, de manera que afecte positivamente al alumno en su desempeño, no solo de la asignatura en la que se lleva a cabo, Lengua Española y Literatura, sino del resto de materias de su nivel educativo. La Pedagogía Teatral se apoya en materiales y recursos basados completamente en la actividad humana, lo que conlleva a una Pedagogía Sistemática, puesto que, según Nassif (1975), contribuye al desarrollo de diferentes pedagogías. En primer lugar, el teatro introduce en el aula la comunicativa e, incluso, la social; pero con el tratamiento y representación de temas que inducen a la realidad social del alumnado, se inserta también la analítica, la histórica y la pedagogía empírica. Con ello, logramos entender el valor de la Expresión Teatral como elemento idóneo

para la enseñanza interdisciplinar en estudiantes de Educación Secundaria y Bachillerato.

En este sentido, no se plantea la integración del teatro en la enseñanza con fines «lúdicos y motivadores», como sostiene Blanco Rubio (2001), tal como se ha venido realizando con frecuencia en Primaria y en el primer ciclo de Secundaria; sino también como un recurso «trasversal y multidisciplinar», ya que es una herramienta capaz de integrar todos los elementos curriculares en el aula. De modo que, al mismo tiempo que pueden llegar a utilizarse textos literarios para su lectura y dramatización, se incorporan conocimientos sobre ética, filosofía, historia, cultura científica o arte. El teatro –y, especialmente, el teatro de conciencia– es una disciplina que puede englobar todas y cada una de las materias del currículo escolar y que, por su carácter «altamente especializado» (Sedano Solís, 2021), debería ser imprescindible en el sistema educativo español.

Por lo tanto, mediante la Expresión Teatral orientada a Secundaria y Bachillerato, se pretende potenciar las armas expresivas y comunicativas del alumnado ante un receptor y, al mismo tiempo, establecer un hábito de concentración, estudio y trabajo sobre asuntos de diversa índole, que tenga como resultado final su presentación al público. Con todo, se ponen en práctica métodos para el desarrollo de las competencias curriculares establecidas en la legislación vigente: la comunicación lingüística; la plurilingüe; la matemática y científico-tecnológica; la digital; la emprendedora; y, especialmente, la personal, social y de aprender a aprender; la ciudadana; y la competencia en conciencia y expresión culturales.

En definitiva, la dinámica teatral en el aula es un recurso efectivo para la transmisión de amplios conocimientos y un medio para que el alumnado logre mejorar, de manera activa y colaborativa, su rendimiento académico; con unos beneficios que, incluso, se extienden más allá del aula.

PALABRAS CLAVE

EQUIPO MULTIDISCIPLINAR, INTERDISCIPLINARIEDAD, TEATRO

ANÁLISIS DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN DOS TITULACIONES DE LA UNIVERSIDAD DE LEÓN

Juan Rodríguez Medina
Belén Carballo-Leyenda
Olga Molinero González
Concepción E. Tuero Del Prado
Universidad de León

Introducción: La perspectiva de género en la docencia universitaria se basa en examinar y reflexionar sobre los elementos que configuran el proceso de enseñanza-aprendizaje "para identificar y corregir la presencia de posibles sesgos de género" (Berná et al., 2014, p. 177). A pesar de que la literatura especializada recoge numerosas medidas para limitar su efecto, estos sesgos continúan siendo un problema acreditado en eventos científicos y académicos (Vizcarra et al., 2015).

Objetivo: Analizar el grado de sensibilización y los sesgos de género detectados por los estudiantes de dos titulaciones de la Universidad de León.

Metodología: 14 alumnos matriculados en la asignatura Actividad Física en la Educación Social del grado en Educación Social (GES) y 217 alumnos divididos en las asignaturas Análisis de Datos (93), Fisiología de la Nutrición (14), Fundamento de Natación y Actividades Acuáticas (94) y Planificación y Organización del Deporte en Edad Escolar (16) del grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (GCAFD) de la Universidad de León participaron en este estudio. Para ello, respondieron una encuesta elaborada *ad hoc* con 5 ítems orientados hacia conocer el grado sensibilización del alumnado acerca de la importancia de tener en cuenta la perspectiva de género en los contextos anteriormente descritos y con 5 ítems (2 positivos y 3 negativos) orientados hacia la identificación de posibles sesgos de género en los procesos de enseñanza-

aprendizaje puntuados por medio de una escala Likert de cinco niveles acompañados de descripciones.

Resultados: El promedio de resultados de los 5 ítems orientados hacia conocer el grado de sensibilización acerca de la importancia de incluir la perspectiva de género fue de 3,2 sobre 5 (indiferente/bastante importante) para el alumnado del GCAFD y de 4,64 sobre 5 (bastante importante/muy importante) para el alumnado del GES. Las diferencias en los resultados de los cinco ítems fueron estadísticamente significativas entre ambas titulaciones ($p<0,05$).

El promedio de resultados de los 2 ítems positivos orientados hacia la identificación de posibles sesgos de género en los procesos de enseñanza-aprendizaje fue de 2,1 sobre 5 (casi nunca/ocasionalmente) para el alumnado del GCAFD y de 3,14 sobre 5 (ocasionalmente/casi siempre) para el alumnado del GES. Las diferencias en los resultados de los dos ítems fueron estadísticamente significativas entre ambas titulaciones ($p<0,05$).

El promedio de resultados de los 3 ítems negativos orientados hacia la identificación de posibles sesgos de género en los procesos de enseñanza-aprendizaje fue de 1,96 sobre 5 (nunca/casi nunca) para el alumnado del GCAFD y de 1,98 sobre 5 (nunca/casi nunca) para el alumnado del GES. Las diferencias en los resultados de los tres ítems no fueron estadísticamente significativas entre ambas titulaciones ($p>0,05$).

Conclusiones: Los resultados de este trabajo reflejan la importancia de poner en marcha iniciativas para reducir los sesgos de género en los procesos de enseñanza aprendizaje y aumentar el grado de sensibilización de todos los entes implicados.

PALABRAS CLAVE

PERSPECTIVA DE GENERO, SENSIBILIZACIÓN, SESGOS

CREENCIAS Y MITOS DEL PROFESORADO DE PRIMARIA SOBRE LA VIOLENCIA DE GÉNERO

María Pulido Moreno
Angeles Rebollo Catalan
Universidad de Sevilla

Introducción. A pesar de los esfuerzos de la normativa nacional e internacional por incorporar la coeducación en la formación inicial del profesorado, y conseguir que la práctica docente sea sensible al género; diversas investigaciones muestran que el futuro profesorado de educación primaria carece de planes de estudio con perspectiva de género. Esto provoca que su formación en dicha materia sea escasa, provocando que la práctica docente de muchos/as docentes adolezca de sesgos de género que limita su actuación profesional.

Objetivos. Este trabajo busca conocer creencias y mitos sobre violencia de género que tiene interiorizados el profesorado en formación del grado en Educación Primaria de la Universidad de Sevilla.

Método. Para ello, se realiza una investigación cualitativa basada en grupos de discusión con la participación de 38 estudiantes procedentes del Grado en Educación Primaria (30 mujeres, 8 hombres). Se lleva a cabo una actividad a través de la cual se pretende la reflexión y la formación de los y las participantes, además de la obtención de información. Esta actividad de debate se vertebra a través de una guía de preguntas que aborda tres contenidos: a) cifras, datos y hechos sobre la violencia de género, extraídos de informes oficiales, b) situaciones y experiencias de violencia de género en el contexto escolar extraídas de casos reales y, c) recursos y herramientas para la prevención y actuación ante la violencia de género. Se realiza un análisis temático reflexivo con la finalidad de extraer temas recurrentes en los discursos del profesorado.

Resultados. La investigación revela ciertas creencias y mitos arraigados en el discurso del futuro profesorado, entre las que destaca la bidireccionalidad de la violencia, la minimización de la violencia, la

culpabilización a la víctima y la exoneración del agresor. El profesorado muestra escaso conocimiento acerca del fenómeno estudiado, reconociendo necesidades formativas que aconsejan revisar el plan de estudios para incluir contenidos en esta materia.

Discusión. Estos resultados concuerdan con los de otras investigaciones sobre mitos de violencia de género interiorizados por el profesorado de educación primaria y también con los de otras investigaciones sobre la ceguera de género y el sesgo que representa en la práctica profesional.

Conclusión. El futuro profesorado de educación primaria necesita una formación sensible al género que le permita erradicar estas falsas creencias, permitiéndole eliminar la ceguera de género en su practica profesional y, por tanto, eliminar posibles sesgos profesionales que de estas creencias puedan derivar.

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, CREENCIAS, EDUCACIÓN PRIMARIA, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, VIOLENCIA DE GÉNERO

UN MARCO DE COMPETENCIAS DOCENTES COEDUCATIVAS EN LAS BELLAS ARTES

ESTIFEN TEDEJO RODRÍGUEZ
Facultad de Bellas Artes, Universidad de Salamanca

Introducción: El propósito de esta ponencia es presentar un marco de competencias docentes que permita a los profesionales de las Bellas Artes desarrollar estrategias pedagógicas inclusivas, que fomenten la equidad y el respeto en el aula, y que potencien el talento y la creatividad de todos los estudiantes, sin importar su género o identidad.

Es esencial comprender que la educación coeducativa no busca imponer estereotipos o limitaciones, sino más bien abrir espacios de libertad y expresión, donde cada estudiante pueda desarrollar su máximo potencial y contribuir con su visión única al mundo del arte.

Marco de competencias docentes coeducativas en las Bellas Artes: A continuación, presentaré un marco de competencias docentes coeducativas en las Bellas Artes, que servirá como guía para los profesionales del campo:

Conocimiento de la diversidad: Los docentes deben tener un conocimiento profundo y actualizado sobre las diferentes manifestaciones de la diversidad, tanto de género como cultural, étnico y social.

Sensibilidad y empatía: Los docentes deben desarrollar una actitud de respeto y empatía hacia las experiencias y perspectivas de cada estudiante. Eliminación de estereotipos: Los docentes deben estar comprometidos en desafiar y eliminar los estereotipos de género presentes en las Bellas Artes.

Diseño de actividades inclusivas: Los docentes deben ser capaces de diseñar actividades y proyectos artísticos que fomenten la participación de todos los estudiantes, sin importar su género o identidad.

Integración de la perspectiva de género: Los docentes deben integrar la perspectiva de género en el plan de estudios y las actividades académicas.

Implementación y desarrollo de competencias docentes coeducativas

Una vez establecido el marco, es necesario pensar en su implementación y desarrollo en el contexto de las Bellas Artes. Algunas acciones son las siguientes:

Formación y actualización docente: Ofrecer programas de formación y actualización para los docentes de las Bellas Artes, que incluyen contenidos relacionados con la educación coeducativa.

Colaboración interdisciplinaria: Fomentar la colaboración entre docentes de diferentes disciplinas artísticas, para desarrollar proyectos y actividades que integren la perspectiva de género y promuevan la coeducación.

Evaluación y seguimiento: Establecer mecanismos de evaluación y seguimiento para medir el impacto de las competencias docentes coeducativas en el aprendizaje de los estudiantes.

Conclusiones: En conclusión, la implementación de un marco de competencias docentes coeducativas en las Bellas Artes es esencial para promover la igualdad de género y la valoración de la diversidad en el ámbito educativo.

Como profesionales de las Bellas Artes, tenemos la responsabilidad de formar a la próxima generación de artistas y creadores, brindándoles las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual. La educación coeducativa en las Bellas Artes nos permite abrir puertas a nuevas perspectivas, ideas y formas de expresión, enriqueciendo así nuestra sociedad.

PALABRAS CLAVE

BELLAS ARTES, HERRAMIENTAS, INCLUSIÓN

ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS COEDUCATIVAS DOCENTES EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

AINHOA RESA OCIO
Universidad Complutense de Madrid
LAURA LUCAS PALACIOS
ROCÍO DIEZ ROS
Universidad de Alicante

La transmisión de pautas culturales sexistas, estereotipos y discriminaciones en función del sexo están presentes en las aulas. Para que se produzca un cambio real y significativo en la escuela, además de integrar los principios de equidad, respeto y cooperación como ejes del proceso

educativo, también se necesita entender el marcado carácter andro-antropocéntrico de los contenidos educativos que actualmente llamamos ciencia, ya que obstaculiza que las prácticas coeducativas sean efectivas. Las normas educativas derivadas de la aprobación de la LOMLOE desarrollan la idea del aprendizaje de competencias básicas, y pretenden conseguir el desarrollo integral del alumnado mediante la promoción en las escuelas de valores imprescindibles para la convivencia democrática, como son el respeto hacia el medio y los animales o la educación afectivo-sexual, entre otros. La etapa de Educación Infantil, en la que se inicia el desarrollo de la identidad de las personas, es el momento clave para que las prácticas coeducativas ayuden a una socialización no diferenciada por género. La coeducación supone un replanteamiento de la totalidad de los elementos implicados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo que requiere de un marco concreto de aplicación y de la evaluación de los objetivos conseguidos. El objetivo de esta investigación es analizar el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, para identificar en qué medida son recogidas y desarrolladas las competencias coeducativas que puedan garantizar una práctica escolar libre de sexismos en los posteriores niveles de concreción curricular. Para ello, se fundamenta en la metodología de análisis y comparación de contenidos (Piñuel, 2002), utilizando categorías de análisis apriorísticas y subcategorías que se apoyan en referenciales significativos en este ámbito. Cada variable de análisis, así como sus indicadores, se codificaron en unidades de información analizables en el software informático Atlas.ti en su versión 23. Seguidamente se realizó un análisis de frecuencias, con el fin de agrupar cada unidad y poder clasificarlas para su análisis e interpretación. Los resultados nos muestran que el mayor número de referencias se relacionan con la categoría "qué enseñar" de coeducación, sin embargo, es menor dentro de las otras dos categorías de análisis: "cómo enseñar" coeducación, que se correspondería con qué metodologías aplicar, y sobre todo "para qué enseñar". Si bien es cierto que se alude a las finalidades de justicia social y al cumplimiento de la normativa internacional y nacional sobre igualdad y cultura de la paz, también lo es que el documento analizado no explicita las directrices establecidas por los

Planes de Coeducación existentes a nivel estatal y regional, las propuestas del Instituto de las Mujeres o la producción científica al respecto. Podemos concluir pues, que buena parte de lo que tiene que ver con la coeducación vuelve a quedar en el plano de la transversalidad y sin acciones concretas para el profesorado, que necesita tener claras sus competencias coeducativas docentes para poder proponer medidas directas y transformadoras.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS COEDUCATIVAS, EDUCACIÓN INFANTIL, FORMACIÓN DOCENTE, POLÍTICAS PÚBLICAS CURRICULARES

LA ESCUELA MIXTA: UN ESPEJISMO DE IGUALDAD

ANA HIDALGO URTIAGA
Presidenta de Docentes Feministas por la Coeducación (DoFemCo)

Resumen: Tras quince años de aprobación de la Ley de Igualdad entre mujeres y hombres en España, las sucesivas reformas y contrarreformas educativas que deberían haber garantizado el desarrollo de los preceptos de la Coeducación, o educación en y para igualdad que la ley establecía están lejos de haberse consolidado (Igualdad en cifras MEFP 2020 Aulas por la igualdad. Secretaría General Técnica – Edita © SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones. Edición: 2020).

En esta ponencia se presentará la trayectoria de la educación para las niñas en la escuela española y la experiencia de inferiorización que todavía supone, en un proyecto de elaboración de nuevos materiales para la formación del profesorado de etapas no universitarias.

Propuesta / Investigación / Preguntas de investigación y marco teórico

La ponencia se centra en identificar los retos pendientes tanto en el currículum académico como en el currículum oculto a través de prácticas y representaciones a las que se expone al alumnado, desde la perspectiva de la investigación feminista en educación (Subirats Martori, [Marina]. (2017). Coeducación, apuesta por la libertad. Octaedro) a partir de interrogarnos: 1) Cómo se construyen las experiencias escolares diferenciales de las alumnas de educación primaria y secundaria en relación con los alumnos; 2) Qué estrategias se han mostrado eficaces para construir entornos de aprendizaje y socialización igualitarios e inclusivos para las chicas al tiempo que se introducen perspectivas críticas ante las resistencias androcéntricas y patriarcales dominantes, visibles e invisibles, en la institución escolar.

Metodología: La ponencia se basa en una revisión de la literatura y un análisis de experiencias a partir de datos primarios y secundarios recopilados por la autora a modo de reflexión sobre la práctica como fundamentación de la elaboración de una innovadora Guía para la formación transversal del profesorado. La guía es un encargo de la Universitat Oberta de Catalunya en septiembre de 2022 (Hidalgo Urtiaga, [Ana]. (2022) La práctica docente coeducativa: trayectoria, retos y recursos. UOC) ante la falta de material holístico con perspectiva feminista centrado en los retos actuales, ante la transformación sociocultural acelerada que también está afectando a los centros educativos, especialmente en la última década.

Resultados y Conclusiones, Relevancia científica: La escuela mixta actual presenta un espejismo de igualdad. Destacamos varias alertas que impiden la coeduación: el androcentrismo del currículo oficial y demás materiales escolares, la transmisión del machismo y sexismo del currículo oculto, la desigualdad de expectativas, nivel de exigencia y valoración de actitudes, la desigualdad de representación en el lenguaje, y, por último, el hecho de que la enseñanza sea una profesión feminizada, sin que ello implique el desarrollo de una perspectiva feminista ni una educación para la igualdad, como marcan las leyes. Sin embargo, existen

metodologías docentes que permiten superar esta situación de forma efectiva, como se propone en la guía elaborada.

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, DIDÁCTICA, FEMINISMO, IGUALDAD, MAESTRAS

COEDUCAR PARA PREVENIR LAS VIOLENCIAS CONTRA LAS MUJERES. LA IMPORTANCIA DE LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO

María Ávila Bravo-Villasante
Universidad Rey Juan Carlos

El objetivo principal de la comunicación que presento es analizar la importancia que tiene incluir la coeducación en la formación del profesorado para prevenir las violencias sexuales. La coeducación sigue siendo una materia pendiente, en especial, en los espacios formales de educación. Falta un marco de competencia común en la formación inicial tanto del profesorado como en el de profesionales de la educación. Si la violencia contra las mujeres es la manifestación más extrema de un sistema de desigualdad, tiene sentido que la prevención de la violencia tenga como primer paso el análisis de los mecanismos que mantienen, generan y sostienen la desigualdad. Evitar que la desigualdad siga reproduciéndose, requiere el compromiso de muchos actores, pero, sin duda, el papel de los profesionales de la educación en todos los niveles educativos es fundamental. Los mitos y creencias sobre las relaciones afectivo-sexuales, los estereotipos y roles de género, continúan formando parte del currículo oculto del sistema educativo. Por otro lado, encontramos un sesgo androcéntrico en la mayoría de las áreas de conocimiento, lo que perpetúa la desigualdad y genera violencia simbólica, al generar

sentimientos de inferioridad colectiva en mujeres y niñas. El objetivo de mi intervención es compartir el modelo de intervención que implemento en la asignatura "Coeducación. Herramienta clave en la prevención de violencias" dentro del título propio impartido en la Universidad Rey Juan Carlos "Especialista en Prevención y sensibilización de las violencias sexuales y de género desde un enfoque multidisciplinar".

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, COMPETENCIAS DOCENTES, PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO

PRESENCIA DE MUJERES ACADÉMICAS EN LAS GUÍAS DOCENTES DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

CATALINA SOLÍS CEBALLOS
Universidad de Sevilla

Introducción: A pesar de los avances legislativos en materia de género y educación y de la intencionalidad del contexto europeo en el que se ubica España de abogar por la igualdad entre mujeres y hombres, seguimos viviendo en una sociedad desigual. Esta desigualdad impregna todos los ámbitos, y el contexto académico es uno de ellos. Partiendo de la preocupación por las nuevas generaciones, se pone el foco sobre la formación de las futuras maestras y maestros de Educación Primaria, para comprobar si en estos grados la igualdad se refleja en la presencia de mujeres tanto en docencia como en coordinación y bibliografía.

Objetivos: El presente trabajo pretende conocer la presencia de las académicas en las guías docentes del Grado en Maestra/o de Educación Primaria de la Universidad de La Laguna.

Método: Para la consecución de este objetivo, se lleva a cabo un análisis de contenido de las guías docentes del Grado en Maestra/o de Educación Primaria en la Universidad de La Laguna, siendo un total de 55 guías docentes, recuperadas del portal eguia de la Universidad de La Laguna y correspondientes al curso 2022-2023. Se establecen las dimensiones "perfil del profesorado" y "bibliografía" en base a las cuales se utiliza el programa Atlas.ti 9 para la codificación y extracción de datos. Posteriormente, se realiza un análisis cuantitativo de estos datos.

Resultados: En las 55 guías docentes analizadas, constan 216 profesoras y profesores, mostrando una relación de 60% profesoras (N = 125) y 40% profesores (N = 91). Respecto a la coordinación, los coordinadores suponen en 54.6% (N = 25) y las coordinadoras el 45.4% (N = 30).

En cuanto a la bibliografía, del total de 952 referencias bibliográficas analizadas, el 65.3% es de autores (N = 622) y el 34.7% es de autoras (N = 330).

Discusión y conclusiones: En relación con el perfil del profesorado, resulta reseñable que, siendo la enseñanza un ámbito feminizado especialmente en niveles no universitarios como la educación primaria, donde tres cuartas partes del profesorado son mujeres, la coordinación de las asignaturas se distribuya casi al 50% entre hombres y mujeres. Esto muestra que las posiciones que implican visibilidad, reconocimiento, poder y estatus son ocupadas por hombres incluso en ámbitos feminizados como la educación.

En relación con la bibliografía, los resultados muestran una presencia abrumadora de obras escritas por hombres en la selección de bibliografía recomendada en las guías docentes de las asignaturas, que casi duplica las obras escritas por mujeres. Lo que contrasta con la cantidad de mujeres que trabajan por y para la educación, publican y participan de la producción del conocimiento científico. Estos datos concuerdan con los resultados de otras investigaciones recientes (Martínez-García & Ferrer, 2022; Resa, 2023; Verge & Alonso, 2019) que también refleja una bibliografía de autoría predominantemente masculina.

PALABRAS CLAVE

CURRÍCULUM, GUÍAS DOCENTES, PERSPECTIVA DE GENERO, UNIVERSIDAD

PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ESPACIOS EDUCATIVOS DIVERSOS

ABSTRACT

La violencia de género es un problema social con múltiples manifestaciones que tiene implicaciones educativas. Este simposio busca aglutinar experiencias e investigaciones encaminadas la sensibilización y prevención de la violencia de género considerando la educación como una herramienta de transformación social.

Además, partiendo de la necesidad de concienciar colectivamente en la responsabilidad social para la erradicación de la violencia de género apostamos por acoger trabajos centrados en espacios y contextos educativos diversos y dirigidos a diferentes grupos, colectivos y personas.

Las líneas temáticas que acoge este simposio son:

- Investigaciones/experiencias centradas en la prevención y sensibilización de la violencia de género en diferentes niveles educativos de educación formal (educación infantil, primaria, secundaria, formación profesional, universitaria…)
- Investigaciones/experiencias centradas en la prevención y sensibilización de la violencia de género con diferentes agentes de la comunidad educativa (alumnado, familia, profesorado…)
- Investigaciones/experiencias centradas en la prevención y sensibilización en espacios educativos no formales (actividades extraescolares, asociaciones, centros sociales…)
- Investigaciones/experiencias centradas en la prevención y sensibilización a través de medios sociales de aprendizaje informal (medios de comunicación, redes sociales, videojuegos, música…)

Os animamos a participar con vuestros estudios y experiencias en intervención y compartir un espacio de aprendizaje para la reflexión y el diálogo conjunto.

- **Ponencia S07-01.** EXPERIENCIAS DE INTERVENCIÓN PARA PROMOVER LA EDUCACIÓN EN IGUALDAD DE GÉNERO ENTRE EL PROFESORADO DE LA COMUNIDAD DE MADRID Enrique Bonilla Algovia. Andreea Gabriela Pana.
- **Ponencia S07-02.** PERCEPCIONES DEL PROFESORADO ANTE LAS ACTITUDES SEXISTAS DEL ALUMNADO ADOLESCENTE DE CASTILLA-LA MANCHA Andreea Gabriela Pana. Enrique Bonilla Algovia.
- **Ponencia S07-03.** JUSTICIA RESTAURATIVA PARA MITIGAR LA VIOLENCIA SOLAPADA DE GÉNERO EN LAS UNIVERSIDADES CHILENAS Isabel González Ramírez. Johanna Vargas Ugalde.
- **Ponencia S07-04.** ROMPIENDO BARRERAS EN LA PANTALLA GRANDE: EXPERIENCIA SOBRE LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO EN EL CINE Mar Suarez. Maria Soledad Beato Gutierrez.
- **Ponencia S07-05.** LA ACTITUD DE LA ADOLESCENCIA HACIA EL ENAMORAMIENTO Y LA CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES DE PAREJA. Raquel Martí Signes. Lorena Pérez Sánchez. Mar Moncho Roselló.
- **Ponencia S07-06.** LA INCORPORACIÓN DE UNA PERSPECTIVA CURRICULAR CRÍTICA PARA LA CONSECUCIÓN DE LA IGUALDAD DE GÉNERO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. Rocío Sánchez Ruiz.
- **Ponencia S07-07.** IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA CRÍTICA PARA EL CONSUMO MUSICAL DEL ALUMNADO MENOR DE EDAD Paloma Bravo-Fuentes.
- **Ponencia S07-08.** COEDUCACIÓN Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN INSTITUTOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA Sandra Rodríguez Miguel. Verònica Azpillaga Larrea.
- **Ponencia S07-09.** "¿DE VERDAD VAMOS A DECIRLES QUE ESTO ROMÁNTICO?" CONSTRUCCIONES MUSICALES Y ADIOVISUALES DE MODELOS DE RELACIONES ROMÁNTICAS DE PAREJA EN LA JUVENTUD: NUEVAS PROPUESTAS DE ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO ORIENTADAS A FUTUROS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN Y DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Laia Falcón Díaz-Aguado.

- **Ponencia S07-10.** ACOSO LABORAL EN LOS ENTORNOS DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN MUSICAL Ana Mercedes Vernia Carrasco.
- **Ponencia S07-11.** EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN A LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL NOVIAZGO SEGÚN ADOLESCENTES Y JÓVENES SUPERVIVIENTES Patricia De Los Santos Martínez. Angeles Rebollo Catalan. Luisa Vega Caro.
- **Ponencia S07-12.** "NO ES PARA MÍ, ES PARA UNA AMIGA": EXPERIENCIA DE FORMACIÓN SUPERIOR EN ESTRATEGIAS Y RECURSOS PARA EL APOYO A MENORES EN SITUACIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO Patricia De Los Santos Martínez. Alicia Eladia Hermoso Soto.
- **Ponencia S07-13.** LA EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL EN Y DESDE ARGENTINA EN RELACIÓN CON LAS LUCHAS FEMINISTAS Y DE LAS DISIDENCIAS SEXO-AFECTIVAS CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO Y LA DISCRIMINACIÓN CONTRA PERSONAS Y COLECTIVXS TLGBQI+ Juan Péchin.
- **Ponencia S07-14.** HACIA LA PREVENCIÓN DE LA CIBERVIOLENCIA DE GÉNERO ADOLESCENTE EN LAS AULAS. Ana Isabel Agusti Lopez. Ana Rodríguez Martín.

EXPERIENCIAS DE INTERVENCIÓN PARA PROMOVER LA EDUCACIÓN EN IGUALDAD DE GÉNERO ENTRE EL PROFESORADO DE LA COMUNIDAD DE MADRID

ENRIQUE BONILLA ALGOVIA
Universidad a Distancia de Madrid y Universidad de Alcalá
ANDREEA GABRIELA PANA
Universidad de Alcalá (UAH)

Introducción: La formación inicial y permanente del profesorado es una de las bases que deberían sustentar la coeducación, entendiendo esta como una propuesta educativa transformadora que va más allá del modelo de escuela mixta que prima en el sistema educativo en la actualidad. Sin embargo, tal y como muestran diversas investigaciones realizadas en nuestro país, este tipo de formación docente no tiene lugar de forma generalizada, al menos no en la proporción y calidad que merecerían estos contenidos y prácticas. *Objetivo*: Esta comunicación tiene como objetivo presentar la experiencia de dos cursos de formación permanente del profesorado llevados a cabo en la Comunidad de Madrid (ámbito territorial Madrid-Este), entre los que se contó con 45 docentes en activo de centros públicos y privados concertados de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria. *Metodología*: Por un lado, se describen las estrategias y contenidos abordados en los cursos y, por otro, se analizan los discursos de los debates generados en torno a la igualdad de género, así como las encuestas de valoración realizadas por el profesorado participante. Para esto último se utilizan estadísticos descriptivos como frecuencias y medias. *Resultados*: Los cursos abordaron contenidos como la construcción de la desigualdad, las actitudes sexistas modernas, las creencias machistas, los mitos del amor romántico, la coeducación y los factores vinculados a la violencia de género, entre otros. En el segundo curso, teniendo en cuenta las necesidades manifestadas por el profesorado en los debates del primer curso, se incorporó también la sexualidad y algunas claves para prevenir la violencia desde los centros educativos. Las encuestas mostraron que los cursos reciben

una valoración alta e, incluso, que el profesorado solicita más cursos similares para poder profundizar en los contenidos relacionados con la igualdad de género. *Discusión y conclusiones*: Hasta dos leyes orgánicas de carácter nacional establecen que las Administraciones educativas españolas tienen que adoptar medidas para incorporar la formación en igualdad de género en los planes y cursos de formación inicial y permanente del profesorado. Por lo tanto, en vista del alto grado de satisfacción con los cursos y de las demandas de más cursos similares por parte del profesorado participante, y tomando como referencia lo enmarcado en las distintas normativas nacionales, se considera pertinente potenciar la formación docente en materia de igualdad y prevención de la violencia de género, tanto desde las universidades como desde los centros de formación permanente.

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, SEXISMO, VIOLENCIA DE GÉNERO

PERCEPCIONES DEL PROFESORADO ANTE LAS ACTITUDES SEXISTAS DEL ALUMNADO ADOLESCENTE DE CASTILLA-LA MANCHA

ANDREEA GABRIELA PANA
Universidad de Alcalá (UAH)

ENRIQUE BONILLA ALGOVIA
Universidad a Distancia de Madrid y Universidad de Alcalá

Introducción: El trabajo por la igualdad real entre hombres y mujeres requiere del profesorado como una figura clave debido a su importante labor socializadora. Sin embargo, los estudios realizados en las últimas décadas a nivel nacional e internacional evidencian que el sexismo sigue

estando presente en el ideario social de la población adolescente. En ese respecto, la evolución del sexismo no ha supuesto su desaparición, sino la mutación hacia formas menos rechazadas socialmente y, consecuentemente más difíciles de percibir. *Objetivo*: Esta comunicación tiene como objetivo dar a conocer las percepciones del profesorado ante el sexismo que presenta la población adolescente de Castilla-La Mancha. *Metodología*: Se ha trabajado desde una metodología cualitativa, realizando 11 entrevistas en profundidad al profesorado que impartía docencia en centros públicos de Educación Secundaria de las cinco provincias de Castilla-La Mancha. *Resultados*: A pesar de reconocer ciertos avances sociales en materia de igualdad, el profesorado detecta diferentes evidencias de sexismo en sus estudiantes, las cuales se manifiestan tanto dentro como fuera del entorno educativo. Considera además que, fruto de la socialización recibida, los chicos tienden a ser más sexistas, mientras que las chicas pueden llegar a normalizar los comentarios machistas que se dirigen contra ellas. Asimismo, subrayan la existencia de la violencia de género en las relaciones de pareja adolescentes, lo que coincide con los resultados de diferentes estudios multipaís donde se observan mayores índices de victimización de violencia de género en las mujeres adolescentes a diferencia de las mujeres de mayor edad. *Discusión y conclusiones*: Los resultados del presente trabajo reflejan que el profesorado es consciente de su importante labor de cara a la prevención y detección de las situaciones de violencia entre la juventud. En tal sentido, la formación docente es crucial, pues debe conferir al profesorado las herramientas que contribuyan a fomentar la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, así como la sensibilización, detección e intervención ante las distintas formas de violencia contra las mujeres. Además, la prevención del sexismo y la violencia contra las mujeres debe trabajarse desde un enfoque multisectorial, de modo que los centros educativos y el profesorado se conviertan en espacios y agentes de cambio, respectivamente. En conclusión, resulta esencial comprender que la educación continúa siendo el medio más sólido para luchar contra las desigualdades de género y prevenir la violencia contra las mujeres. En esa lucha se requiere de la implementación del modelo coeducativo, lo cual implica alejarse

del modelo de escuela mixta que prevalece todavía en la actualidad y enfrentar nuevos desafíos dentro del sistema educativo.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTES, IGUALDAD, PROFESORADO, SEXISMO, VIOLENCIA DE GÉNERO

JUSTICIA RESTAURATIVA PARA MITIGAR LA VIOLENCIA SOLAPADA DE GÉNERO EN LAS UNIVERSIDADES CHILENAS

ISABEL GONZÁLEZ RAMÍREZ
JOHANNA VARGAS UGALDE
Universidad Central de Chile

Introducción: Este estudio analiza el tratamiento de la violencia de género solapada en las universidades chilenas, para lo cual se han considerado, tanto las normativas alusivas a las políticas universitarias que regulan la violencia y el acoso sexual, como jurisprudencia . Concretamente, la investigación se centró en el análisis de las actuaciones de las universidades que, de acuerdo a la ley vigente, han generado acciones sexistas y/o discriminatorias por género y que legitiman la subordinación de mujeres y grupos minoritarios.

Específicamente, la investigación alude a las actuaciones institucionales de violencia de género, manifestadas a través de la marginación, desplazamiento y/o invisibilización de ciertos grupos sociales minoritarios e históricamente excluidos. Según lo anterior, la pregunta que dilucida el texto refiere a ¿cómo las universidades chilenas han tratado la violencia de género representada en prácticas que legitiman la subordinación de mujeres y grupos minoritarios?.

La hipótesis del estudio propuso que las universidades chilenas no han dado un tratamiento restaurativo a la violencia de género, lo cual ha propiciado la legitimación de la subordinación, marginación, desplazamiento o invisibilización de las mujeres y grupos minoritarios, razón por la cual han existido diversas actuaciones de las víctimas frente a la justicia , lo cual da cuenta de un marco legal que no logra superar las históricas injusticias sexogenéricas. Según esto, la visión legal tradicional punitivista y no restaurativa ha sido el principal nudo crítico de las políticas nacionales para el tratamiento de la violencia de género en la educación superior.

Objetivos: General: Analizar el tratamiento de la violencia de género representada en prácticas que legitiman la subordinación de mujeres y grupos minoritarios en las universidades chilenas.

Específicos:

- Identificar en las normativas nacionales los modos y prácticas a través de los cuales, y desde un enfoque legal tradicional punitivista, se legitima la violencia de género respecto de mujeres y grupos minoritarios.
- Describir cómo han sido las actuaciones de las universidades frente a los casos de violencia de género vinculada a la subordinación de mujeres y grupos minoritarios

Metodología: El estudio de metodología cualitativa, de tipo descriptivo y documental, analizó la normativa chilena referida al género, discriminación y acoso sexual en educación superior. De igual manera se estudió la jurisprudencia emanada entre 2022 y 2023, la que da cuenta de casos específicos de violencia de género vinculada a la subordinación de mujeres y grupos minoritarios. Según esto, se realizó un análisis crítico del discurso, el cual permitió dar cuenta de las estrategias discursivas, como también reconocer en ellas las prácticas que legitiman la subordinación de grupos sexogenéricos históricamente desplazados.

Conclusión: Se concluye que la ausencia de prácticas de justicia restaurativa y el uso de sanciones legales de corte tradicional y punitivista han sido el principal inconveniente de las políticas referidas al tema, puesto

que, dicho tradicionalismo exacerba la exclusión, replica la invisibilización e inhibe la participación y deja a los y las vulnerados en un estatus social y legal de víctima, no otorgándoles una verdadera participación en las causas y/o delitos que les afectan, lo cual se constituye en violencia solapada.

PALABRAS CLAVE

DISCURSO, GENERO, JUSTICIA RESTAURATIVA, UNIVERSIDAD

ROMPIENDO BARRERAS EN LA PANTALLA GRANDE: EXPERIENCIA SOBRE LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO EN EL CINE

MAR SUAREZ
MARIA SOLEDAD BEATO GUTIERREZ
Universidad de Salamanca

Introducción: En la literatura científica se ha documentado un estereotipo de género que sostiene que los hombres poseen una mayor inteligencia que las mujeres. Aunque se ha comprobado que este estereotipo no refleja la realidad, se ha observado que ejerce influencia en los intereses de los menores y, además, contribuye a la escasa representación de las mujeres en el campo de la ciencia. Asimismo, sabemos que esta invisibilización de la mujer se hace patente en el séptimo arte, el cual es un reflejo de la sociedad en la que vivimos. Esta realidad, sumada a los estereotipos de género relacionados con la inteligencia, crea un contexto propicio para que los estudiantes reflexionen sobre qué tipo de información consumimos y si lo que vemos en pantalla es una representación de la realidad o pura ficción.

Objetivos: Este proyecto pretende sensibilizar a estudiantes del Grado en Psicología sobre las desigualdades de género en la industria

cinematográfica. Concretamente, se plantean cuatro objetivos específicos: (1) analizar y reflexionar sobre la representación de la mujer en el cine, (2) evaluar la veracidad de las ideas transmitidas sobre la inteligencia en el contexto cinematográfico, (3) generar un espacio de debate y reflexión en el aula, y (4) fomentar la conciencia crítica en los estudiantes sobre la información que consumimos y su influencia en los roles de género.

Metodología: Participaron 104 estudiantes de 4º curso del Grado de Psicología de la Universidad de Salamanca matriculados en la asignatura Inteligencia Humana. Los participantes realizaron una práctica que se dividía en dos partes. La primera parte consistía en un trabajo autónomo en el que los estudiantes buscaban tres películas o series que abordaban algún aspecto relacionado con la inteligencia humana y contestaban una serie preguntas sobre información descriptiva del material audiovisual, aspectos relacionados con los estereotipos de género y la visión que transmitían las películas sobre la inteligencia. Para la recogida de esta información se empleó un cuestionario informatizado. En la segunda parte el alumnado realizó una práctica presencial donde se pedía que expusieran las conclusiones principales de los materiales analizados. Además, las profesoras proponían ideas para generar debate y reflexión en el aula.

Resultados y discusión: La investigación analizó la representación de género en películas relacionadas con la inteligencia humana, revelando una falta de equidad en los roles protagonistas y una persistente disparidad de género. Además, se evidenció que las mujeres solían ser relegadas a roles secundarios o estereotipados, mientras que los hombres ocupaban los papeles principales. Asimismo, la falta de representación de mujeres con superdotación limitaba su potencial como modelos a seguir o fuentes de inspiración. Por último, se evaluó el Test de Bechdel, revelando que solo la mitad de las películas analizadas cumplían los criterios de igualdad de género en diálogos y tramas. Estos hallazgos generaron un debate significativo, despertando la conciencia de los estudiantes sobre la importancia de la representación y el empoderamiento femenino en el cine. Este proyecto resalta la relevancia de tratar cuestiones de igualdad de género de forma transversal en la docencia universitaria.

PALABRAS CLAVE

CINE, IGUALDAD DE GÉNERO, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA HUMANA, MUJER

LA ACTITUD DE LA ADOLESCENCIA HACIA EL ENAMORAMIENTO Y LA CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES DE PAREJA

RAQUEL MARTÍ SIGNES
LORENA PÉREZ SÁNCHEZ
MAR MONCHO ROSELLÓ
UNED DÉNIA

Introducción: Durante el curso 22-23, la Cátedra de Igualdad y Agenda 2030 UNED Dénia y su Observatorio de Igualdad, llevan a cabo una intervención educativa en los cursos de 3º ESO y Formación Profesional Básica. Los y las adolescentes, de forma participativa, identifican, analizan y reflexionan sobre conductas habituales en las relaciones de pareja que pueden fomentar relaciones tóxicas y derivar en violencia de género.

Objetivos:

- Conocer la percepción de los y las adolescentes sobre la construcción de relaciones de pareja.
- Deconstruir mitos del amor romántico y fomentar la construcción de relaciones sanas, libres de violencia.

Metodología: Se trata de un taller participativo en el que el alumnado interactúa con el grupo de iguales y con las personas responsables del taller para reflexionar sobre algunos mitos del amor romántico que persisten en la actualidad y sobre la construcción de relaciones sanas libres de violencia. El material utilizado está diseñado por profesionales de la educación del Observatorio de Igualdad UNED Dénia, elaborado según

las necesidades detectadas en el alumnado a lo largo de su experiencia educativa.

La intervención se estructura en dos fases. Primero, se forman dos grupos de discusión segregados por sexo, en el que chicos y chicas, responden a una serie de preguntas relacionadas con las relaciones de pareja. Seguidamente, se ponen en común las respuestas obtenidas para comprobar similitudes y diferencias y debatir sobre la percepción que tienen en cuanto a la construcción de relaciones de pareja y su actitud ante el enamoramiento.

Resultados: Los resultados informan que los y las adolescentes coinciden en que las cualidades imprescindibles para tener una pareja sana son la confianza, la comunicación y el respeto.

Sin embargo, al profundizar en aspectos relacionados con algunos mitos del amor romántico, como son la posesión, la exclusividad, el mito de los celos buenos, la pasión eterna o el amor todo puede, se comprueba que son incompatibles las respuestas dadas por los y las adolescentes con las cualidades que señalan como imprescindibles para crear una relación de pareja sana:

- Chicos y chicas, consideran que existen un tipo de celos que son positivos para la pareja.
- Para los chicos es importante incluir en las relaciones de pareja, las relaciones sexuales.
- Ambos, consideran que la exclusividad debe persistir en la pareja.
- No identifican la violencia verbal ni psicológica. El mito de que el amor todo lo puede está muy interiorizado en chicos y chicas.

Discusión/ Conclusión: A pesar de conocer cualidades fundamentales para la construcción de relaciones de pareja, como la confianza, la comunicación y el respeto, el alumnado no está realmente concienciado ni tiene todos los conocimientos suficientes sobre la construcción sana de relaciones de pareja. Queda reflejada la pervivencia de mitos del amor romántico y actitudes hacia el enamoramiento que fomentan relaciones tóxicas que pueden derivar en violencia de género, por lo que es imprescindible abordar y seguir trabajando esta temática en las aulas de secundaria.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTES, COEDUCACIÓN, VIOLENCIA DE GÉNERO

LA INCORPORACIÓN DE UNA PERSPECTIVA CURRICULAR CRÍTICA PARA LA CONSECUCIÓN DE LA IGUALDAD DE GÉNERO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.

ROCÍO SÁNCHEZ RUIZ
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: Existen diferentes aproximaciones teóricas que guían al docente en la enseñanza y evaluación curricular de una asignatura: el enfoque técnico- instrumental, el enfoque práctico y el enfoque crítico. Los dos primeros enfoques no obstante, defienden en líneas generales que el sistema educativo ha de adaptarse a las necesidades del mercado, de tal forma que los contenidos curriculares han de ajustarse únicamente a las diferentes salidas profesionales y a la formación por competencias, mientras que el enfoque crítico tiene como objetivo fomentar la igualdad, justicia y equidad social. . El fin por tanto de este enfoque sería no sólo contribuir a que los alumnos mejoren la vida cívica y ciudadana, sino que sean sujetos activos en la construcción de un mundo mejor

acorde a los Derechos Humanos. Esta ponencia, guiándose por el enfoque crítico, presenta una experiencia docente en la asignatura de Geografía e Historia basada en una innovación didáctica de la unidad Desarrollo de la Industria y el Capitalismo. El movimiento Obrero. La expansión Imperialista y sus Consecuencias planteada en el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, siendo esta unidad pensada para el curso de 4 de la ESO.

Objetivos: El objetivo de esta innovación didáctica es permitir que los alumnos analicen la importancia de la figura de las mujeres en el periodo histórico enmarcado dentro de la Revolución Industrial, comprendiendo la importancia del papel de las mujeres en este periodo histórico y su relación con la actualidad . A través del Aprendizaje Basado en Problemas, como objetivo secundario, se busca demostrar que la vinculación entre lo cotidiano y local con los conocimientos curriculares, facilita el aprendizaje del currículo, demostrando que es necesaria la adopción del enfoque crítico para construir una enseñanza en valores igualitarios y feministas.

Metodología: A través del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se desarrolla la investigación llevando a cabo previamente el docente un análisis acerca de la unidad didáctica sobre la que quiere realizar plantear diferentes cuestiones a los alumnos. El diseño de las sesiones está planteado en un total de doce sesiones, en las cuales dos están pensadas para la presentación del problema, cinco para el estudio autodirigido para el docente, dos para la puesta en común y tres destinadas a la autoevaluación. A su vez, según la metodología del ABP, se permitió que los alumnos se organizaran en diferentes roles: portavoz, secretario, coordinador, comunicador y orador. Esto tuvo la finalidad de que fueran los alumnos los que llegaran a sus propias conclusiones, no teniendo que ser estas las mismas que las del docente.

Resultados y conclusiones: Como resultados, se obtuvieron que los alumnos desarrollaron mejores calificaciones, así como una implicación directa y compromiso con los valores de igualdad recogidos en la Ley

Orgánica 13/2007, de 26 de diciembre, de Medidas de Prevención Integral contra la Violencia de Género, siendo el enfoque crítico del currículo necesario conseguir una igualdad de género en el sistema educativo español.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP), DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, IGUALDAD DE GÉNERO, LEY ORGÁNICA 13/2007

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA CRÍTICA PARA EL CONSUMO MUSICAL DEL ALUMNADO MENOR DE EDAD

PALOMA BRAVO-FUENTES
Universidad de Málaga (estancia postdoctoral)

En la actualidad, el acceso a la música es más fácil que nunca gracias a la tecnología y la disponibilidad de plataformas de streaming. Sin embargo, este fácil acceso plantea desafíos para el alumnado menor de edad, ya que puede exponerlos a contenidos inapropiados o de baja calidad. Por lo tanto, es crucial fomentar el desarrollo de la conciencia crítica en los estudiantes para que puedan tomar decisiones informadas y saludables en su consumo musical. Este artículo presenta una revisión de la literatura existente sobre la importancia del desarrollo de la conciencia crítica en el consumo musical del alumnado menor de edad.

Se incorporan palabras clave esenciales referentes a la definición de conciencia crítica que, concretamente en un contexto musical, implica el análisis de la letra, del mensaje que incorpora y de la calidad musical de las canciones, así como identificar posibles influencias negativas. Según los estudios revisados, esta conciencia crítica es fundamental para el

desarrollo de una actitud crítica y reflexiva en el consumo musical. Además, se tiene en cuenta la temática referente a la protección frente a contenidos inapropiados al alumnado menor de edad. Para acotar los criterios de inclusión de los trabajos previos, se tiene como punto de partida filtrar sólo aquellos que pertenezcan a revistas científicas de proceso de revisión por pares indexadas en Scopus. Asimismo, se incorporan los que han sido publicados en los últimos 5 años con la finalidad de acercar a las realidades actuales esta investigación lo máximo posible.

Los resultados denotan la necesidad del desarrollo de esta conciencia crítica en el que que la falta de la misma puede llevar a una mayor exposición a letras violentas, sexualmente explícitas o que promueven diferentes comportamientos perjudiciales.

Además, arroja interesantes aportaciones en el fomento del gusto personal respecto a la música ayudando dicho desarrollo a ampliar sus propios gustos musicales de manera autónoma. Al evaluar y reflexionar sobre diferentes géneros y estilos, los jóvenes pueden descubrir qué música les gusta y les hace sentir bien, en lugar de seguir ciegamente las tendencias populares o ser influenciados por presiones sociales.

La conclusión se basa en la importancia del desarrollo de la conciencia crítica en el consumo musical del alumnado menor de edad. Esta habilidad les permite tomar decisiones informadas y responsables, protegiéndolos de contenidos inapropiados, promoviendo la diversidad musical, fortaleciendo sus habilidades de discernimiento y fomentando su creatividad. Basándose en investigaciones previas, se concluye que el desarrollo de la conciencia crítica en el ámbito musical es esencial en la formación integral de los estudiantes, contribuyendo a su desarrollo personal, cultural y artístico.

PALABRAS CLAVE

CONCIENCIA CRÍTICA, CONSUMO MUSICAL, EDUCACIÓN MUSICAL, MENORES

COEDUCACIÓN Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN INSTITUTOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA

Sandra Rodríguez Miguel
Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea
Verònica Azpillaga Larrea
Universidad del Paìs Vasco

La idea de que la igualdad entre mujeres y hombres está prácticamente conseguida, está muy extendida en la sociedad actual. Se podría considerar un fenómeno resistente al cambio y extremadamente complejo en muchos aspectos. A lo largo de los años, las políticas de igualdad han cobrado fuerza y la evaluación de sus resultados, además de su impacto social, se han convertido en una cuestión relevante en muchos ámbitos sociales, entre ellos el educativo. El estudio pretende conocer el desarrollo, la puesta en marcha y la valoración de los proyectos de coeducación y prevención de la violencia de género, que se desarrollan en centros educativos de educación secundaria de la Comunidad Autónoma Vasca. Para ello, se han realizado entrevistas semiestructuradas a la asesora principal del Departamento de Coeducación y Convivencia del Berritzegune Central (Centros de Apoyo a la Formación e Innovación Educativa) y a 39 docentes, miembros de equipos directivos y responsables de coeducación, pertenecientes a 11 centros educativos seleccionados en la "Convocatoria para la elaboración de proyectos de actuación que permitan abordar la coeducación y prevención de la violencia de género en los cursos 2019-2020 y 2020-2021". Además, estos centros, cedieron la documentación presentada en dicha convocatoria. El diseño y método de investigación es de carácter cualitativo, se transcribieron las entrevistas y se añadió la documentación aportada por los centros al software NVivo. Esta información cualitativa se categorizó mediante un proceso inductivo-deductivo de codificación axial y se ejecutaron consultas de matriz de codificación para describir los resultados. Los resultados reflejan 7 bloques destacables: 1) Aspectos contextuales, estructurales y

organizativos en materia de coeducación; 2) Razones de participación en la convocatoria; 3) Adjudicación, planificación y diseño de los proyectos de coeducación; 4) Objetivos de los proyectos; 5) Actividades coeducativas; 6) Seguimiento y evaluación de los proyectos; y, 7) Participación de las familias en materia de coeducación. Se concluye que la integración de la perspectiva de género en la cultura, políticas y prácticas de los centros, concretamente en el currículum del alumnado, se ha convertido en un objetivo prioritario de los proyectos de coeducación. Asimismo, la formación en materia de coeducación se realiza en colaboración y coordinación con entidades externas y se dirige a toda la comunidad educativa. En lo que respecta al seguimiento y evaluación de los proyectos, predomina la realización de una evaluación sumativa-formativa frente a una evaluación diagnóstica que aporte información relevante sobre sus fortalezas, limitaciones, debilidades, oportunidades y aspectos a mejorar en materia de igualdad. Finalmente, se subrayan algunas acciones que promueven la implicación familiar como agente clave para la transformación de la escuela mixta hacia la escuela coeducativa.

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, ENSEÑANZA SECUNDARIA, FEMINISMO, IGUALDAD DE OPORTUNIDADES, POLÍTICA DE LA EDUCACIÓN

"¿DE VERDAD VAMOS A DECIRLES QUE ESTO ROMÁNTICO?" CONSTRUCCIONES MUSICALES Y ADIOVISUALES DE MODELOS DE RELACIONES ROMÁNTICAS DE PAREJA EN LA JUVENTUD: NUEVAS PROPUESTAS DE ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO ORIENTADAS A FUTUROS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN Y DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

LAIA FALCÓN DÍAZ-AGUADO
Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información

Introducción y Objetivos: Como resultado de una investigación-acción desarrollada con estudiantado especializado en educación y en creación audiovisual, esta ponencia propone un modelo de alfabetización mediática orientado al análisis crítico de representaciones musicales y audiovisuales del enamoramiento y las relaciones afectivas y sexuales entre jóvenes. Su principal objetivo es sumarse a la línea que, desde la educación, elabora medidas con las que ayudar a combatir y prevenir estereotipos y violencia de género.

El modo en que determinadas canciones, videoclips, anuncios publicitarios o relatos audiovisuales definen lo que es romántico, atractivo o excitante en "la" pareja (compleja construcción cultural, condicionada por un amplio repertorio de factores estéticos, comerciales y sociales), continua siendo uno de los principales referentes para adolescentes y jóvenes. En abundantes casos, estas representaciones siguen constituyendo un modelo de crucial impacto para el modo en que públicos de estas edades elaboran su propia definición de tales aspectos, esenciales no solo para el desarrollo de la vida afectiva, emocional y sexual, sino también para otras esferas fundamentales en la construcción de su identidad. La vigencia de este proceso sigue haciendo necesario que, desde la educación, se fortalezcan las tareas de alfabetización mediática (siempre

condicionadas a una constante renovación, a causa de la permanente evolución de relatos y soportes).

Metodología: La investigación-acción se realizó durante cuatro años con sucesivos grupos de estudiantes de las Facultades de Psicología y de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense, divididos en dos áreas de especialización, de notable relevancia para este tema: cuatro grupos sucesivos de futuras y futuros profesionales de la educación, especializándose en el diseño de materiales para la prevención desde las aulas de conductas de riesgo ; y cuatro grupos sucesivos de alumnado orientado a la creación audiovisual.

Desde la técnica del grupo de discusión, la aplicación se desarrolló cada año en cuatro sesiones (de dos horas cada una) de alfabetización mediática orientadas a la prevención de la violencia de género. El contenido siempre se estructuró en torno al análisis colectivo de piezas o fragmentos audiovisuales centradas en la representación del enamoramiento y las relaciones afectivas y sexuales entre personajes adolescentes o jóvenes, incluyendo además una especial atención al modo en que tales casos son utilizados después por usuarios de redes sociales.

Conclusiones: El análisis comparativo cualitativo de los cuatro años de aplicación del modelo confirma el avance experimentado en todos los grupos con respecto a: las competencias de análisis y reflexión crítica; la concienciación de la importancia del tema; la concienciación de la responsabilidad de sus respectivos futuros roles profesionales en la prevención de la violencia de género. Que el modelo complete el análisis individual de las piezas (atenciendo a sus procesos y decisiones artísticas y comerciales) con el análisis del modo en que otros usuarios las subrayan, eligen o reescriben en redes sociales, refuerza la conciencia del efecto que tales contenidos pueden ejercer en sus públicos (y, por tanto, de la necesidad de atender a tales represntaciones desde nuevos códigos educativos y de creación artística). También la diferencia de bagajes, herramientas de análisis, intereses y objetivos de ambos perfiles de alumnado condujo a una mutua información y toma de conciencia de muy notable interés para los objetivos centrales de estos programas de prevención de la violencia de género: el estudiantado experto en educación adquirió

nuevas herramientas para analizar los materiales audiovisuales; el estudiantado experto en lenguaje audiovisual adquirió nuevas herramientas para considerar el efecto que sus creaciones pueden tener los públicos adolescentes y jóvenes.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, DIVERSIDAD, EDUCACIÓN, PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO

ACOSO LABORAL EN LOS ENTORNOS DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN MUSICAL

ANA MERCEDES VERNIA CARRASCO
Universidad Jaume I

El acoso laboral, como parte de la violencia de género en los entornos educativos, nos lleva a una reflexión importante en los espacios de la educación musical. Nuestra hipótesis parte de la falta de apoyo y escucha que perciben las personas que sufren algún tipo de acoso laboral. Nuestra propuesta, de corte cualitativo, recoge información de una pequeña muestra, pero significativa, a través de un cuestionario que fue validado por dos expertos externos. Nuestro objetivo fue poner en evidencia el acoso laboral en los centros educativos donde se imparte educación y formación musical, con la finalidad de abrir una línea de investigación ex profeso para dar respuesta a este colectivo y poder generar herramientas útiles para poder frenar estas situaciones y hacerlas visibles. Los resultados son preocupantes ya que en su mayoría reconocieron haber sufrido algún tipo de acoso laboral, y no fueron atendidos como consideraron. Por otra parte, aunque se pudiera entender que el acoso laboral podría ser solamente ejercido por compañeros y compañeras de trabajo, al tratarse de entornos educativos, algunos participantes manifestaron

que el acoso fue ejercido por alumnado o por padres y madres. Entre las conclusiones, se destaca la necesidad de formación en este ámbito para tomar conciencia, no solo por el equipo directivo y docente, sino por toda la comunidad educativa. La violencia de género, aunque no ha sido el objetivo de este estudio, se muestra como una forma de acoso laboral común. Entendemos como una situación grave el que las instituciones traten de esconder este tipo de violencia o acoso, poniendo en evidencia la necesidad de seguir investigando en esta línea. Finalmente, es importante destacar la superación de estas situaciones, que un porcentaje importante deja secuelas, siendo las victimas las que, en algunos casos deben abandonar o cambiar el espacio laboral, señalando que en muchos casos los acosadores son personas que despeñan algún cargo en la institución. Como conclusión final, se destaca la agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), y en su cumplimiento, especialmente en el ODS 4 y 5

PALABRAS CLAVE

ACOSO LABORAL, EDUCACIÓN MUSICAL, FORMACIÓN DE DOCENTES, ODS, PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO

EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN A LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL NOVIAZGO SEGÚN ADOLESCENTES Y JÓVENES SUPERVIVIENTES

Patricia De Los Santos Martínez
Angeles Rebollo Catalan
Luisa Vega Caro
Universidad de Sevilla

La violencia de género es un problema social que afecta a las mujeres desde las primeras relaciones amorosas. Estar expuesta a esta situación

de violencia en la adolescencia y juventud supone un impacto para las vidas de las chicas que se traduce en consecuencias en su bienestar físico y psicológico, viéndose afectadas esferas personales, sociales y académicas esenciales para su desarrollo hacia la vida adulta. Por este motivo, resulta crucial conocer aquellos factores que han ayudado a chicas supervivientes a retomar su vida y reponerse de la relación de violencia. En este sentido, la familia se entiende como un recurso clave para la vida de las adolescentes y jóvenes especialmente a estas edades en las que existe una relación de cuidado y dependencia. El objetivo de este estudio es dar voz a las chicas supervivientes de violencia de género en la adolescencia y primera juventud para conocer qué mensajes y consejos transmiten al entorno de las chicas que se encuentran en una situación de violencia de género para que puedan actuar como un agente de apoyo activo durante el proceso de recuperación.

Utilizamos el enfoque de metodología cualitativa a través de entrevistas autobiográficas en profundidad a trece chicas supervivientes de violencia de género en el noviazgo adolescente y joven con edades actuales entre 17 y 25 años. Los datos fueron analizados desde el enfoque interpretativo dando lugar a un sistema de categoría dividido en cinco grandes ejes temáticos: a) No juzgar ni culpar; b) Escuchar y comprender; c) Respetar; d) Mantener la relación y e) Apoyar activamente.

Los resultados muestran como las participantes expresan la importancia de que el entorno no juzgue las conductas de las chicas, evitando hacerlas sentir culpables. Para ello, comentan que las familias, especialmente padres y madres, deben evitar el castigo y prohibiciones. Además, reflejan la importancia de mantener el vínculo con ellas, evitando que se sientan solas y apoyándolas activamente tras la ruptura. No obstante, a pesar de la importancia de atender a las chicas, las participantes señalan que se debe respetar los tiempos en el proceso de recuperación, así como sus necesidades.

Atendiendo a los resultados, encontramos que resulta crucial entender la violencia de género como problemática para identificar y reaccionar eficazmente. Los mensajes van encaminados a reponer aquello que el agresor ha destruido: autoestima, iniciativa propia o vínculos sociales.

Además, es importante ayudarlas a volver a la normalidad y no victimizarlas, escuchando sus necesidades sin imposiciones. Estos hallazgos sirven de base para construir acciones encaminadas a la prevención de la violencia de género y sus consecuencias, así como para que los profesionales de la educación orienten a las familias y a las chicas, acelerando la recuperación y aminorando el impacto de la violencia de género en la vida de las chicas supervivientes.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, PREVENCIÓN, VIOLENCIA DE GÉNERO

"NO ES PARA MÍ, ES PARA UNA AMIGA": EXPERIENCIA DE FORMACIÓN SUPERIOR EN ESTRATEGIAS Y RECURSOS PARA EL APOYO A MENORES EN SITUACIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO

Patricia De Los Santos Martínez
Alicia Eladia Hermoso Soto
Universidad de Sevilla

Introducción y Objetivo: Esta iniciativa tiene como base la problemática de la violencia de género y su impacto en la vida de personas menores de edad. Concretamente, atendemos a dos realidades: a) los niños, niñas y adolescentes que sufren la violencia de género ejercida a sus madres y b) las chicas adolescentes que sufren esta violencia en el contexto de sus primeras relaciones amorosas. En vistas a la importancia de poder proteger el bienestar de los y las menores y asegurar que puedan reponerse de esta situación y aminorar sus consecuencias para un adecuado desarrollo hacia la vida adulta, planteamos la importancia de visibilizar esta problemática y los recursos y estrategias de ayuda para que puedan ser conocidas por futuros/as profesionales en formación que tengan

contacto con este colectivo. El objetivo final es fomentar una red de contactos y apoyos que sirva de soporte en la atención y actuación ante estos casos.

Metodología: Esta actividad se realizó con el apoyo de la Unidad de Igualdad de la Universidad de Sevilla y estuvo dirigida a personas en formación en educación superior en áreas que pudieran estar en contacto con menores en situaciones de violencia como: el área educativa, jurídica o sanitaria. Se realizó a lo largo de cuatro sesiones: la primera enfocada a conocer la realidad de los y las menores en situación de violencia de género; la segunda y la tercera se dedicaron a tratar recursos y estrategias específicas para su atención y en la última sesión realizamos un coloquio sobre los contenidos y señalamos compromisos conjuntos para combatir la violencia de género. Utilizamos una metodología participativa en la que combinamos la exposición de contenidos con la realización de actividades grupales de debate, reflexión y realización de casos prácticos.

Evaluación y Resultados: A lo largo de las sesiones, realizamos una evaluación continua mediante la participación y los trabajos realizados en clase. Además, realizamos una evaluación final consistente en la exposición de una producción creativa en la que el alumnado reflejaba los aprendizajes y reflexiones sobre la realidad estudiada. Por último, realizamos dos cuestionarios: el primero enfocado a la autoevaluación de los conocimientos adquiridos y valoración de la actividad por parte del alumnado y un segundo cuestionario *Fem Check* para una valoración feminista de la actividad.

Los resultados mostraron que la formación ayuda a sensibilizar sobre la problemática de la violencia de género en la vida de los y las menores y a aumentar el conocimiento de futuros profesionales en formación sobre estrategias y recursos de apoyo. El alumnado plantea la necesidad de aumentar las acciones formativas sobre esta problemática en su periodo de formación y desde un enfoque multidisciplinar. Además, expresan que estos conocimientos deben ser trasladados al resto de la ciudadanía para responder activamente ante la violencia de género.

PALABRAS CLAVE

MENORES DE EDAD., PREVENCIÓN, VIOLENCIA DE GÉNERO

LA EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL EN Y DESDE ARGENTINA EN RELACIÓN CON LAS LUCHAS FEMINISTAS Y DE LAS DISIDENCIAS SEXO-AFECTIVAS CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO Y LA DISCRIMINACIÓN CONTRA PERSONAS Y COLECTIVXS TLGBQI+

JUAN PÉCHIN

CONICET / IIEGe-FFyL-UBA / CIEPoG-UNTREF / Trans.Arch
(Buenos Aires, Argentina)

Desde un comienzo, mi trabajo investigativo se inscribe en un campo interdisciplinario que fue articulando críticamente el análisis de la institucionalización pedagógica y educativa del sistema sexo-género en relación con el mapa de las divisiones y las estratificaciones sexo-genéricas de la ciudadanía. Me propuse, así, en primera instancia, un abordaje de las regulaciones normativas de los procesos identitarios a través del sistema educativo en relación con la sustantivación de derechos conquistados principalmente por medio de las luchas políticas TLGBQI+ (trans, travestis, lésbicas, gay/gais, bisexuales, queer/cuir[1] e intersex, entre otras formas de autopercibirse en las coordenadas sexo-genéricas), los activismos feministas y otros movimientos sociales.

Se comenzó con el desarrollo investigativo desde una triangulación entre una etnografía crítica (multi)situada sobre la implementación concreta de la "educación sexual integral" (ESI) y una historización de la educación sexual, en general, para problematizar los procesos institucionales de enseñanza y aprendizaje que condicionan las experiencias y las

percepciones del género, lo sexual y el cuerpo. En este sentido, se procuró indagar sobre las resistencias y las fugas a los patrones estereotípicos de (a)normalización que definen la identidad ciudadana en contraste con las diferencias culturales y las desigualdades sociales desde una perspectiva sexo-genérica y en relación con la materialidad corporal. A lo largo de las etapas investigativas desarrolladas se fue (re)problematizando el encuadre teórico y metodológico para analizar experiencias y concepciones de la ESI antes y después de la sanción de la ley que permitió el cambio en el Código Civil para habilitar el matrimonio con independencia del sexo de sus contrayentes y de la Ley de Identidad de Género, en vínculo con la escena institucional de la formación y la capacitación docente y los procesos de producción áulica en la cotidianidad escolar.

La alianza política entre los movimientos feministas y los movimientos de las disidencias sexo-afectivas han constituido en Argentina un enclave fundamental para la configuración de la intervención institucional de la educación sexual integral como un movimiento pedagógico en sí mismo que trascendió tanto las fronteras geo-políticas de su dinámica como así también las fronteras intersectoriales y transdisciplinares. Se hará un especial foco en relación con la problematización de la violencia de género en el marco más amplio de las luchas políticas, los debates académicos, las disputas teórico y conceptuales, los procesos legislativos, las políticas públicas desarrolladas y las intervenciones institucionales encaradas. Para ello se considerarán tanto los logros como los desafíos que se abren a partir de las estrategias conquistadas y aquellas por conquistar.

[1] El anglicismo “queer” sufrió, en su (re)territorialización vernácula y en el contexto latinoamericano e hispanohablante en general, una reapropiación que torsiona con acento “sudaca” e hispano la propia traducción que (re)imprime desde un grafismo fonético su sentido desde la semántica misma que trata de reponer: “cuir” reinterpreta lo “queer” como (re)rarificación de lo extranjero que, igualmente, con su relocalización lo asimila pero, al mismo tiempo, sostiene la distancia de lo raro en su familiarización como vernáculo; así, lo “cuir” se vuelve un giro “queer” sobre lo “queer” mismo.

PALABRAS CLAVE

DERECHOS HUMANOS, EDUCACIÓN EMOCIONAL, EDUCACIÓN EN IGUALDAD, GENDER DIVERSITY, VIOLENCIA DE GÉNERO

HACIA LA PREVENCIÓN DE LA CIBERVIOLENCIA DE GÉNERO ADOLESCENTE EN LAS AULAS

ANA ISABEL AGUSTI LOPEZ
ANA RODRÍGUEZ MARTÍN
Universidad Internacional de Valencia

Introducción: Los centros educativos son el segundo agente de socialización de los menores. El primer agente es la familia y como tal es la encargada de trasladar gran parte de los valores sociales. Con el paso del tiempo, los niños y niñas se desvinculan poco a poco hacia una realidad individualista, por una parte (en relación a la familia) y al mismo tiempo hacia una nueva realidad de grupo (sus iguales).

En este punto, es importante tomar en cuenta el tiempo que los adolescentes más jóvenes pasan en los centros educativos y cómo el ambiente, las normas y los valores que se trabajen desde los centros pueden influir en sus hábitos sociales y humanos.Además, hoy en día, la socialización de los adolescentes ocurre en gran medida a través de las nuevas tecnologías. Las TIC son una herramienta muy útil, que acerca a las personas y las une a una gran velocidad. Si bien es cierto, para que las TIC sean realmente útiles, deben de ser utilizadas de modo correcto.

Objetivos: El objetivo principal de este trabajo será dar a conocer las acciones generales que se están trabajando desde los distintos centros educativos hacia la prevención de la violencia de género en las aulas.

Se revisarán los proyectos educativos publicados en los últimos años y se valorará la utilidad de los mismos en los centros educativos, así como su replicabilidad a otros centros.

Metodología: Se utilizará una metodología de revisión de artículos y proyectos de centro. Se extraerán finalmente una serie de puntos clave sobre los que basar futuros proyectos para la prevención de la violencia de género adolescente en las escuelas e institutos.

Discusión: Se discutirán los resultados obtenidos en las diferentes investigaciones y se dará visibilidad a la necesidad de basar los proyectos en los centros educativos, según los resultados obtenidos en las investigaciones contrastadas.

Resultados: Se observa una disgregación en los resultados de las diferentes propuestas y proyectos educativos para la prevención de la ciber violencia de género adolescente. Muchos de los proyectos planteados muestran buenos resultados, pero no se ejerce una gran difusión de los mismos.

Conclusiones: La sociedad está avanzando a un ritmo vertiginoso en lo relativo a las nuevas tecnologías y las redes sociales, algo que nos hacen ir cada día un paso más allá. Los nuevos modos de comunicación entre entidades, amigos, familiares, parejas, no deja de avanzar hacia un modelo de respuesta inmediata. Es por ello que nuestros menores deben conocer cuales son sus derechos y sus límites, en cuanto a la relación entre sus iguales y el resto de la sociedad. Estos derechos y límites están muy relacionados con la gestión de relaciones y emociones desde la edad temprana.Es importante centrarnos en la responsabilidad del profesorado y qué puntos de acción se pueden poner en marcha desde las aulas, para lograr disminuir la violencia en general y la violencia de género en particular. Ser conscientes de lo que ocurre en las aulas, es también parte de la labor docente y tratar las preocupaciones de los alumnos de forma transversal en su viaje hacia la edad adulta.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, CIBERVIOLENCIAS, EDUCACIÓN, PREVENCIÓN DE VIOLENCIA., VIOLENCIA DE GÉNERO

INNOVACIÓN DESDE LA PRÁCTICA DOCENTE EN CIENCIAS DE LA SALUD

ABSTRACT

En la actualidad, los docentes deben enfrentarse a retos cada vez más importantes en la formación de profesionales en el ámbito de las Ciencias de la Salud.

Desde numerosos sectores, se señala hacia un cambio que debe producirse en las aulas donde la educación no debe centrarse en la enseñanza de contenidos exclusiva y principalmente, sino que necesita ir orientada a la adquisición de las denominadas *soft skills* o habilidades blandas por parte del alumnado.

El pensamiento crítico, fomento de habilidades comunicativas, desarrollo de la creatividad, enfoques educativos donde se promueva el trabajo en equipos heterogéneos y la inteligencia emocional, entre otras sirven para que los estudiantes aprendan a desarrollarse y crecer como personas

La innovación en el aula debe formar parte de la práctica pedagógica del docente. Su integración y consolidación en el aula han demostrado ser una pieza esencial del éxito, del compromiso y la participación del docente en la mejora educativa.

El principal objetivo de este simposio es dar cabida a experiencias y reflexiones en el aprendizaje y la enseñanza de las Ciencias de la Salud que promuevan el desarrollo de las habilidades blandas que proporcionen más y mejores herramientas a futuros profesiones y a ciudadanos comprometidos con una sociedad justa y democrática.

- **Ponencia S08-01.** EMPLEO DE REDES SOCIALES COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE ENTRE LOS ESTUDIANTES DE MEDICINA Raquel Sanabria De La Torre.
- **Ponencia S08-02.** ANÁLISIS DE LA MODIFICACIÓN DE ESTEREOTIPOS Y PREJUICIOS HACIA LAS PERSONAS SIN HOGAR MEDIANTE UNA BIBLIOTECA VIVIENTE Carolina Vázquez Rodríguez. Mª Carmen Terol Cantero. Maite Martín-Aragón Gelabert. Ana Cánovas Cases.
- **Ponencia S08-03.** RESULTADOS INICIALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE TED TOLK: ESTUDIO CUASIEXPERIMENTAL Laura Torres Collado. Laura María Compañ Gabucio. Manuela García De La Hera.
- **Ponencia S08-04.** CONOCIMIENTOS SOBRE EL TRABAJO FIN DE GRADO DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD: ESTUDIO EXPLORATORIO Laura María Compañ Gabucio. Manuela García De La Hera. Laura Torres Collado.
- **Ponencia S08-05.** APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA LA REALIZACIÓN DE UN PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS DE LA SALUD: ESTUDIO CUASIEXPERIMENTAL Manuela García De La Hera. Laura Torres Collado. Laura María Compañ Gabucio.
- **Ponencia S08-06.** ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO MULTIMODAL EN LA CAMPAÑA EDUCATIVA EN ESPAÑA SOBRE EL COVID-19 DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO: APRENDIZAJES PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN EN CAMPAÑAS EDUCATIVAS Virginia Diaz Gorriti. Larraitz N. Zumeta. Jara Mendia. María Luisa Echevarría Benedi.
- **Ponencia S08-07.** IMPLANTACIÓN DE UN MODELO DE AULA INVERTIDA EN LA DOCENCIA DE REUMATOLOGÍA EN EL GRADO DE FISIOTERAPIA. Carlos Montilla Morales. María Esther Toledano Martínez. Rubén Queiro.
- **Ponencia S08-08.** PRÁCTICA DE INTERCAMBIO VIRTUAL: GLOBALIZACIÓN Y MEDICALIZACIÓN DE LA VIDA Marina Senent Valero. Alicia Matijasevich. Danilo Borges Paulino. María Asunción Pastor Valero.

- **Ponencia S08-09.** RECURSOS COMPARTIDOS ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS PARA EL APRENDIZAJE Y RELACIÓN DE CONCEPTOS EN MICROBIOLOGÍA, PARASITOLOGÍA E INMUNOLOGÍA. Alba González-Escalada Mena. Patricia Marín-García. Isabel González Azcárate.
- **Ponencia S08-10.** ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO ANUAL DE DIVULGACIÓN SOBRE ENFERMEDADES INFECCIOSAS PROTAGONIZADO POR ESTUDIANTES DE DIVERSOS GRADOS UNIVERSITARIOS Isabel González Azcárate. Patricia Marín-García. Alba González-Escalada Mena. María Gema Cid Expósito.
- **Ponencia S08-11.** "EL ROLE PLAYING COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE PARA LA RESOLUCIÓN DE CUADROS CLÍNICOS Y EL DESARROLLO DE LA ACTITUD PROACTIVA EN CIENCIAS DE LA SALUD" Laura López Pingarrón. Marisol Soria. José Joaquín García García.
- **Ponencia S08-12.** CURSO DE FORMACIÓN DOCENTE EN SIMULACIÓN CLÍNICA. EXPERIENCIA Y EVALUACIÓN Martín Everett. Luciana Silvera Bonelli.
- **Ponencia S08-13.** PLANTILLAS ORTOPÉDICAS ADAPTABLES Anwar Julio Yarin Achachagua.
- **Ponencia S08-14.** REFLEXIONES SOBRE LA MEDICIÓN CON TESTS EN LOGOPEDIA: UNA SÍNTESIS DE LA OPINIÓN DEL ALUMNADO Ana María Ruiz-Ruano García. Jorge López Puga.
- **Ponencia S08-15.** ESCENARIO DE SIMULACIÓN INTERPROFESIONAL COMO HERRAMIENTA DE SENSIBILIZACIÓN Y REDUCCIÓN DEL ESTIGMA HACIA PERSONAS CON VIH EN ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD Esther Martínez Miguel. Manuel Reiriz Rojas. Ana Pérez Curiel. Sara Uceda Gutiérrez.
- **Ponencia S08-16.** TIKTOK ES UNA HERRAMIENTA UTIL PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENFERMERIA Adela Alba Leonel. Samantha Papaqui Alba. Julio Hernández Falcón. Brandon Gerardo Montes Rodríguez.
- **Ponencia S08-17.** USO DE LOS CONGRESOS CIENTÍFICOS COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA Maria Pilar Ribate Molina. Estela Sangüesa Sangüesa. Estefanía Zuriaga Marco. Cristina Belén García García.
- **Ponencia S08-18.** EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL USO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Maritza Del Carmen Mudarra Vergara. Jose Montañez Ramos.

- **Ponencia S08-19.** PROREALSIM V.1.0: AN OPEN-ACCESS MULTILINGUAL TOOL FOR ASSESSING REALISM IN CLINICAL SIMULATIONS. FRAMEWORK AND WEBSITE Gleyvis Coro-Montanet. Helena Wagner Porto Rocha. Montserrat Diéguez Pérez. Carmen Gomar Sancho.
- **Ponencia S08-20.** DE ALUMNOS A ALUMNOS: UNA EXPERIENCIA INNOVADORA PARA LA EDUCACIÓN EN COMUNICACIÓN DE LA SALUD Marta Consuegra.
- **Ponencia S08-21.** DEBATES DE CIRUGÍA EN DIRECTO COMO MÉTODO INNOVADOR DE DOCENCIA PRÁCTICA EN CIRUGÍA. María Labalde Martínez. Eduardo Ferrero Herrero.
- **Ponencia S08-22.** VIDEOLIBRO SOBRE TÉCNICAS QUIRÚRGICAS LAPAROSCÓPICAS EN CIRUGÍA ONCOLÓGICA Y SU DIFUSIÓN EN EL MERCADO EDITORIAL. María Labalde Martínez. Eduardo Ferrero Herrero.
- **Ponencia S08-23.** TRES MODALIDADES EDUCATIVAS PARA UN CURSO SOBRE ONCOLOGÍA QUIRÚRGICA: PRESENCIAL, VIRTUAL Y EN VIDEOLIBRO. Eduardo Ferrero Herrero. María Labalde Martínez.
- **Ponencia S08-24.** NUEVA METODOLOGÍA EN EL MODELO DOCENTE DE LAS PROFESIONES SANITARIAS: EL MÉTODO APS EN EL GRADO EN FARMACIA. Rafaela Domínguez Vilaplana. Maria Carmen Gonzalez Leonor.
- **Ponencia S08-25.** NUEVA METODOLOGÍA EN EL MODELO DOCENTE DE LAS PROFESIONES SANITARIAS: EL MÉTODO APS EN EL GRADO EN FARMACIA. Rafaela Domínguez Vilaplana. Maria Carmen Gonzalez Leonor.
- **Ponencia S08-26.** ENTRENAMIENTO DE ALTO RENDIMIENTO PARA MÚSICOS: LECCIONES DE LA PSICOLOGÍA DEL DEPORTE APLICADA AL ENTRENAMIENTO MUSICAL Armida Rivera.
- **Ponencia S08-27.** DISEÑO DE CASOS CLÍNICOS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN EL GRADO EN FISIOTERAPIA Jorge Manuel Góngora Rodríguez.
- **Ponencia S08-28.** EL JUEGO COMO HERRAMIENTA TERAPÉUTICA EN FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA Jorge Manuel Góngora Rodríguez.

EMPLEO DE REDES SOCIALES COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE ENTRE LOS ESTUDIANTES DE MEDICINA

RAQUEL SANABRIA DE LA TORRE
Universidad de Granada

Introducción. El empleo de las redes sociales como fuente de información ha crecido exponencialmente tanto en la población general como en la comunidad universitaria. Por ello, el objetivo de este trabajo es evaluar el uso de redes sociales como estrategia de aprendizaje entre los estudiantes de medicina.

Material y métodos. Se diseñó un estudio transversal en el que se incluyó a estudiantes de la Facultad de Medicina de la Universidad de Granada y se les preguntó acerca del empleo de redes sociales como herramienta de aprendizaje. Se excluyeron a aquellos participantes que no contestaran al menos a un 90% de las preguntas. Se comparó la opinión de los estudiantes de primer ciclo (primero, segundo y tercero de medicina) y con los de segundo ciclo (cuarto, quinto, sexto).

Resultados. Un total de 91 estudiantes fueron incluidos en el estudio, siendo el 76,9% (70/91) mujeres. La nota media de los estudiantes fue de 7,87 (DE 0,67). El 21,9% (21/99) eran estudiantes del primer ciclo y el 78,1% (59/91) del segundo ciclo. El 91,2% (83/91) de los alumnos habían usado alguna red social para estudiar. La red social empleada con mayor frecuencia fue Instagram (80,2%), seguida de Youtube (64,8%) y Twitter (46,2%). El 34,1% (31/91) de los alumnos también habían usado redes sociales para publicar información acerca de sus estudios, siendo las más empleadas para ello Instagram (34,1%), Twitter (13,2%) y Youtube (7,7%). El 86,8% (79/91) de los alumnos usaron las redes para leer noticias relacionadas con la salud, el 41,8% (38/91) para estudiar un examen, el 38,5% (35/91) para realizar tareas, el 33% (30/91) para investigar y el 13,2% (12/91) para preparar un examen. No se

encontraron diferencias en el empleo de redes entre alumnos de primer y segundo ciclo

Conclusión. Gran parte de los alumnos han empleado las redes sociales en alguna ocasión como fuente de información, por lo que sería importante que conocieran redes donde el contenido es veraz y está basado en la evidencia científica. Instagram, Youtube y Twitter son las redes más empleadas.

PALABRAS CLAVE

INSTAGRAM, MEDICINA, REDES SOCIALES, TWITTER, UNIVERSITARIOS, YOUTUBE

ANÁLISIS DE LA MODIFICACIÓN DE ESTEREOTIPOS Y PREJUICIOS HACIA LAS PERSONAS SIN HOGAR MEDIANTE UNA BIBLIOTECA VIVIENTE

Carolina Vázquez Rodríguez
Mª Carmen Terol Cantero
Maite Martín-Aragón Gelabert
Ana Cánovas Cases
Universidad Miguel Hernández Elche

La teoría del contacto intergrupal de Allport (1954) ha demostrado que los estereotipos y prejuicios se pueden modificar, e incluso erradicar hacia los colectivos en riesgo de exclusión social o propensos a sufrir discriminación. La biblioteca viviente es una herramienta que fomenta el contacto con un grupo en riesgo de exclusión. En esta, encontramos una persona libro, qué mediante la entrevista de Historia de Vida, hablará de sus vivencias, infancias, experiencias, etc., una persona lectora, en este caso el estudiantado de cuarto de psicología y una coordinadora o coordinador.

Por ello, el presente trabajo pretende, partiendo de la teoría de Allport, demostrar en qué medida los estereotipos y prejuicios del estudiantado de psicología de la Universidad Miguel Hernández disminuyen al tener contacto con personas pertenecientes a grupos en riesgo de exclusión social, en este caso las personas sin hogar, tras realizar la actividad de la Biblioteca Viviente utilizando como técnica las Historias de Vida.

PALABRAS CLAVE

BIBLIOTECA VIVIENTE, CONTACTO INTERGRUPAL, ESTEREOTIPOS., EXCLUSIÓN SOCIAL, HISTORIAS DE VIDA

RESULTADOS INICIALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE TED TOLK: ESTUDIO CUASIEXPERIMENTAL

LAURA MARÍA COMPAÑ GABUCIO
ISABIAL

LAURA TORRES COLLADO
MANUELA GARCÍA DE LA HERA
UMH

Introducción: Las charlas TED o *TED Talks* nacen en Silicon Valley como un medio de generar consumo online sobre tecnología. Actualmente, la temática de estas charlas ha evolucionado e incluye distintas temáticas como investigación y educación. De hecho, hay una variante específica de las charlas TED destinadas al campo de la educación: TED-ED. En este sentido, están siendo cada vez más usadas por los docentes, como herramienta para mejorar la comprensión oral, practicar "*listening*" y fomentar la toma de notas por parte del alumnado. Sin embargo, la evidencia científica sobre la elaboración de las *TED Talks* por parte de los alumnos/as, es muy escasa. En base a este contexto, y

novedosa vertiente de aplicación de las *TED Talks*, nos surgió la siguiente pregunta de investigación ¿las TED-ED realizadas por los propios estudiantes ayudan afianzar los conocimientos teóricos de clase y fomentan el desarrollo de habilidades transversales académicas? en base a la cual realizamos un proyecto de innovación docente.

Objetivo: Identificar las habilidades desarrolladas por el estudiantado del Grado en Terapia Ocupacional que participaron en el proyecto de innovación docente TED TOLK.

Metodología: Estudio cuasiexperimental usando TED-ED. Se realizó un análisis transversal de la información facilitada por 27 estudiantes de Terapia Ocupacional (TO) de Alicante tras la realización del proyecto. Los estudiantes participaron de forma voluntaria en el proyecto TED TOLK. Para ello, se les dividió en grupos reducidos (2-4 estudiantes) y se les asignó un tema de la asignatura de Salud Pública sobre el que hacer una charla TED. Las instrucciones fueron la realización de un vídeo de tres minutos sobre el tema asignado y asociarlo a una posible intervención desde TO. Tras la entrega de los vídeos, administramos una encuesta breve online para conocer la percepción de los estudiantes sobre la actividad y las habilidades transversales que creían haber mejorado con ella. El análisis de la información obtenida se realizó de forma descriptiva a través de figuras usando Excel y de WordClouds usando el programa R.

Resultados: El 70% de los estudiantes nunca habían realizado una actividad de este tipo. El 100% reportó ser una actividad útil para afianzar la teoría dada en clase y el 93% indicó ser una actividad fácil. La habilidad transversal que más estudiantes resaltaron fue el hablar delante de una cámara, gestionar la vergüenza y la capacidad de síntesis de información y conocimiento. La satisfacción media de los estudiantes fue de 7.8 y el 30% no consideró necesaria la realización de mejoras en la actividad. Entre las posibles mejoras reportadas, destacan la necesidad de más tiempo para la elaboración del vídeo y más duración del mismo.

Conclusión: El proyecto TED TOLK ha resultado ser una actividad novedosa para los estudiantes, sencilla, bien aceptada y útil para afianzar conocimientos y desarrollar habilidades tecnológicas y de síntesis de

información; habilidades muy relevantes para el futuro laboral. Sería interesante continuar con este proyecto durante más años para lograr resultados más fiables y sólidos.

PALABRAS CLAVE

CHARLAS, INNOVACIÓN DOCENTE, LABORAL, TECNOLOGÍA, UNIVERSIDAD

CONOCIMIENTOS SOBRE EL TRABAJO FIN DE GRADO DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD: ESTUDIO EXPLORATORIO

Laura María Compañ Gabucio
ISABIAL

Manuela García De La Hera
Laura Torres Collado
UMH

Introducción: El Trabajo de Fin de Grado (TFG) es el requisito académico final para lograr el título de graduado universitario. Sin embargo, el TFG no cuenta con una formación específica en los grados universitarios oficiales, por lo que la mayoría de los estudiantes refieren percibir la elaboración y redacción del TFG como algo desconocido. La evidencia científica ha mostrado que los tutores detectan una falta de competencias por parte del alumnado para desarrollar el TFG satisfactoriamente, así como falta de motivación e incluso, en algunos casos, supone un retraso en la obtención del título de grado.

Objetivo: Determinar los conocimientos sobre aspectos relevantes del TFG (propuesta de líneas y tipos de estudios) por parte de estudiantes

de ciencias de la salud que realizaron un curso de invierno de extensión universitaria entre los años 2020 y 2023, así como identificar los principales retos que perciben frente a la realización del TFG.

Metodología: Estudio exploratorio. Se realizó un análisis transversal de la información facilitada por 36 estudiantes universitarios de ciencias de la salud (Campus de San Juan de Alicante de la UMH). Utilizamos una encuesta online breve para recoger información sobre el conocimiento de aspectos relacionados con el TFG. Preguntamos a los estudiantes si conocían que existe la posibilidad de proponer ellos/as mismos/as una línea de investigación a un tutor/a (sí/no), si conocían todos los tipos de estudio que se pueden realizar como TFG (sí/no), si ya tenían un interés de estudio para el TFG (sí/no), si se sentían capacitados para realizar el TFG (sí/no) y cuál era su mayor temor en relación al TFG (respuesta abierta). Las encuestas se realizaron el primer día de un curso de extensión universitaria sobre el TFG en las ediciones realizadas anualmente entre 2020 y 2023. El análisis de la información obtenida se realizó de forma descriptiva a través de figuras usando Excel y de WordClouds usando el programa R.

Resultados: La mayoría del estudiantado conoce la posibilidad de ofrecer una línea de investigación a un tutor/a (83%), los distintos tipos de estudio que se pueden realizar como TFG (64%), se sienten capaces de realizar el TFG (56%) y tienen ideas sobre las que realizarlo (84%). Entre los principales temores en relación al TFG destacan no saber hacerlo bien, la falta de información, la búsqueda de información y la exposición.

Conclusión: Aunque la mayoría del estudiantado reportó sentirse capaz de realizar el TFG, cerca de la mitad de ellos no se siente capacitado y no conoce qué tipos de estudios se pueden realizar como TFG. Uno de los principales temores del estudiantado en relación al TFG es la falta de información en general y, en particular, la búsqueda bibliográfica y la exposición. Aunque estos resultados son exploratorios, pueden ser útiles para fomentar la inclusión de cursos específicos a lo largo del curso que potencien las debilidades científicas reportadas por el estudiantado.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIOS, INNOVACIÓN DOCENTE, INVESTIGACIÓN., SALUD, UNIVERSIDAD

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA LA REALIZACIÓN DE UN PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS DE LA SALUD: ESTUDIO CUASIEXPERIMENTAL

MANUELA GARCÍA DE LA HERA
LAURA TORRES COLLADO
UMH

LAURA MARÍA COMPAÑ GABUCIO
ISABIAL

Introducción: La adquisición de habilidades científicas es un reto en la enseñanza universitaria ya que para finalizar los estudios es necesario superar la elaboración de un trabajo de carácter científico, el trabajo fin de grado. En este sentido, la literatura al respecto ha mostrado que los estudiantes tienen una actitud receptiva ante la investigación, aunque han reportado que las metodologías para su enseñanza son una sobrecarga.

Objetivo: Evaluar la experiencia, capacidad y notas del estudiantado de Terapia Ocupacional (TO) tras aplicar un aprendizaje basado en proyectos (ABP) para fomentar el aprendizaje sobre cómo realizar un protocolo de investigación en ciencias de la salud.

Metodología: Estudio cuasiexperimental con 71 estudiantes de segundo curso del Grado Universitario en TO. Se realizó ABP para la realización de un protocolo de investigación en grupos de 4-6 estudiantes. El presente proyecto se basó en 3 sesiones de 3h sobre investigación: Fundamentos, Búsqueda bibliográfica y Metodología. Estas sesiones se

realizaron en los grupos de prácticas de la asignatura de Salud Pública a lo largo del segundo cuatrimestre del curso académico (febrero-junio 2023). Al final de la última sesión, se pidió a los estudiantes que valorasen de 0 (muy mala/muy baja) a 10 (muy buena/muy alta) su experiencia con el ABP y su capacitación para realizar un protocolo de investigación. Además de la capacidad autopercibida para realizar este tipo de estudio, valoramos la capacidad de forma objetiva a través de las notas finales. Los resultados obtenidos se presentaron mediante diagramas de caja realizados con Excel.

Resultados: El estudiantado valoró su experiencia en este ABP con un 7.9 de media, oscilando las puntuaciones entre 4 y 10 puntos. La capacidad autopercibida para la realización de un protocolo de investigación se puntuó con una media de 7, oscilando las respuestas entre 3 y 10 puntos. La capacidad para realizar un protocolo de investigación evaluada a través de las notas finales de los trabajos, fue muy similar a la reportada de forma autopercibida, mostrando una nota media de 7.25, oscilando entre 5.00 y 9.75.

Conclusión: El presente ABP parece ser útil para incrementar las habilidades científicas de los estudiantes de TO, en concreto, para aumentar su capacidad de realizar un protocolo de investigación. Sería interesante aplicar este ABP en más cursos y grados universitarios para obtener resultados con una muestra de estudio mayor, y poder incluir esta metodología como un programa complementario durante la realización del trabajo fin de grado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, INNOVACIÓN DOCENTE, INVESTIGACIÓN., UNIVERSIDAD

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO MULTIMODAL EN LA CAMPAÑA EDUCATIVA EN ESPAÑA SOBRE EL COVID-19 DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO: APRENDIZAJES PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN EN CAMPAÑAS EDUCATIVAS

VIRGINIA DIAZ GORRITI
Universidad de País Vasco

LARRAITZ N. ZUMETA
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

JARA MENDIA
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

MARÍA LUISA ECHEVARRÍA BENEDI
UPV EHU

Introducción: Este estudio de análisis crítico analiza la campaña educativa sobre el COVID-19 en España. Las campañas educativas desempeñan un papel crucial en concienciar a la población sobre las medidas preventivas y son herramientas valiosas tanto para el público en general como en entornos educativos. Es esencial evaluar críticamente estas campañas para identificar deficiencias y ofrecer recomendaciones que mejoren futuras iniciativas educativas.

Metodología: La investigación se realizó durante una fase de transición en la gestión de la pandemia, donde se implementaron diversas estrategias de comunicación sobre medidas preventivas, vacunación y protocolos de seguridad. Se utilizó la metodología del análisis crítico del discurso multimodal (ACDM) para examinar la campaña emitida por el gobierno español y educar a la ciudadanía sobre las medidas a implementar. Se analizaron las 39 infografías que conformaban la campaña, poniendo

énfasis en la representación del virus COVID-19 y cómo se construyeron los saberes colectivos y se influenció la percepción de las personas receptoras mediante imágenes, fotografías, dibujos y caricaturas.

Resultados: La campaña representaba al virus COVID-19 como un enemigo a combatir, lo cual implicaba una disminución del poder estatal y la pérdida de libertades civiles. Se promovía una respuesta gubernamental fuerte y la distribución equitativa de recursos médicos. Se instaba a la acción colectiva y se ocultaba la enfermedad, aunque se mostraban los síntomas a través de metonimias. La campaña enfatizaba el confinamiento y los protocolos de higiene diarios, evitando términos como muerte y enfermedad. La implementación de hábitos sanitarios implicaba un control del cuerpo sin considerar la agencia individual. Prevalecía el consejo médico sanitario y se ocultaban términos relacionados con el riesgo. Dirigida a la población general, presentaba al lector como una voz inexperta. La campaña también cargaba contenido ideológico que influenciaba actitudes y valores. El cumplimiento de las normativas era crucial para reducir el contagio y el desarrollo de la enfermedad.

Conclusiones: Este análisis destaca aprendizajes clave para futuras campañas. Se enfatiza la importancia de combinar elementos informativos y normativos en el discurso, generando un mensaje firme que promueva la corresponsabilidad. Es necesario abordar los desafíos sociales desde una perspectiva de convivencia global, fomentando la coordinación y cooperación entre culturas. Se observa una lectura discriminatoria y subordinada en la representación de la mujer, además, se resalta la desigualdad de género en el ámbito doméstico y de cuidados por lo que se insta a evitar estereotipos de género y garantizar una representación equitativa en futuras campañas. Las futuras campañas educativas, sin importar el tema, deben trasmitir mensajes claros, promover la cooperación global y la equidad, evitar estereotipos de género y promover la valoración de los trabajos esenciales y de cuidado.

PALABRAS CLAVE

ACDM, ACTITUD HACIA EL RIESGO, ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO, APRENDIZAJE INFORMAL, IGUALDAD DE GÉNERO

IMPLANTACIÓN DE UN MODELO DE AULA INVERTIDA EN LA DOCENCIA DE REUMATOLOGÍA EN EL GRADO DE FISIOTERAPIA.

CARLOS MONTILLA MORALES
Universidad de Salamanca

MARÍA ESTHER TOLEDANO MARTÍNEZ
Departamento de Medicina
Facultad de Medicina de la Universidad Complutense de Madrid (UCM)

RUBÉN QUIERO
Universidad de Oviedo

Introducción: El aula invertida (AI) es un método activo de aprendizaje en el que la información se entrega antes de la clase y el tiempo asignado para ella se dedica a lograr objetivos de aprendizaje más complejos.

Objetivo: Describir la percepción de los estudiantes de Fisioterapia de un modelo de AI utilizado para la docencia de Reumatología.

Métodos: Se distribuyó entre los estudiantes videos de exploración física y casos clínicos. Estos materiales fueron supervisados por un fisioterapeuta. Los alumnos participaron en la resolución de los casos en un modelo de AI. Para valorar el grado de satisfacción y la utilidad se realizó un cuestionario de 12 ítems cerrados, seis preguntas abiertas y una valoración global.

Resultados: Los aspectos más valorados por los estudiantes fue la calidad de los videos (70,8%), el método del AI (62,5%) y el hecho que los

materiales hubieran sido supervisados por un fisioterapeuta (83,3%). Como aspectos a mejorar, los alumnos reseñaron la duración de los casos y los videos.

Conclusiones: La metodología del AI desarrollada a través de videos y resolución de casos fué muy bien aceptada y valorada por los alumnos.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, FISIOTERAPIA, REUMATOLOGÍA

PRÁCTICA DE INTERCAMBIO VIRTUAL: GLOBALIZACIÓN Y MEDICALIZACIÓN DE LA VIDA

MARINA SENENT VALERO
Departamento de Salud Pública Historia de la Ciencia y Ginecología
Facultad de Medicina
Universidad Miguel Hernández de Elche
San Juan, Alicante, España

ALICIA MATIJASEVICH
Universidade De São Paulo (Usp)

DANILO BORGES PAULINO
Universidade Federal De Uberlândia

MARÍA ASUNCIÓN PASTOR VALERO
Universidad Miguel Hernández De Elche

Introducción: La práctica de Intercambio Virtual (IV) nace de una política de internacionalización de la docencia iniciada por la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH), que permite e incentiva el IV entre estudiantes de diferentes países. Durante el curso académico 2022-2023 se inició la segunda edición de IV, contando con la participación de estudiantes y profesionales de la salud españoles, de la UMH y

brasileños, de la Universidade Federal de Uberlândia (UFU) y la Universidade de São Paulo (USP).

Objetivos: El objetivo principal fue fomentar el intercambio de conocimientos y experiencias sobre la medicalización y la prevención cuaternaria a través de la creación de un *post* de Instagram que sirviese para dar visibilidad a este problema e informar a la población general y profesionales de la salud de estrategias para combatirlo.

Metodología: El IV constó en 6 actividades sincrónicas y 3 actividades asincrónicas distribuidas a lo largo de 2 meses. La primera sesión sincrónica consistió en la presentación de los profesores y de la metodología del IV seguida de una clase teórica y debate. La segunda actividad sincrónica consistió en la presentación de los estudiantes, escoger el idioma en el que se iban a comunicar, y empezar a compartir conocimientos y experiencias acerca de los sistemas sanitarios de Brasil y España. Posteriormente los grupos identificaron un tema relacionado con la medicalización que formase parte de la realidad de ambos países y en donde se incluyese alguna intervención de prevención cuaternaria posible en el ámbito sanitario español y brasileño (primera actividad asincrónica) y después de trabajar el tema fue creado un post de Instagram (última actividad asincrónica). Se establecieron tutorías voluntarias a lo largo del curso (actividad sincrónica). El IV también se complementó con varias actividades teórico-prácticas impartidas por profesionales de la salud cualificados.

Los *posts* de Instagram definitivos se evaluaron de forma independiente por dos profesores usando criterios previamente establecidos en una rúbrica. Finalmente, se les envió una encuesta de calidad anónima para valorar la experiencia del IV.

Resultados y discusión: Participaron un total de 37 estudiantes y se crearon 6 grupos equitativos de entre 6-7 integrantes cada uno. Los temas tratados fueron: la medicalización y prevención del sobrediagnóstico del virus del papiloma humano, la automedicación con antibióticos, las "fake news" en salud poblacional, el sobrediagnóstico relacionado con el uso excesivo de pantallas en niños y adolescentes, el sobreuso de ansiolíticos en la población general y el uso excesivo de cesáreas. Para la

mayoría de los grupos el IV cumplió satisfactoriamente con las expectativas. La evaluación realizada por los estudiantes mostró que el IV ofrece un marco óptimo para el debate e intercambio de ideas entre estudiantes que viven en entornos cultural y socialmente muy diversos.

Conclusiones: El IV ha supuesto una experiencia enriquecedora, los estudiantes profundizaron en sus conocimientos sobre la globalización y su impacto en la Salud Pública trabajando en equipo sobre la medicalización y la prevención cuaternaria en Brasil y España. En un futuro se espera que el IV siga creciendo y se unan más universidades a este proyecto.

PALABRAS CLAVE

INTERCAMBIO VIRTUAL, INTERNACIONALIZACIÓN, PREVENCIÓN CUATERNARIA, TRABAJO EN EQUIPO

RECURSOS COMPARTIDOS ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS PARA EL APRENDIZAJE Y RELACIÓN DE CONCEPTOS EN MICROBIOLOGÍA, PARASITOLOGÍA E INMUNOLOGÍA

Alba González-Escalada Mena
Patricia Marín-García
Isabel González Azcárate
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: Las disciplinas de Microbiología, Parasitología e Inmunología engloban términos complejos que en ocasiones no se relacionan con los contenidos de otras asignaturas, lo que dificulta su comprensión y estudio. Con el propósito de dotar a los estudiantes de herramientas que permitan una mayor eficiencia a la hora de entender e interiorizar los conocimientos y una mejora en sus resultados académicos

planteamos este proyecto de innovación, como un complemento a las clases magistrales de estas disciplinas.

Objetivo: Entrenar las habilidades de comprensión y memorización de los contenidos de las asignaturas de Microbiología, Parasitología e Inmunología del estudiantado de los grados de Medicina y Farmacia.

Método: Las estrategias metodológicas utilizadas fueron: elaboración de reglas mnemotécnicas y mapas conceptuales.

La creación de las reglas mnemotécnicas se propuso como actividad voluntaria en formato concurso al alumnado de la asignatura de Microbiología, Parasitología e Inmunología Humana del grado de Medicina desde el curso 2019-2020 hasta la actualidad. En el grado de Farmacia se propuso también participación voluntaria en las asignaturas de Inmunología, durante el curso académico 2020-21, y Parasitología desde el curso 2021-2022 y hasta la actualidad. La participación fue individual o grupal (máximo 3 personas). Cada alumno o grupo elegía un concepto a representar y una vez elaborada la regla debía remitirla a las profesoras para su revisión. Todas las reglas revisadas y aceptadas fueron publicadas en la página web "VIDAS MÍNIMAS" (https://webmicrobiologia.wixsite.com/website).

La elaboración de mapas conceptuales se propuso desde el curso 2021-2022 y hasta la actualidad como una actividad obligatoria en la asignatura de Microbiología, Parasitología e Inmunología Humana del grado en Medicina y voluntaria en Parasitología del grado de Farmacia. La participación fue individual o en grupos (2-4 personas). A cada grupo se le asignaron hasta dos organismos y, una vez elaborado el mapa y revisado, fue también publicado en "VIDAS MÍNIMAS".

En Medicina la regla ganadora fue elegida por votación de los alumnos premiándose a los ganadores con un incremento máximo de 0,3 puntos en la nota final de Microbiología, Parasitología e Inmunología. Los mapas fueron calificados con un máximo de 0,4 puntos en Inmunología, y en Parasitología del grado de Farmacia cada estudiante fue recompensado con 0,5 puntos si hacían correctamente dos reglas y dos mapas.

Resultados: La actividad voluntaria "Concurso de reglas mnemotécnicas" ha tenido buena acogida en el grado de Medicina y en Parasitología del grado de Farmacia, sin embargo, en Inmunología de Farmacia nadie participó voluntariamente. Hasta la fecha se han publicado un total de 47 reglas sobre Inmunología, y 132 sobre Microbiología y Parasitología.

La actividad de "Elaboración de mapas conceptuales" ha permitido reunir 84 mapas entre el alumnado del grado de Medicina y de Farmacia. Las reglas y mapas se encuentran disponibles en la web "VIDAS MÍNIMAS" para que los estudiantes de dichos grados puedan usarlos en el estudio.

Conclusión: Las metodologías educativas aquí planteadas permiten a los alumnos involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, así como desarrollar su creatividad y capacidad de síntesis facilitando la comprensión y memorización de ideas complejas.

PALABRAS CLAVE

INMUNOLOGÍA, MAPA CONCEPTUAL, MICROBIOLOGÍA, PARASITOLOGÍA, REGLA MNEMOTÉCNICA

ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO ANUAL DE DIVULGACIÓN SOBRE ENFERMEDADES INFECCIOSAS PROTAGONIZADO POR ESTUDIANTES DE DIVERSOS GRADOS UNIVERSITARIOS

Isabel González Azcárate
Patricia Marín-García
Alba González-Escalada Mena
María Gema Cid Expósito
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: Son escasos los eventos que reúnen a estudiantes de distintos Grados universitarios y los espacios en los que éstos realizan divulgación científica. Aunando ambas necesidades, hemos ideado una actividad anual en la que estudiantes de Ciencias de la Salud actúan como divulgadores sobre enfermedades infecciosas.

Objetivos: Nuestro objetivo es la organización de una jornada anual de divulgación por y para nuestro alumnado en la que cada estudiante realiza una comunicación sobre la transmisión, tratamiento y prevención de infecciones. Presentamos cómo organizamos dicho evento, las acciones, recursos y fechas a seguir.

Metodología: Destacamos tres grandes bloques de organización conteniendo el primero la *planificación del evento*: diseño de la jornada, elección de la fecha entre el profesorado de diversos grados, consecución de financiación para la gratuidad de la inscripción, petición de créditos RAC, preparación de información de difusión y formularos digitales de inscripción y envío de comunicaciones, elección de temas de actualidad y gestiones con el comité de ética de la universidad.

En segundo lugar, *la guía de los estudiantes* para su inscripción digital, asignación del formato de presentación (oral o póster), del tema y de un docente para la tutorización continua en la preparación de la comunicación que asegurara unas comunicaciones creativas con cierta teatralización y el cumplimiento del formato en los casos de póster.

Por último, las tareas de *consecución y cierre*: Recepción de las comunicaciones finales, impresión de los pósteres, publicación de un libro de Resúmenes, moderación de la jornada, envío de certificados de asistencia, confirmación de créditos RAC y gestión del premio de un curso de verano a los autores de las comunicaciones más votadas.

Resultados: Este curso 22-23 conseguimos organizar la segunda edición de un congreso de 4 horas con 60 comunicaciones de 150 estudiantes de diferentes Grados (Farmacia, Odontología, Medicina y Enfermería) divididas en 3 sesiones de comunicaciones orales y dos de póster acompañadas de desayuno-café. Hicimos uso de TICS para amenizar y asegurar la visita a todos los pósteres con preguntas test formuladas por los propios autores. Para una mayor trascendencia difundimos la actividad en la web de nuestra universidad, realizamos con el alumnado una entrevista en la radio de la universidad, publicamos un libro de resúmenes realizados por los estudiantes, condecimos becas de un curso de verano para los ganadores y recabamos el grado de satisfacción de los participantes en una encuesta.

Conclusiones: La reacción por parte del estudiantado durante la jornada y el resultado final de las encuestas de satisfacción con una puntuación de 8.24 sobre 10, nos animan y confirman el agrado por su parte con la organización de este tipo de eventos.

PALABRAS CLAVE

DIVULGACIÓN DE CIENCIA, JORNADA DE ESTUDIANTES, ORGANIZACIÓN DE EVENTOS

"EL ROLE PLAYING COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE PARA LA RESOLUCIÓN DE CUADROS CLÍNICOS Y EL DESARROLLO DE LA ACTITUD PROACTIVA EN CIENCIAS DE LA SALUD"

Laura López Pingarrón
Marisol Soria
José Joaquín García García
Univiersidad de Zaragoza

Introducción: La memorización de listados teóricos de características que definen un proceso funcional, en el ámbito de las Ciencias Biomédicas, puede resultar difícil y tedioso. Sin embargo, aprender a través de la experiencia puede fomentar la motivación y el interés por el estudio. Ante la creciente demanda de adquisición de nuevas habilidades transversales, se propone el juego de roles como herramienta de trabajo para desarrollar aptitudes como la empatía, la resolución de problemas o la capacidad de adaptación a diferentes situaciones aplicables al contexto profesional.

Objetivos: Primero. Potenciar el papel activo del estudiante en su aprendizaje, mientras el profesor modera y modula este proceso.

Segundo. Empatizar con los papeles de "paciente" y "explorador", tan necesarios para comprender las dificultades que puede entrañar el proceso de la anamnesis clínica.

Tercero. Facilitar la relación entre los estudiantes, así como el trabajo en equipo, limitando la competitividad, y ampliando la potenciación grupal.

Metodología: Este proyecto se ha desarrollado a modo de experiencia con un grupo de alumnos del Grado de Odontología y con otro grupo de alumnos del Grado de Medicina.

Los métodos de trabajo que se han utilizado como técnicas de aprendizaje han sido el "juego de roles", y la "preparación práctica", mediante

un entrenamiento corto, de gran utilidad y aplicación en los exámenes de competencias.

Resultados: En esta experiencia en la que participaron un grupo compuesto por 27 alumnos de 4º curso del Grado de Odontología, y otro de 31 alumnos de 2º curso del Grado de Medicina se han obtenido los siguientes resultados: a todos, sin excepción, les ha gustado la actividad propuesta para aprender a hacer un diagnóstico diferencial de una posible patología, habiendo conseguido 26 alumnos de Odontología acertar las patologías propuestas en la actividad en su totalidad; y 2 de Medicina reconocieron no haberlas acertado. Asimismo, los 58 alumnos creyeron que fue interesante, útil y/o necesario aplicar esta técnica de aprendizaje basado en el juego de roles, porque consideraron que un listado de signos y síntomas para aprender la patología, en la clínica, puede verse reforzado por la visualización figurada de pacientes, es decir, mediante la simulación de una patología por parte de un paciente y un clínico que representan un cuadro clínico. Este proyecto ha obtenido unos buenos resultados y ha producido un efecto positivo a nivel de la mejora en el aprendizaje de los estudiantes de la materia tratada. Este estudio ha supuesto, para el alumnado que ha realizado esta experiencia, un avance en la mejora de la resolución de problemas, y de adaptación a circunstancias adversas o inesperadas.

Conclusiones: De los resultados obtenidos, se concluye que este tipo de técnica puede ser de gran utilidad para los alumnos de Ciencias Biomédicas, a la hora de afianzar los conocimientos teóricos, así como para aumentar la empatía con el paciente, y mejorar su asertividad.

Al tratarse de una actividad que se desarrolla en grupo, y que requiere de una participación activa y colaborativa, puede favorecer el trabajo en equipo, y la capacidad para la resolución de conflictos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, CIENCIAS DE LA SALUD, CUADROS CLÍNICOS, EMPATÍA, ROLE PLAYING

CURSO DE FORMACIÓN DOCENTE EN SIMULACIÓN CLÍNICA. EXPERIENCIA Y EVALUACIÓN

MARTÍN EVERETT
Facultad de Medicina UdelaR

LUCIANA SILVERA BONELLI
Facultad de Medicina Universidad de la Republica

La simulación clínica es una estrategia de enseñanza ampliamente utilizada en la práctica clínica. Entre sus ventajas principales, se destaca la oportunidad para diseñar experiencias de aprendizaje activas y significativas, en ambientes seguros para estudiantes, docentes y pacientes. Además permite utilizar el error como punto de partida para el aprendizaje, revalorizando los conceptos previos y siendo el feedback un elemento central.

En la Facultad de Medicina de la Universidad de la República, el camino de la simulación ha sido inconstante, con un mayor desarrollo en los últimos años. Actualmente en los ámbitos de decisión de la carrera Dr. en Medicina se resolvió incorporar la simulación clínica en el currículo, tanto en instancias de enseñanza como de evaluación. En consonancia con esto se adquirieron simuladores con diferentes niveles de fidelidad. Por todo lo antedicho resulta fundamental la formación docente en el uso de los mismos, en el diseño de escenarios simulados adaptados a los contenidos de los cursos y también en el desarrollo de los mismos.

En abril de 2023 se realizó un taller de formación, dirigido a docentes de las distintas clínicas con amplia formación disciplinar y diferentes niveles de experiencia en el uso de la simulación. Sobre los aspectos formales del taller, se organizó de forma intensiva, en 3 días consecutivos, con una duración total de 9 horas. Los objetivos de la actividad fueron: acercar a los participantes a los simuladores adquiridos existentes en el centro de simulación, solicitar a los participantes el diseño y elaboración de distintos escenarios adecuados a la enseñanza clínica en sus ámbitos

de trabajo y la presentación del escenario, poniéndolo en práctica frente al resto de los integrantes del curso, seguido de instancias de debriefing.

El objetivo de esta comunicación es mostrar la experiencia y la evaluación de un curso de formación en simulación para docentes clínicos.

Metodología: Experiencia de formación en simulación clínica para docentes con diferentes niveles de formación y expertise en el uso de la estrategia de enseñanza simulación clínica.

El curso fue realizado por 25 docentes y la tasa de respuestas fue de 68%.

La evaluación del curso fue satisfactoria, con un alto grado de conformidad con el curso, la duración del mismo, los contenidos y el material utilizado. Entendemos que la relevancia del curso está dada por la presencia de diferentes disciplinas y especialidades, la heterogeneidad en los niveles de formación en la simulación, la posibilidad de trabajar con los simuladores y crear escenarios reales que luego puedan ser utilizados en los respectivos cursos. Por otra parte, la práctica de debriefing supervisado por el equipo docente es otro punto a destacar de la actividad.

Sobre los aspectos cualitativos indagados en el formulario de evaluación del curso se destacan como principales dificultades en la ejecución de la simulación la escasa formación docente, la carencia de tiempo protegido para la planificación y ejecución de las actividades y la numerosidad.

El curso de formación docente en simulación es una fortaleza en sí mismo. Los docentes reconocen la necesidad de formación y esperan exista un tiempo protegido para ello. Hay acuerdo general que la simulación es una herramienta valiosa de aprendizaje pero que aún pueden existir barreras para poder aplicarla en la enseñanza de grado. Las mismas podrían superarse con mayor formación docente, espacios para la realización de simulación clínica y enfatizando en la importancia de innovar en educación para profesionales de la salud, fuera de las formas tradicionales de enseñanza. Entendemos que la simulación clínica, acompañada de formación docente tendrá un impacto positivo en la formación de grado y postgrado.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DE LA SALUD, EDUCACIÓN MÉDICA, INOVACION EDUCATIVA, SIMULACIONES EDUCATIVAS

PLANTILLAS ORTOPÉDICAS ADAPTABLES

ANWAR JULIO YARIN ACHACHAGUA
Docente investigador

A lo largo de la historia, las plantillas han sido un elemento utilizado desde la infancia para contribuir en la formación y desarrollo de las personas. Sin embargo, con el crecimiento de la población en el mundo actual, también ha aumentado la demanda de plantillas para el pie. Es importante destacar que no todas las plantillas resultan beneficiosas para quienes las utilizan, debido a las diferentes características individuales que influyen en el desarrollo de cada persona. Desde temprana edad, se pueden identificar problemas relacionados con el pie, y es por ello que se recurre a las plantillas ortopédicas como una solución para corregir estas dificultades y adaptar el diseño del pie a las necesidades específicas de cada usuario. El objetivo de la investigación en este campo es desarrollar un documento técnico de patente para un modelo de utilidad de plantillas ortopédicas adaptables, y llevar a cabo un modelamiento a escala que satisfaga las demandas del mercado. La metodología empleada en esta investigación se basa en un enfoque cuasi experimental de desarrollo tecnológico, tomando como referencia el método de Planear, Desarrollar un concepto, diseñar un sistema nuevo, diseñar a detalle y Probar y refinar el producto, propuesto por Karl T. Ulrich y Steven D. Eppinger. A través de este proceso, se ha conceptualizado un modelo de utilidad que consiste en un sistema electrónico con una base en forma de planta de pie, con una breve elevación para alojar los componentes eléctricos. Estos componentes, que incluyen cables conectados en

paralelo, un regulador y un procesador, permiten liberar corriente eléctrica según las necesidades de distribución en la planta del pie, con el objetivo de mover un ferro fluido dentro de un campo inducido. Esto genera elevaciones que se adaptan de manera personalizada al pie de cada persona. Además, dependiendo de la posición del pie, se puede generar o recrear un modelo de pie que corrija la postura y facilite el tratamiento adecuado. En conclusión, las plantillas han desempeñado un papel fundamental desde la infancia al formar parte del calzado, amortiguando el peso y corrigiendo problemas relacionados con la mecánica articular del pie. Sin embargo, debido a las diferencias individuales en el desarrollo de las personas, no todas las plantillas son igualmente beneficiosas. Para abordar estas variaciones, se utilizan plantillas ortopédicas que se adaptan al modelo de pie de cada individuo. El desarrollo de plantillas ortopédicas adaptativas y la investigación de patologías relacionadas con el pie son áreas de gran importancia en el campo de la ortopedia. La implementación de tecnologías como sensores y sistemas electrónicos permite mejorar la eficacia y personalización de las soluciones propuestas.

PALABRAS CLAVE

ADAPTABLE, EQUIPO, FERRO FLUIDO, ORTOPÉDICA, PATOLOGÍA, PLANTILLA

REFLEXIONES SOBRE LA MEDICIÓN CON TESTS EN LOGOPEDIA: UNA SÍNTESIS DE LA OPINIÓN DEL ALUMNADO

Ana María Ruiz-Ruano García
Jorge López Puga
Universidad de Granada

El uso de tests para medir fenómenos psicológicos se ha convertido en una práctica recurrente en numerosos campos de trabajo. Este tipo de herramientas, por ejemplo, se utilizan reiteradamente en el contexto educativo, en el ámbito de los recursos humanos o en el campo de la salud. Pese a que el uso de tests estandarizados reporta numerosas consecuencias positivas, también es cierto que el uso de tests puede ser criticado desde diferentes ángulos. Este trabajo está destinado a poner de manifiesto algunas de las cuestiones que son críticas para la logopedia en lo que respecta al uso de tests. Esta síntesis de tópicos críticos sobre el uso de los tests en logopedia es fruto de un conjunto de discusiones llevadas a cabo en el contexto académico universitario con una muestra de estudiantes de logopedia.

En primer lugar, la validez de los tests fue una de las grandes cuestiones que se analizó con los alumnos. El objetivo de esta discusión fue promocionar la visión de la validez que enfatiza que "el test no es lo que es válido, sino que lo que se considera válido son las inferencias que se realizan a partir de las puntuaciones que genera el test para un uso y en un contexto determinado". Esta forma de entender la validez de los tests nos conduce a asumir que la validación de un test no es algo estático o fijo, sino que, más bien, tiene una naturaleza dinámica. Implica que el proceso de validación de tests transcurre por la senda trazada por el método científico y que se caracteriza por un esfuerzo constante para aportar evidencias que legitimen interpretaciones apropiadas de las puntuaciones que genera un test.

Otro aspecto que suscita reflexiones profundas en el alumnado es la dimensión ética de la validez de un constructo psicológico. Aunque el impacto ético de la evaluación psicológica con tests puede ser considerado como un tópico clásico, también es cierto que no ha tenido suficiente preponderancia en las últimas décadas.

Por último, otros aspectos como el etiquetado diagnóstico, el dualismo estandarización-no-estandarización, así como los conceptos de "normotipicidad" fueron tratados con los alumnos. Las paradojas, conclusiones y cuestiones por resolver serán tratadas en este trabajo con el ánimo de auspiciar discusiones fructíferas en el seno de la comunidad educativa universitaria.

PALABRAS CLAVE

ESTANDARIZACIÓN, ÉTICA, PSICOMETRÍA, VALIDEZ

ESCENARIO DE SIMULACIÓN INTERPROFESIONAL COMO HERRAMIENTA DE SENSIBILIZACIÓN Y REDUCCIÓN DEL ESTIGMA HACIA PERSONAS CON VIH EN ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA SALUD

Esther Martínez Miguel
Manuel Reiriz Rojas
Ana Pérez Curiel
Universidad Nebrija

Sara Uceda Gutiérrez
Decana de la Facultad de Ciencias de la Vida y de la Naturaleza

En la actualidad, la infección por Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH) continúa siendo una pandemia a nivel global que afecta a más de 38,4 millones de personas en el mundo (Onusida, 2022). Las personas que viven con VIH (PVIH) no solo tienen que hacer frente al curso

clínico de la infección y al impacto que esta supone en su bienestar emocional, sino también al estigma social asociado. Así, aunque las actitudes y creencias de la población española hacia las PVIH han mejorado con el paso del tiempo, todavía existen actitudes de rechazo y discriminación en la sociedad española (Fuster-Ruiz de Apodaca, 2022).

Estas actitudes negativas son especialmente preocupantes cuando acontecen en profesionales de la salud, por el alcance e impacto que tienen en la experiencia del PVIH. Denegar la atención, un uso excesivo de las precauciones estándar y medidas de protección exclusivamente en el trato a PVIH, problemas de confidencialidad respecto al seroestatus o la realización de cribados serológicos sin consentimiento informado del paciente son algunos ejemplos de mala praxis que muchas PVIH sufren cuando son atendidas por profesionales de la salud (Schuster et al., 2005; Elford et al., 2008; Yuvaraj et al., 2020).

El origen de estas actitudes tiene que ver en gran medida con el conocimiento acerca de la infección y sus vías de transmisión. Sin embargo, mejorar el conocimiento teórico no modifica de forma directa creencias y actitudes. Así, el objetivo de esta intervención es el de mejorar el conocimiento, reducir del estigma y mejorar la calidad de la atención hacia las PVIH. Para conseguir estos objetivos se diseña un escenario de simulación clínica de carácter interprofesional, con briefing y debriefing posterior, que permita aprender con, de y acerca del otro, ubicando a la PVIH en el centro del proceso, que prepare a los estudiantes para situaciones reales en las que el conocimiento teórico se confronta con ideas preconcebidas socialmente y que, con ello, los estudiantes adquieran esas soft skills para ofrecer una mejor atención a las PVIH. El escenario se dirige a estudiantes de los grados de Enfermería, Psicología y Ciencias de la Actividad Física y Deporte en el contexto de la atención a la salud en el ámbito escolar, en el que confluyen las áreas de competencia de los tres roles profesionales.

Para medir el impacto de la experiencia se propone un grupo intervención, que realiza la simulación, y un grupo control que no participará en la misma. El grado de conocimiento y estigma de los dos grupos se medirá con el uso del cuestionario validado de estigma de la población

española hacia las PVIH (Fuster et al., 2013). Se espera encontrar una mejora significativa del conocimiento global sobre la infección por VIH, así como una reducción del estigma hacia las PVIH en los participantes de la simulación respecto al grupo control.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DE LA SALUD, EDUCACIÓN INTERPROFESIONAL, ESTEREOTIPO, SIMULACIONES EDUCATIVAS, VIH

TIKTOK ES UNA HERRAMIENTA UTIL PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENFERMERIA

Adela Alba Leonel
Universidad Nacional Autónoma de México

Samantha Papaqui Alba
Saint Luke Escuela de Medicina

Julio Hernández Falcón
UNAM

Brandon Gerardo Montes Rodríguez
Instituto Mexicano del Seguro Social

Introducción: TikTok es una app de redes sociales que permite grabar, editar y compartir videos cortos y creativos que utilizan generalmente los jóvenes adultos y adolescentes para mantenerse informados de cualquier tema, por lo que puede ser una herramienta útil para el proceso enseñanza- aprendizaje.

Objetivos: Identificar el valor de TikTok como una herramienta útil para el proceso enseñanza aprendizaje para la asignatura de evidencia científica en los alumnos de enfermería

Ser capaz de describir brevemente en qué consiste la Práctica Basada en Evidencia y su aplicación

Metodología: Se realizó un estudio cualitativo de tipo fenomenológico hermenéutico, la recolección de datos se llevó a cabo mediante la elaboración de un TikTok por equipo, las preguntas detonadoras fueron que es la Evidencia Científica en Enfermería, Cuáles son sus etapas y porque es importante para enfermería. Los criterios de inclusión fueron alumnos de Enfermería de nivel licenciatura de la Facultad de Enfermería y Obstetricia de la Universidad Nacional Autónoma de México. Se evaluó la capacidad de síntesis y de conocimiento de acuerdo a las preguntas detonadoras.

Resultados: Los estudiantes de la licenciatura de enfermería y Obstetricia del segundo semestre del ciclo escolar 2023-2, elaboraron 10 TikTok.

Que es la Evidencia Científica en Enfermería (EBE).

La EBE en enfermería en la actualidad representa uno de los pilares metodológicos y de las estrategias que vinculan la praxis enfermera con las evidencias de calidad para la toma de decisiones. Su enseñanza y aplicación son garantía de los propósitos formativos. A través del TikTok los contenidos educativos ofrecen la oportunidad de un aprendizaje diferente cargado de creatividad, dinámica y motivación a través de las redes sociales. De esta forma los participantes al curso de la Facultad de Enfermería y Obstetricia de la Universidad Nacional Autónoma de México en el periodo 2023 participaron en la estrategia didáctica con la incorporación del TikTok.

De acuerdo con el estudio los participantes mostraron su habilidad para incorporar el TikTok para el aprendizaje de la EBE. De manera contundente los resultados muestran una influencia positiva en la apropiación de los contenidos.

Porque es importante la EBE en enfermería.

Lo textos compartidos apuntan al reconocimiento de la importancia de la EBE en el trabajo cotidiano tanto de asistencia, enseñanza e investigación. Se identifica el TikTok como una herramienta novedosa y útil

que hace posible acercarse a los principales conceptos de la evidencia científica de manera flexible y motivada.

Otras contribuciones.

El TikTok permite compartir imágenes y emociones a partir de la incorporación de los contenidos haciendo más objetivo su aprendizaje e interpretación.

Conclusión: El TikTok es una app de redes sociales atractiva de uso común en los adolescentes, fácil de usar y de gran utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de evidencia científica en enfermería ya que el alumno pudo comprender y explicar de forma breve, visual y auditiva que es la evidencia científica y cuál es la importancia en la profesión.

PALABRAS CLAVE

CUIDADO, ENFERMERÍA BASADA EN EVIDENCIA, INVESTIGACIÓN., TIKTOK

USO DE LOS CONGRESOS CIENTÍFICOS COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Maria Pilar Ribate Molina
Facultad Ciencias de la Salud. Universidad San Jorge
Estela Sangüesa Sangüesa
Estefanía Zuriaga Marco
Cristina Belén García García
Universidad San Jorge

Introducción: La divulgación científica pretende acercar la ciencia a distintos destinatarios. Un investigador tiene que presentar destrezas

dentro del laboratorio, pero también ser capaz de transmitir y difundir los resultados obtenidos. En la actualidad, la inclusión de mecanismos de divulgación científica comienza a ser uno de los requisitos solicitados para poder acceder a la financiación de proyectos de investigación en convocatorias competitivas a nivel nacional e incluso internacional. Este proyecto pretende familiarizar a los alumnos universitarios mediante distintas herramientas de divulgación científica que existen hoy en día para que ellos puedan utilizarlas en su futura labor profesional. Las actividades planteadas por distintas materias del grado servirán para iniciar a los alumnos en la divulgación científica.

El desempeño principal de un graduado en Biomedicina será la investigación en salud humana por lo tanto resulta imprescindible que además sea capaz de transmitir ese conocimiento científico a la población general.

Objetivos: Este proyecto pretende:

- Mejorar la capacidad de comunicación y transmisión de los conocimientos por parte del alumno.
- Familiarizar a los alumnos con el uso de las distintas herramientas de divulgación científica y con la asistencia a congresos científicos.

Metodología: Se eligió como herramienta de divulgación participación en un Congreso de Estudiantes de Biomedicina. En él los alumnos deberán presentar, utilizando distintos formatos, las actividades planteadas por las materias del grado empleando las TICs, instruyéndoles previamente en su uso. El congreso se desarrollará en un formato similar a los congresos científicos a los que asistirán durante su actividad profesional:

- Recogida de acreditaciones y colocación de los posters científicos.
- Sesión inaugural del congreso.
- Pausa café.
- Defensa de posters.
- Presentación de las distintas actividades de divulgación científica (comunicaciones orales y vídeos).
- Clausura del congreso y entrega de premios.

Una vez concluida la actividad se realizó una encuesta para conocer la opinión de todos los participantes.

Resultados y discusión: En el congreso participaron aproximadamente 100 alumnos del grado en Biomedicina. El objetivo principal es que comprendan que no solo es importante ser un buen investigador, sino que también es relevante, y cada vez más, ser un buen divulgador de la ciencia y los resultados obtenidos. A través de ellas también se podrá comprobar si se han alcanzado los objetivos planteados y si los alumnos han ido adquiriendo las competencias establecidas en cada una de las actividades.

Conclusiones: Con esta actividad se pretende que el alumno se familiarice con las distintas herramientas de divulgación científica y desarrollo contenidos científicos con ellas. El hecho de trabajar con distintas metodologías desarrollará también el pensamiento crítico del alumno para adecuar el uso de cada una de ellas a su actividad profesional futura. El uso de las herramientas TIC, desarrollo de competencias de trabajo en equipo y la producción de conocimiento son los pilares básicos de este proyecto. De esta forma el alumno interioriza desde el inicio este tipo de actividades como algo incluido dentro de su actividad investigadora.

PALABRAS CLAVE

BIOMEDICINA., COMPETENCIA PROFESIONAL, COMUNICACIÓN CIENTÍFICA, INVESTIGACIÓN., TIC

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL USO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Maritza Del Carmen Mudarra Vergara
Jose Montañez Ramos
Universidad Autónoma De Guadalajara

La implementación de prácticas de laboratorio y simulación con tecnología de vanguardia, en la que el alumno estará involucrado, los hace desarrollar mejor sus competencias como profesionales de la salud con una mejora en la eficiencia del aprendizaje.

Objetivo. Identificar el nivel de satisfacción de los alumnos ante la experiencia de aprendizaje basado en el uso de la tecnología educativa.

Metodología. El diseño de investigación es cuantitativo, transversal, a través de un análisis descriptivo sobre la satisfacción ante el uso de simuladores (de entrenamiento de habilidades aisladas e integradoras), con una encuesta voluntaria, n=152 alumnos del primer año de la carrera de Medicina. Se utilizó como instrumento para la medición de las variables estudiadas escalas de tipo Likert. Ítems (ejem.): -En general, ¿cómo consideras la experiencia de tus clases con simuladores?, entre otros. El análisis de datos se realizó empleando el programa estadístico SPSS versión 22.0 y programas de Microsoft Excel versión 2010.

Resultados. De la experiencia de las clases con simuladores, el 77 (50.66 %) de los alumnos responde que los objetivos y/o competencias de las clases se cumplieron y un 0 % responde como no se cumplieron, considerando una excelente experiencia. Con respecto a la recomendación de prácticas de simulación médica a otros compañeros, 123 (80.92 %) alumnos, en definitiva, si lo recomiendan. Se observó que de un total de 56 alumnos con mayor preferencia a la práctica con simulador fisiógrafo BIOPAC, resultaron 41 (73.21%) para el género femenino y un total de 15 (26.78%) masculino, un resultado estadísticamente significativo (p= 0.0005). La relación encontrada con el rendimiento académico obtenido durante el semestre escolar a través del resultado del

índice de aprobación de 97.36%, mientras que el índice de reprobación corresponde al 2.63%.

Discusión. Siguiendo la investigación de Hernández y col. (2018) se logra correlacionar la satisfacción, motivación escolar con el rendimiento académico con resultados positivos. Se destacan los beneficios del uso de la tecnología en la enseñanza de nuestros alumnos a través de la innovación educativa en el área de las ciencias de la salud, así como la satisfacción que encuentran los propios alumnos al ver notorio la experiencia de aprendizaje que les brinda dicha implementación en su rendimiento académico. Concuerda con estudios de Medrano y Pérez (2010), donde la alta satisfacción de los universitarios se correlaciona positivamente con un buen rendimiento y progreso académico.

Conclusión y recomendación. El uso de esta herramienta propuesta, como medio de enseñanza-aprendizaje, activa el proceso de enseñanza, aumenta el interés de los estudiantes en la disciplina estudiada y la efectividad del proceso educativo, y permite lograr una mayor comprensión del material educativo. La tarea de los docentes es aplicar nuevos medios tecnológicos en el sistema educativo y lograr el funcionamiento exitoso de la educación en el mundo moderno.

PALABRAS CLAVE

HERRAMIENTAS EDUCATIVAS, SATISFACCIÓN ESTUDIANTIL, SIMULACIÓN MÉDICA

PROREALSIM V.1.0: AN OPEN-ACCESS MULTILINGUAL TOOL FOR ASSESSING REALISM IN CLINICAL SIMULATIONS. FRAMEWORK AND WEBSITE

Gleyvis Coro-Montanet
Helena Wagner Porto Rocha
Montserrat Diéguez Pérez
Universidad Europea de Madrid

Carmen Gomar Sancho
Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña
Camopus Manresa

Introduction: Evidence indicates that simulated practices increase the quality of training and its use for continuous education of healthcare profesionals improves patient safety. Technological innovation allows the integration of highly sophisticated simulators and scenarios into simulation training programs. This has raised the level of realism of simulated practices with a marked tendency to their continuous evolution. The growing use of simulation for training health professionals is evident, accompanied by the debate on the use and reach of the terms fidelity and realism and its methodological impact. Moreover, culturally and etymologically, the term fidelity has multiple associations not necesarrily related to stage realism, which may potentially lead to a conceptual confusion. Evidence has also exposed the need to find a tool that helps stablishing a culture of analysing realism and that allows consensus. Therefore, it is essential to develop a system with polytomous variables, categories and subcategories that facilitate the interpretation of realism and its nuances. Given the great variety of definitions for fidelity, this article proposes a conceptual framework to refine the definition of realism based on a theoretical construct, conveyed through categories and subcategories within a website and taking into consideration the instructors as evaluators.

Objectives: Based on these arguments, the SIMLAB Group – Observatory of Didactic, Psychological and Bioethical Effects of Learning in Highly Realistic Simulations, part of the School of Health Sciences of Universidad Europea, presents the theoretical construct, framework and website of ProRealSim v.1.0., a validated tool to assesses attained realism in clinical simulation scenarios.

Material And Method: A total of 53 measurable indicators are categorized into systematic variables (precision and naturality) and organized within units that characterize realism dimensions, namely: simulated participant, scenography, and simulator. This structure has been developed through rigorous scientific, methodological, and statistical scrutiny, through reliability and validity studies, allowing the redefinition of realism to a granular level and its objective assessment through a numerical index.

Results: The proposed framework is embeded in ProRealSim v.1.0., a multilingual online tool open free of charge.

Conclusions: Many clinical simulation programs interested in enhancing its methodology may beneft from it framework and website, contributing to effective training of healthcare profesionals and improving quality of care.

PALABRAS CLAVE

CLINICAL SIMULATION, REALISM, REALISM ASSESSMENT

DE ALUMNOS A ALUMNOS: UNA EXPERIENCIA INNOVADORA PARA LA EDUCACIÓN EN COMUNICACIÓN DE LA SALUD

MARTA CONSUEGRA
Universitat de Barcelona

Introducción: las acciones de divulgación y comunicación de la salud son un componente esencial para educar, fomentar y promover estilos de vida saludables y la toma de decisiones informadas a la sociedad. Sin embargo, aquellas comunicaciones y campañas de salud dirigidas a los jóvenes a menudo no llegan a este público objetivo porque provienen de la visión teórica de generaciones posteriores con inquietudes más alejadas de las suyas.

Objetivos: el presente proyecto tiene una doble vertiente formativa. En primer lugar, consta de la elaboración de cortometrajes documentales de divulgación de la salud creados por alumnos del Máster de Comunicación Especializada de la Universidad de Barcelona en el marco del itinerario formativo de comunicación de ciencia y salud. Una estrategia pedagógica innovadora que se fundamenta en clases eminentemente prácticas y con un fuerte componente aplicado y profesionalizador. En segundo lugar, incluye también la presentación y proyección de dichas piezas audiovisuales en una sala de cine de gran capacidad con la asistencia de estudiantes de secundaria de distintos institutos del municipio de Barcelona.

Metodología: los estudiantes del máster elaboraron dos piezas de divulgación sobre el impacto de las redes sociales en la salud mental de los jóvenes. Con este fin, los alumnos recibieron una formación teórico-práctica continuada sobre, por un lado, el rigor en la documentación científico-sanitaria y el tratamiento de conceptos complejos y, por otro lado, sobre la creatividad narrativa, recursos comunicativos y el *storytelling* en formato audiovisual. Los estudiantes construyeron, en grupos reducidos, una narrativa audiovisual que debía incluir entrevistas a

distintos científicos y científicas. Las fases de trabajo se dividieron en documentación y preproducción, rodaje y, finalmente, edición y montaje.

Resultados: los documentales se proyectaron en la Filmoteca de Catalunya, en Barcelona, en un acto educativo con aforo completo en el que también se llevó a cabo una mesa redonda sobre la divulgación y educación de la salud presidida por docentes y expertos del ámbito. Al finalizar el evento se realizó una encuesta a los estudiantes asistentes y se recopilaron un total de 112 respuestas de un total de 353 presentes. Los resultados revelaron que un 85,7% de los asistentes informaron haber comprendido completamente los contenidos presentados, un 81,3% expresaron un alto nivel de interés y un 83% manifestó su deseo de que existan más actividades de divulgación de la salud como esta. Estos datos demuestran el potencial de estas piezas como una estrategia educativa efectiva para fomentar la adopción de comportamientos saludables y promover una mayor conciencia sobre la importancia de la salud entre los jóvenes.

Conclusiones: este estudio presenta una iniciativa con una función dual. Por un lado, se destaca como una valiosa herramienta docente en los estudios de comunicación de la salud, brindando a los estudiantes la oportunidad de aprender de manera aplicada a divulgar temas complejos. Por otro lado, también se consigue promover la conciencia y la responsabilidad en cuestiones de salud entre los alumnos de secundaria.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN DE LA SALUD, DIVULGACIÓN AUDIOVISUAL, EDUCACIÓN SUPERIOR

DEBATES DE CIRUGÍA EN DIRECTO COMO MÉTODO INNOVADOR DE DOCENCIA PRÁCTICA EN CIRUGÍA.

María Labalde Martínez
Universidad Complutense de Madrid
Hospital Universitario 12 de Octubre

Eduardo Ferrero Herrero
Hospital Universitario 12 de Octubre

Introducción. Los foros de discusión entre profesionales sanitarios aportan un intercambio de ideas que favorecen el progreso científico. Entre cirujanos, la cirugía en directo retransmitida en streaming permite compartir las experiencias en el quirófano con una mayor audiencia ya que no es necesario estar dentro del quirófano y además, aprovechar el foro para discutir sobre las ventajas o inconvenientes de la técnica quirúrgica.

Objetivos. El objetivo de nuestro proyecto de **Debates de Cirugía en Directo (DCD)** fue desarrollar una serie de cursos en los que se transmite en directo y en streaming desde el quirófano la cirugía empleando técnicas innovadoras en cirugía colorrectal y en los que se crea un foro de debate entre cirujanos intercambiando ideas y creando progreso.

Metodología. A través de las plataforma de streaming *Google meet y YouTube* se creó una red de distribución de contenido en la que se incluyeron todos los participantes del curso profesores y alumnos para que puedan interaccionar entre ellos. La fuente de video y de audio envía directamente las imágenes del quirófano y de la cirugía utilizando una cámara externa y la de la torre laparoscópica. La conexión a internet fue una conexión wifi de alta velocidad. La audiencia se conectó a través de enlaces enviados al correo electrónico con el que los alumnos se registraron en el curso. La plataforma permitió establecer un foro de discusión en directo con preguntas y respuestas en que interaccionaron todos los participantes.

Resultados. Se organizaron dos cursos y otras jornadas que incluyeron videos emitidos en directo en foros con mesas de debate dentro del programa DCD sobre técnicas quirúrgicas innovadoras en cirugía colorrectal dirigidos por el Servicio de Cirugía General, del Aparato Digestivo y Trasplante de Órganos Abdominales del Hospital Universitario 12 de Octubre de Madrid. Se impartieron clases teóricas sobre la nueva técnica quirúrgica y después se retransmitió la cirugía desde el quirófano a la vez que se estableció un foro de debate. Los cursos estaban acreditados con créditos otorgados por la Comisión de Formación continuada del SNS. Estos cursos fueron:

- Cirugía Escisión mesorrectal total transanal (TaTME) con grapado Signia. Esta técnica pretende dar solución a las dificultades técnicas del abordaje laparoscópico del cáncer de recto. El objetivo de este curso fue el aprendizaje en la técnica.
- Colectomía derecha oncológica con linfadenectomía D3 laparoscópica. La colectomía derecha oncológica asociada con linfadenectomía D3, pretende establecer una correcta estadificación tumoral de la enfermedad. El objetivo fue el aprendizaje de la técnica.

Discusión. Debates Cirugía en Directo aspira a ser un foro de discusión de diversos procedimientos quirúrgicos que, por su innovación, poco a poco se van consolidando como el estándar elegido por los cirujanos con el objetivo de garantizar una cirugía más segura a nuestros pacientes.

Conclusión. El desarrollo de cursos sobre innovación en técnicas quirúrgicas mediante plataformas de streaming que retransmiten la cirugía en directo y establecen un foro de discusión aportan una flexibilidad que permite ampliar la audiencia por lo que facilitan el progreso en cirugía.

PALABRAS CLAVE

CIRUGÍA EN DIRECTO, CURSO VIRTUAL, MESA DE DEBATE

VIDEOLIBRO SOBRE TÉCNICAS QUIRÚRGICAS LAPAROSCÓPICAS EN CIRUGÍA ONCOLÓGICA Y SU DIFUSIÓN EN EL MERCADO EDITORIAL

María Labalde Martínez
Universidad Complutense de Madrid
Hospital Universitario 12 de Octubre

Eduardo Ferrero Herrero
Hospital Universitario 12 de Octubre

Introducción. Actualmente estamos asistiendo a un incremento notable de la cirugía laparoscópica aplicable a la cirugía oncológica colorrectal, con un impacto en la radicalidad oncológica y en la supervivencia similares a los obtenidos con técnicas más convencionales. Además, los avances de la cirugía mínimamente invasiva en este área de la cirugía ha dado paso al desarrollo de técnicas de abordaje transanal que permiten acceder a los planos más distales del recto. Por ello, son necesarias herramientas educativas que favorezcan el aprendizaje de estas técnicas innovadoras.

Objetivos. El objetivo de este proyecto es la creación de una colección de videolibros que expliquen cómo desarrollar paso a paso las técnicas quirúrgicas más innovadoras en cirugía colorrectal.

Metodología. Para lograr este objetivo se creó una colección con 8 volúmenes editados en formato DVD coordinados por cirujanos oncológicos especialistas en cirugía colorrectal del Hospital Universitario 12 de Octubre. Está dirigida a médicos especialistas en Cirugía General y Digestivo interesados en la cirugía colorrectal. Cada videolibro tiene una duración de unos 60 minutos aproximadamente. Tienen un índice de capítulos que permite dirigir horariamente a cada sección de acuerdo al minuto de inicio.

Resultados. La colección se compone de 8 volúmenes que tratan los siguientes temas: 1. De la cirugía oncológica a la oncología quirúrgica colorrectal 2. Cirugía transanal mínimamente invasiva (TAMIS) 3. Escisión mesorrectal total laparoscópica bajo condiciones técnicas adversas

4. Colectomía derecha oncológica con linfadenectomía D3 laparoscópica 5. La amputación abdominoperineal y la sigmoidectomía laparoscópica 6. Modificación de la técnica de escisión mesorrectal total (TaTME) como nuevo abordaje de la cirugía del cáncer de recto 7. Utilización de modelos tridimensionales (3D) en la cirugía del cáncer de recto: implicaciones y prácticas docentes 8. Manejo quirúrgico de los síndromes de cáncer colorrectal hereditario. Estos temas están basados en las Jornadas Interhospitalarias en Oncología Quirúrgica en Unidades Especializadas en Cirugía General y del Aparato Digestivo y en la Jornada de Oncología Quirúrgica Colorrectal celebradas dentro del Forum de Oncología Quirúrgica en Unidades Especializadas en Cirugía General y del Aparato Digestivo. En cada videolibro se explican las técnicas quirúrgicas paso a paso y se incluyen presentaciones teóricas y prácticas con la grabación del desarrollo de la cirugía en casos reales. Han sido avalados por sociedades científicas como la Asociación Española de Cirujanos, Asociación Española de Coloproctología y la Cátedra de Oncología Quirúrgica ASISA/UAH. La colección se presentó en el mercado editorial y se difundió su contenido a través de las páginas web de las entidades relacionadas con la temática y que auspiciaron esta actividad docente.

Conclusión. La creación de una colección de videolibros sobre técnicas quirúrgicas laparoscópicas en cirugía oncológica colorrectal es una nueva fórmula educativa que pretende mantener la cohesión docente interprofesional y favorecer la incorporación de nuevas técnicas quirúrgicas en los distintos servicios de Cirugía General y del Aparato Digestivo en beneficio de nuestros pacientes oncológicos.

PALABRAS CLAVE

CIRUGÍA ONCOLÓGICA, TÉCNICAS QUIRÚRGICAS INNOVADORAS, VIDEOLIBRO

TRES MODALIDADES EDUCATIVAS PARA UN CURSO SOBRE ONCOLOGÍA QUIRÚRGICA: PRESENCIAL, VIRTUAL Y EN VIDEOLIBRO

EDUARDO FERRERO HERRERO
Hospital Universitario 12 de Octubre

MARÍA LABALDE MARTÍNEZ
Universidad Complutense de Madrid
Hospital Universitario 12 de Octubre

Introducción. Los cambios actuales experimentados en la comunicación interprofesional, nos han conducido a utilizar nuevos escenarios en los que debemos manejar innovadoras herramientas de comunicación adaptadas a las tecnologías actuales. Aunque la cirugía es un arma terapéutica contra el cáncer, no debe considerarse de forma individual sino dentro de una estrategia conectada con el campo de actuación de otras especialidades relacionadas, lo que exige al cirujano un nuevo perfil con conocimientos en oncología quirúrgica en un ambiente multidisciplinar.

Objetivos. El objetivo de nuestro proyecto es plantear una nueva fórmula educativa que combine la modalidad presencial, virtual y la edición de un videolibro aplicada sobre un curso de Oncología Quirúrgica.

Metodología. Para lograr este objetivo se organizó el **Forum de las Jornadas de Oncología Quirúrgica** en Unidades Especializadas de Cirugía General y del Aparato Digestivo celebrado en el Hospital Universitario 12 de Octubre. Estas jornadas estaban dirigidas a médicos interesados en la formación postgraduada, especializada y continuada en Oncología Quirúrgica. Se desarrollaron en modalidad presencial y virtual. La modalidad virtual se llevó a cabo a través de las plataforma de streaming *Google meet y YouTube* creando una red de distribución de contenido en la que se incluyeron todos los participantes del curso para que puedan interaccionar entre ellos. Se grabaron todas las jornadas incluyendo las presentaciones y los foros de discusión y se editó un videolibro con cuatro volúmenes.

Resultados. Dentro del fórum de las Jornadas de Oncología Quirúrgica se organizaron cuatro jornadas sobre oncología quirúrgica endocrina, colorrectal, esofagogástrica y hepatobiliopancreática en las que se trataron los temas más actuales y controvertidos en modalidad presencial y virtual con créditos otorgados por la Comisión de Formación Continuada del SNS. Hubo una participación de más de 500 alumnos nacionales e internacionales entre las cuatro jornadas que se organizaron, la mayoría médicos especialistas en Cirugía General y del Aparato Digestivo. Se editó un videolibro que consta de cuatro volúmenes, uno por cada jornada. Se presentó en el mercado editorial y se difundió su contenido a través de las páginas web de las entidades relacionadas con la temática y que auspiciaron esta actividad docente, como la Asociación Española de Cirujanos y la Cátedra de Oncología Quirúrgica ASISA/UAH.

Discusión. La modalidad educativa mixta presencial y online de los cursos en ciencias de la salud permite crear un entorno educativo que rompe las barreras espaciales y temporales, permitiendo a los alumnos acceder a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar. Por otro lado, la creación de nuevas herramientas como el videolibro que incluya la grabación del curso con las presentaciones de los ponentes y el foro de discusión permite el acceso libre al intercambio de conocimiento y aprendizaje que se dio durante estas jornadas.

Conclusión. La organización de cursos en ciencias de la salud que combinen la modalidad presencial y online junto con la edición de un videolibro que incluya todo lo ocurrido durante estas jornadas favorece la difusión de conocimientos médicos y el progreso científico.

PALABRAS CLAVE

CIRUGÍA ONCOLÓGICA, CURSO VIRTUAL Y PRESENCIAL, VIDEOLIBRO

NUEVA METODOLOGÍA EN EL MODELO DOCENTE DE LAS PROFESIONES SANITARIAS: EL MÉTODO APS EN EL GRADO EN FARMACIA

Rafaela Domínguez Vilaplana
Facultad de Farmacia. Universidad Complutense de Madrid (UCM)
Maria Carmen Gonzalez Leonor
Facultad de Farmacia UCM

Introducción: A partir de la pandemia de Covid-19 se ha recuperado, en cierta medida, la estrecha relación entre los profesionales de la Farmacia y los pacientes, que se había deteriorado en las décadas anteriores. Se ha tratado de consolidar este histórico vínculo haciendo conscientes a los estudiantes de su condición de profesionales de la Salud, y de las responsabilidades que ello conlleva, desde los inicios de sus estudios.

Objetivos: Conseguir que los/as estudiantes de primer curso del grado en Farmacia (UCM) adquieran los contenidos de la asignatura de *Historia, Legislación y Deontología farmacéutica*, y desarrollen habilidades y herramientas que les faciliten su relación con el paciente. Se trata de conseguir este objetivo mediante la prestación de un servicio a la sociedad, concretado en la atención a necesidades en materia de salud planteadas por dos grupos de población como son: los **adolescentes** y **personas adultas mayores**. Estos grupos poblacionales tienen en común su especial vulnerabilidad.

El objetivo común de todas estas actuaciones es fomentar una relación más personal y de confianza entre el farmacéutico y el paciente, que contribuya de forma decisiva en la implantación de la cultura de humanización en la sanidad, de la que ambas partes se benefician.

Metodología: Se trata de aplicar los métodos del Aprendizaje-Servicio (ApS) para conseguir que el alumnado adquiera conocimientos teóricos respecto a la dimensión histórica y la situación legislativa y deontológica actual, y que reflexione sobre el futuro de la figura del farmacéutico, tanto a nivel personal y como colectivo profesional y agente social.

Discusión: La realización de actividades, diseñadas *ad hoc*, para cada uno de los colectivos mencionados (adolescentes y personas mayores) han permitido dar respuesta al cuestionamiento sobre si es conveniente trabajar con los estudiantes de Farmacia, desde la primera etapa de su formación, como estudiantes de Farmacia, la concienciación de su carácter de profesionales sanitarios y técnicos del medicamento, así como de la función social de su profesión. Y si la introducción de la dimensión histórica y deontológica facilita esta interiorización.

Resultados: Los resultados que se presentan son preliminares dado que se trata de un proyecto piloto y la participación entre el alumnado ha sido restringida. En función de los resultados obtenidos se va a ampliar la participación a un número más elevado de estudiantes.

De los datos obtenidos, a través de encuestas anónimas, y del propio desarrollo del proyecto, se desprende la aceptación y satisfacción del alumnado con la metodología, el aprendizaje de contenidos y consolidación de actitudes por parte de los mismos y la puesta en valor de una nueva metodología docente en la materia.

Conclusiones: La monitorización de la realización de las actividades desarrolladas, individualmente consideradas y de manera global, ha puesto de manifiesto que este tipo de metodología resulta muy adecuada para la obtención del (de los) objetivo(s) propuesto(s). Los receptores del servicio han manifestado una excelente aceptación.

PALABRAS CLAVE

FARMACIA; APRENDIZAJE-SERVICIO; HISTORIA; LEGISLACIÓN Y DEONTOLOGÍA.

NUEVA METODOLOGÍA EN EL MODELO DOCENTE DE LAS PROFESIONES SANITARIAS: EL MÉTODO APS EN EL GRADO EN FARMACIA

Rafaela Domínguez Vilaplana
Facultad de Farmacia. Universidad Complutense de Madrid (UCM)
Maria Carmen Gonzalez Leonor
Facultad de Farmacia UCM

Introducción: A partir de la pandemia de Covid-19 se ha recuperado, en cierta medida, la estrecha relación entre los profesionales de la Farmacia y los pacientes, que se había deteriorado en las décadas anteriores. Se ha tratado de consolidar este histórico vínculo haciendo conscientes a los estudiantes de su condición de profesionales de la Salud, y de las responsabilidades que ello conlleva, desde los inicios de sus estudios.

Objetivos: Conseguir que los/as estudiantes de primer curso del grado en Farmacia (UCM) adquieran los contenidos de la asignatura de *Historia, Legislación y Deontología farmacéutica*, y desarrollen habilidades y herramientas que les faciliten su relación con el paciente. Se trata de conseguir este objetivo mediante la prestación de un servicio a la sociedad, concretado en la atención a necesidades en materia de salud planteadas por dos grupos de población como son: los **adolescentes** y **personas adultas mayores**. Estos grupos poblacionales tienen en común su especial vulnerabilidad.

El objetivo común de todas estas actuaciones es fomentar una relación más personal y de confianza entre el farmacéutico y el paciente, que contribuya de forma decisiva en la implantación de la cultura de humanización en la sanidad, de la que ambas partes se benefician.

Metodología: Se trata de aplicar los métodos del Aprendizaje-Servicio (ApS) para conseguir que el alumnado adquiera conocimientos teóricos respecto a la dimensión histórica y la situación legislativa y deontológica actual, y que reflexione sobre el futuro de la figura del farmacéutico, tanto a nivel personal y como colectivo profesional y agente social.

Discusión: La realización de actividades, diseñadas *ad hoc*, para cada uno de los colectivos mencionados (adolescentes y personas mayores) han permitido dar respuesta al cuestionamiento sobre si es conveniente trabajar con los estudiantes de Farmacia, desde la primera etapa de su formación, como estudiantes de Farmacia, la concienciación de su carácter de profesionales sanitarios y técnicos del medicamento, así como de la función social de su profesión. Y si la introducción de la dimensión histórica y deontológica facilita esta interiorización.

Resultados: Los resultados que se presentan son preliminares dado que se trata de un proyecto piloto y la participación entre el alumnado ha sido restringida. En función de los resultados obtenidos se va a ampliar la participación a un número más elevado de estudiantes.

De los datos obtenidos, a través de encuestas anónimas, y del propio desarrollo del proyecto, se desprende la aceptación y satisfacción del alumnado con la metodología, el aprendizaje de contenidos y consolidación de actitudes por parte de los mismos y la puesta en valor de una nueva metodología docente en la materia.

Conclusiones: La monitorización de la realización de las actividades desarrolladas, individualmente consideradas y de manera global, ha puesto de manifiesto que este tipo de metodología resulta muy adecuada para la obtención del (de los) objetivo(s) propuesto(s). Los receptores del servicio han manifestado una excelente aceptación.

PALABRAS CLAVE

PALABRAS CLAVE: FARMACIA; APRENDIZAJE-SERVICIO; HISTORIA; LEGISLACIÓN Y DEONTOLOGÍA.

ENTRENAMIENTO DE ALTO RENDIMIENTO PARA MÚSICOS: LECCIONES DE LA PSICOLOGÍA DEL DEPORTE APLICADA AL ENTRENAMIENTO MUSICAL

ARMIDA RIVERA
Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas

Esta ponencia tiene como objetivo examinar las diversas formas en que las experiencias y los métodos de entrenamiento utilizados por los deportistas pueden tener un impacto significativo en el proceso de entrenamiento de los músicos. Ambos grupos comparten la necesidad de rendir de manera óptima bajo condiciones de presión y frente a un público crítico. Por consiguiente, la habilidad de mantener la calma en situaciones de alta presión y ejecutar habilidades altamente refinadas en un estado de fluidez se vuelve esencial para alcanzar el éxito. El artículo también se adentra en el propio proceso de entrenamiento, buscando mostrar cómo es posible desarrollar una relación de confianza entre la mente y el cuerpo, así como aumentar la confianza en las propias habilidades. Todo esto se logra mediante el apoyo del profesor que no solo funciona como entrenador, sino que también actúa como planificador, asesor y motivador.

La ansiedad debilitante que experimentan muchos músicos durante las audiciones y las presentaciones en vivo es inquietantemente similar al estrés que experimentan los atletas de alto rendimiento. Los expertos en psicología deportiva que han trabajado con atletas profesionales durante décadas identifican las características principales de la ansiedad, las cuales engloban pensamientos intrusivos, dificultad para mantener la concentración, incapacidad para dirigir la atención, trastornos de memoria, tensión muscular, incrementación del ritmo cardiaco, manos temblorosas, respiración restringida, miedos excesivos, dudas acerca de las propias habilidades y auto comunicaciones negativas.

En la década de 1990, Don Greene, doctor en psicología y autor de ocho libros incluyendo *Audition Book, Fight Your Feat & Win, Performance Success, College Prep for Musicians,* entre otros, comenzó a aplicar junto

a otros colegas las experiencias y las prácticas terapéuticas que usaba con los atletas a músicos, cantantes, bailarines y actores. La aplicación de ciertos ejercicios de ensayos efectivos y ejercicios de desempeño, comenzaron a cosechar los beneficios de la aplicación de la psicología deportiva. Aspectos como la disminución de tensión muscular, las transferencias ágiles del cerebro izquierdo al cerebro derecho, la consistencia en la ejecución y el dominio de lograr zonas de energía óptimas y deliberadamente dirigidas al rendimiento, llevaron a los músicos a llegar a un "estado de fluidez". Un estado mental altamente deseable en donde un individuo que se encuentre bajo presión extrema trasciende la conciencia y las funciones ordinarias para ejecutar su instrumento con una técnica, conciencia, elección y expresión fluida.

Esta investigación reviste una significativa relevancia debido a que sienta las bases para investigaciones futuras que se enfoquen en abordar problemáticas relacionadas con el estudio y ejecución de instrumentos musicales, tanto en el ámbito educativo como en el profesional. El problema de investigación planteado no se limita únicamente a las etapas formativas, sino que también se manifiesta en la ejecución de cualquier instrumento musical en todos los niveles. Por tanto, este estudio contribuirá a la generación de conocimiento y propiciará el desarrollo de soluciones pertinentes para afrontar dichos desafíos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, COMPETENCIA PSICOLÓGICA, EDUCACIÓN, MÚSICA

DISEÑO DE CASOS CLÍNICOS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN EL GRADO EN FISIOTERAPIA

JORGE MANUEL GÓNGORA RODRÍGUEZ
Escuela Universitaria de Osuna (Universidad de Sevilla)

Los contenidos de los estudios del Grado en Fisioterapia deben adecuarse a las necesidades actuales y dotar al estudiante, futuro fisioterapeuta, de los conocimientos necesarios para su práctica clínica.

La aproximación a casos clínicos concretos fomenta la visión crítica y la capacidad del alumno para diseñar programas específicos de actuación.

Objetivos:

- Fomentar la adquisición de competencias específicas del aprendizajeEstimular la participación del alumnado
- Diseñar estrategias de valoración e intervención en el entorno de la Fisioterapia Pediátrica
- Potenciar el trabajo autónomo de los estudiantes

Metodología: Dentro de las sesiones de prácticas de Fisioterapia Pediátrica de la Escuela Universitaria de Osuna se plantea la realización de actividades por parejas, debiendo desarrollar casos clínicos específicos. Cada pareja de alumnos propone las características e información clínica de un paciente ficticio, en el marco de trastornos pediátricos de carácter respiratorio o neurológico, estableciendo las herramientas de valoración y tratamiento oportunas según los contenidos vistos previamente en las clases teóricas y prácticas precedentes.

Resultados: Se alcanzó una buena acogida de la metodología propuesta entre los estudiantes. El trabajo por parejas y puesta en común de casos clínicos desarrollados fomentó el aprendizaje colaborativo.

Los resultados académicos en las pruebas de evaluación fueron satisfactorios.

Conclusiones: La inclusión de casos clínicos en las prácticas de Fisioterapia Pediátrica y el diseño de los mismos por parte de los estudiantes fomenta la adquisición de competencias transversales y específicas propias del programa de estudios.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, CIENCIAS DE LA SALUD, FISIOTERAPIA

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA TERAPÉUTICA EN FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA

JORGE MANUEL GÓNGORA RODRÍGUEZ
Escuela Universitaria de Osuna (Universidad de Sevilla)

Introducción: La Fisioterapia en el entorno pediátrico debe basarse en la evidencia científica y proporcionar los elementos fundamentales para la recuperación funcional de los pacientes de un grupo poblacional tan específico.

El estudiante de Fisioterapia a lo largo de su formación se aproxima a las características propias del paciente pediátrico, entendiendo que, entre sus particularidades, el diseño de actividades de carácter recreativo puede fomentar la realización de ejercicio con fines terapéuticos.

Objetivos:

- Aproximar al estudiante de Fisioterapia a la gamificación del ejercicio terapéutico
- Fomentar la creatividad del alumno para diseñar actividades específicas de tratamiento
- Crear estrategias que fomenten la adherencia terapéutica
- Involucrar a los estudiantes en
- Desarrollar entornos adaptados de simulación clínica

Metodología: En las prácticas de taller de la asignatura de Fisioterapia Pediátrica en el Grado en Fisioterapia en la Escuela Universitaria de Osuna se agrupa a los estudiantes por parejas teniendo que diseñar actividades específicas (ejercicios, tareas, movimientos…) basados en el juego para el tratamiento de pacientes ficticios con características concretas (trastornos en el desarrollo psicomotor, parálisis cerebral infantil, tortícolis muscular congénito, bronquiolitis…).

Resultados: Los discentes se muestran satisfechos con la posibilidad de introducir la vertiente creativa en el diseño de los protocolos de actuación en el ámbito de la simulación clínica en prácticas de Fisioterapia. El diseño de actividades lúdicas con fines terapéuticos en pacientes pediátricos ficticios estimuló el aprendizaje relativo al abordaje de patologías específicas.

Conclusiones: El juego representa una importante herramienta terapéutica que refuerza la adherencia al tratamiento en pacientes pediátricos. El diseño de este tipo de actividades por parte de los estudiantes del Grado en Fisioterapia favorece el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, FISIOTERAPIA, TRABAJO COLABORATIVO

METODOLOGÍAS EMERGENTES EN CIENCIAS DE LA SALUD Y EN EL AULA UNIVERSITARIA

ABSTRACT

En las últimas décadas, se han desarrollado diversas metodologías emergentes en ciencias de la salud, y en el aula universitaria, que buscan mejorar la forma en que se enseña y se aprende en estos campos. Estas metodologías se caracterizan por su enfoque centrado en el estudiante y su capacidad para fomentar la participación activa y el compromiso de los alumnos con su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, se centran en el aprendizaje práctico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos en situaciones reales, lo que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades y competencias relevantes para su futura práctica profesional. En definitiva, estas metodologías buscan fomentar la participación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía, el trabajo en equipo y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

En este simposio, aceptaremos todas las propuestas prácticas desarrolladas en el campo de la salud en el aula universitaria en las que se apliquen algunas de las metodologías emergentes más relevantes como: el aprendizaje invertido, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje en equipo, el aprendizaje basado en simulaciones, etc.

- **Ponencia S09-01.** LA PROTEOMICA MEDIANTE ESPECTROMETRIA DE MASAS COMO METODOLOGIA ESENCIAL EN ESTUDIOS CLINICOS Maria Del Carmen Hernandez Valladares.
- **Ponencia S09-02.** CÓMO MEJORAR LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LA CONFIANZA PARA HABLAR EN PÚBLICO EN LA UNIVERSIDAD: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN Eliana María Moreno Osella. José Manuel Armada Crespo. Miguel Ángel Maldonado Herves.
- **Ponencia S09-03.** "NECESIDAD DE FORMACIÓN PRÁCTICA EN TÉCNICAS BÁSICAS DE LABORATORIO EN ESTUDIANTES DE MEDICINA, PARA LA CAPACITACIÓN EN INVESTIGACIÓN CLÍNICA" Laura López Pingarrón. Marisol Soria. José Joaquín García García.
- **Ponencia S09-04.** CÓMO MEJORAR LA INTERPRETACIÓN Y EL USO DE ESTADÍSTICOS DIAGNÓSTICOS EN LOGOPEDIA Ana María Ruiz-Ruano García. Jorge López Puga.
- **Ponencia S09-05.** RECURSOS TECNOLÓGICOS AL SERVICIO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA Jorge Manuel Góngora Rodríguez.
- **Ponencia S09-06.** LAS TIC COMO HERRAMIENTA EN EDUCACIÓN PARA ENTORNOS SALUDABLES EN COMUNIDADES EXPUESTAS Diana Milena Muñoz Solarte.

LA PROTEOMICA MEDIANTE ESPECTROMETRIA DE MASAS COMO METODOLOGIA ESENCIAL EN ESTUDIOS CLINICOS

MARIA DEL CARMEN HERNANDEZ VALLADARES
Universidad de Granada

Las metodologias omicas mediante el uso de espectrometros de masas de ultima generacion nos permiten identificar mas de 8.000 proteinas y aproximadamente 2000 metabolitos de muestras celulares o de tejido de pacientes. Es por ello, que su uso e inclusion en estudios clinicos es esencial para comprender las bases moleculares de la enfermedad y de la respuesta del paciente al tratamiento ofrecido.

Dichas metodologias se componen de diferentes workflows y steps que veremos en esta ponencia de una manera sencilla y factible de realizar incluso para aquellos que nuncan han realizado omics. Hablaremos de sample preparation, de metodos de cuantificacion y de data acquisition en el instrumento, de estadistica y de tratamientos bioinformaticos para obtener al final la informacion proteomica (o metabolomica) que nos describa el sistema biologico o clinico bajo estudio.

Expondre tambien algunos ejemplos de su aplicacion en el campo de la leucemia y del eminente uso de plasma o suero sanguineo como el liquido corporal de mayor ventajas para conocer el estado molecular de un paciente.

Es mi intencion mostrarle al oyente la potencialidad y viabilidad de estas metodologias en las ciencias de la salud para todos aquellos que quieran usarlas.

PALABRAS CLAVE

BIOMARCADORESS, ESPECTROMETRIA DE MASAS, PROTEOMICA CLINICA

CÓMO MEJORAR LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LA CONFIANZA PARA HABLAR EN PÚBLICO EN LA UNIVERSIDAD: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Eliana María Moreno Osella
Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología
Universidad de Córdoba

José Manuel Armada Crespo
Universidad de Córdoba

Miguel Ángel Maldonado Herves
Departamento de Psicología
Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología
Universidad de Córdoba

Introducción: La importancia de la adquisición de competencias comunicativas y de expresión oral ha ido tomando mayor relevancia en los últimos años en el alumnado universitario, sobre todo, desde la implementación del Espacio Europeo de Educación Superior. Tradicionalmente, para el desarrollo de estas competencias se han aplicado estrategias basadas en la preparación y exposición oral de temas curriculares en clase. Sin embargo, estas propuestas didácticas pueden no ser suficientes para que la competencia aumente o para que se produzca un incremento de la confianza durante el desempeño de esta tarea. Por lo que puede ser necesario diseñar actividades y entornos de aprendizajes más específicos.

Objetivos: El objetivo de este trabajo fue desarrollar competencias comunicativas y entrenar habilidades concretas para la exposición oral en público en alumnado universitario de la Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología de Córdoba.

Metodología: Los participantes fueron 203 estudiantes de cuatro asignaturas de los Grados de Educación Primaria, Educación Social y Psicología. Para conocer los resultados de la intervención educativa se utilizó un diseño prestest-postest y se aplicaron instrumentos estandarizados. La intervención fue de tipo educativa y psicoeducativa y se llevó a

cabo de manera presencial o virtual según cada caso. De manera coordinada y tomado como referencia estrategias didácticas consolidadas, cada docente diseñó sus propias actividades, ajustadas a las características de cada asignatura, grado y grupo. Se utilizaron técnicas como la asignación de tareas, el rol playing, la retroalimentación sobre el desempeño o el modelado. Se diseñaron estrategias y espacios de aprendizaje como el cinefórum, la confrontación de grupos de discusión, dramática corporal, talleres de comunicación, tertulias dialógicas o visionado de vídeos.

Resultados: Los resultados obtenidos señalan cambios positivos en las competencias orales y aumento en la confianza para hablar en público, junto con un aumento en competencias orales percibidas y una reducción del miedo a hablar en público.

Discusión: Los resultados obtenidos manifiestan el valor de la puesta en marcha de programas específicos para el desarrollo de competencias comunicativas y de expresión oral en el alumnado universitario.

Conclusiones: La puesta en marcha de estrategias para la mejora de las habilidades comunicativas y de expresión oral en el alumnado universitario influye de forma positiva en el desarrollo de dichas competencias, su confianza y toma de conciencia de sus habilidades. Esto tiene repercusión tanto en la participación en el aula como en su futuro desempeño laboral en el ámbito educativo o psicológico. Igualmente, la toma de conciencia, mejora y adquisición de dichas competencias de carácter transversal garantiza una formación competencial coherente con el Espacio Europeo de Educación Superior.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS, CONFIANZA PARA HABLAR EN PÚBLICO, EDUCACIÓN SUPERIOR, ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS, INTERVENCIÓN PSICOEDUCATIVA

"NECESIDAD DE FORMACIÓN PRÁCTICA EN TÉCNICAS BÁSICAS DE LABORATORIO EN ESTUDIANTES DE MEDICINA, PARA LA CAPACITACIÓN EN INVESTIGACIÓN CLÍNICA"

Laura López Pingarrón
Marisol Soria
José Joaquín García García
Univiersidad de Zaragoza

Introducción: Para la consecución de unos buenos resultados académicos es muy importante que el estudiante de Medicina tenga interés y motivación, lo que puede potenciarse mediante el desarrollo de unos contenidos teóricos y prácticos atractivos, que, no sólo faciliten su estudio, sino que también sean útiles para su formación. El hecho de que el alumno visualice una actividad concreta relacionada con su futuro ámbito laboral, mediante la observación de un modelo, puede ser de gran ayuda para motivar su aprendizaje, mantener su ilusión y promover la constancia en el trabajo académico.

Objetivos: Primero. Acercar los laboratorios de investigación a los estudiantes de Medicina, para conocer diferentes técnicas diagnósticas funcionales y su aplicación en las Ciencias de la Salud.

Segundo. Despertar en ellos una vocación docente e investigadora por las Ciencias Biomédicas, para conseguir el recambio generacional en las Facultades de Medicina.

Metodología: La metodología empleada ha sido la técnica del modelado o aprendizaje por observación, de tal forma que los estudiantes puedan ampliar su formación a través del conocimiento observacional directo, con el fin de conseguir mejoras en los procesos del aprendizaje.

Este proyecto se ha dirigido a los estudiantes tanto de grado como de postgrado en Medicina.

El profesorado ha dado a conocer un equipamiento técnico con el que ha podido desarrollar estudios de investigación. De esta forma, el alumno ha podido conocer diversas técnicas de diagnóstico funcional, de gran aplicación en los estudios de Biomedicina.

Resultados:

Método De Evaluación:

Este estudio se ha planteado inicialmente como un análisis de opinión de un grupo de alumnos de 6º de Medicina y postgraduados en Medicina, después de realizar una visita guiada a un laboratorio de Fisiología de la Facultad de Medicina de la Universidad de Zaragoza.

Resultados: Se ha detectado un mayor interés por este estudio en los estudiantes de grado que de postgrado. De los 16 alumnos contactados por haber realizado su TFG en el Departamento de Fisiología, han participado 8 alumnos, y de los alumnos del Máster, únicamente uno ha mostrado interés en la realización de esta práctica. La totalidad de ellos han afirmado que el conocer las técnicas de laboratorio presentadas no sólo les puede servir como conocimiento general, sino que puede tener una repercusión en su ambiente laboral. De hecho, todos han manifestado un deseo de tener una formación más completa en cuanto al conocimiento de las técnicas de laboratorio de diagnóstico funcional, para tener una base teórica-práctica que les permita desarrollar un trabajo fin de grado o de máster, o una tesis doctoral posteriormente.

Conclusiones: Los estudiantes de Medicina reconocen que deberían estar implicados, en un mayor grado, en la investigación, sin embargo, no tienen una preparación básica en técnicas de laboratorio, lo que les dificulta la realización de estudios de investigación. Por esta razón, todos los estudiantes que han participado en esta actividad, han considerado que es necesario tener una formación básica en el grado y más específica durante el desarrollo del máster de investigación conducente a la realización de una tesis doctoral

PALABRAS CLAVE

EQUIPO MULTIDISCIPLINAR, ESTUDIANTES DE MEDICINA, FORMACIÓN PRÁCTICA, INVESTIGACIÓN CLÍNICA, TÉCNICAS DE LABORATORIO

CÓMO MEJORAR LA INTERPRETACIÓN Y EL USO DE ESTADÍSTICOS DIAGNÓSTICOS EN LOGOPEDIA

Ana María Ruiz-Ruano García
Jorge López Puga
Universidad de Granada

Introducción: El análisis de datos estadísticos se ha convertido en la tónica general de muchos grados universitarios. Tanto las titulaciones de marcado carácter social o del ámbito de las ciencias naturales, así como aquellas del gremio de la salud o de la ingeniería, han incorporado en sus planes de estudios contenidos relacionados con el análisis estadístico de datos. Aunque si bien es cierto que cada titulación aborda el análisis estadístico atendiendo a sus propias necesidades, es difícil encontrar titulaciones de estas áreas de trabajo en las que se prescinda de algunos contenidos básicos sobre estadística.

Sin embargo, no todo el alumnado responde de la misma manera a estos contenidos. En muchas ocasiones los contenidos sobre estadística son acogidos por los alumnos con poco entusiasmo y ello favorece el fracaso académico entre el estudiantado. Algunos estudios sugieren que este tipo de asignaturas genera una ansiedad parecida a la que generan los contenidos de matemáticas en niveles educativos preuniversitarios. Por ello, dado que el análisis estadístico de datos se ha convertido en un elemento clave para el desempeño académico y profesional de un amplio espectro de áreas de conocimiento, cualquier iniciativa orientada a la mejora de

la enseñanza en este campo podría ser agradecida por los colectivos implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje universitario.

En logopedia, el proceso de evaluación y diagnóstico está condicionado en varias de sus etapas por el uso de información estadística. Así, por ejemplo, el profesional de la logopedia tiene que decidir sobre qué instrumentos de evaluación del lenguaje utilizar en función de sus propiedades psicométricas. Por su parte, a la hora de emitir diagnósticos provisionales, el logopeda tiene que valorar la información que producen los instrumentos de evaluación teniendo en cuenta su habilidad diagnóstica. Conceptos con un marcado significado estadístico como los de sensibilidad, especificidad, valores predictivos o razones de verosimilitud son críticos en este sentido. Por tanto, para que los procesos de evaluación y diagnóstico se ejecuten con las mayores garantías técnicas y científicas, los profesionales de la logopedia deberían ser capaces de tomar decisiones responsables e interpretar eficientemente ciertos valores estadísticos.

Objetivo: Por consiguiente, el objetivo de este trabajo es realizar una revisión de los trabajos que han tratado la ansiedad que genera la estadística en estudiantes universitarios y cómo puede minimizarse. Todo ello será considerado para proponer el uso de metodologías docentes concretas que puedan servir para evitar esta reactividad negativa hacia los contenidos estadísticos en logopedia. De este modo, los docentes universitarios podrían disponer de propuestas de metodologías docentes que permitiesen optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de este tipo de contenidos en logopedia. Lo que serviría para mejorar el rendimiento académico y potenciar la transferencia de conocimientos a entornos reales.

Conclusiones: A partir de la revisión efectuada se sugiere que el profesorado universitario utilice ciertas estrategias docentes para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en logopedia cuando aborde el análisis estadístico. Entre otras, se sugiere usar actividades lúdicas, manipulativas y evaluaciones formativas que desmitifiquen la dificultad de los contenidos relacionados con las matemáticas.

PALABRAS CLAVE

ANSIEDAD, CIENCIAS DE LA SALUD, DIAGNÓSTICO, ESTADÍSTICA, PATOLOGÍA DEL LENGUJE Y DEL HABLA

RECURSOS TECNOLÓGICOS AL SERVICIO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA

JORGE MANUEL GÓNGORA RODRÍGUEZ
Escuela Universitaria de Osuna (Universidad de Sevilla)

Introducción: Las tendencias educativas actuales sitúan el aprendizaje colaborativo como una de las vías de innovación docente en estado creciente, con la posibilidad de incentivar la actuación de los estudiantes, adoptando un rol activo que les permita la aproximación a los contenidos de la asignatura.

Objetivos:

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Incentivar el uso de recursos virtuales y nuevas tecnologías.
- Valorar la satisfacción del alumnado con la metodología de aprendizaje propuesta.
- Crear material que permita la divulgación científica.
- Dotar al estudiante de autonomía.
- Proporcionar herramientas de aprendizaje colaborativo.

Metodología: Se propuso a los estudiantes de la asignatura "Fisioterapia Pediátrica" del cuarto curso del Grado en Fisioterapia de la Escuela Universitaria de Osuna (Universidad de Sevilla), la realización de proyectos o actividades divulgativas para la celebración del Día de la Atención Temprana.

Los alumnos debían presentar en formato libre cualquier tipo de actividad que fomentase la divulgación de contenidos entre sus compañeros tras desarrollar la investigación oportuna relacionada con la materia.

Resultados: Se obtienen resultados positivos aumentando la participación de los alumnos en clase, y proporcionando material para la divulgación de contenido. El fomento del aprendizaje colaborativo ofreció buenos resultados académicos y un alto grado de satisfacción por parte de los estudiantes.

Conclusiones: Se alcanzó una elevada participación y se crearon instrumentos para la divulgación de contenido relacionado con la Fisioterapia Pediátrica.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, APRENDIZAJE COLABORATIVO, FISIOTERAPIA

LAS TIC COMO HERRAMIENTA EN EDUCACIÓN PARA ENTORNOS SALUDABLES EN COMUNIDADES EXPUESTAS

DIANA MILENA MUÑOZ SOLARTE
Corporación Universitaria Autónoma del Cauca

Introducción: Las tecnologías de información y comunicación (TIC) se han consolidado en herramientas educativas de aplicación en diferentes disciplinas y/o áreas del conocimiento, han trasformado la forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos en la sociedad actual. Estas tecnologías abarcan una amplia gama de herramientas y sistemas que facilitan la recopilación, almacenamiento, procesamiento, transmisión y presentación de información de manera digital. En el ámbito de la salud, las TIC juegan un papel fundamental en la promoción y mantenimiento

de entornos saludables, han facilitado el acceso a la información de salud de manera rápida y sencilla, en los últimos años la cobertura de señal de internet en la zona rural y los desarrollos tecnológicos como las aplicaciones móviles han permitido a las personas obtener información sobre enfermedades, síntomas, tratamiento y hábitos saludables con un solo clics. Esto ha empoderado a los individuos al brindarles la capacidad de tomar decisiones informadas sobre su salud y adoptar comportamientos saludables.

Objetivo: Evidenciar el papel de de las tecnologías de información y comunicación como herramienta educativa para propiciar entornos saludables en comunidades expuestas.

Estado del tema: Según la Organización Mundial de a Salud (OMS), los entornos saludables son aquellos que apoyan la salud y ofrecen a las personas protección frente a las amenazas, permitiéndoles ampliar sus capacidades y desarrollar autonomía respecto a la salud. Comprenden los lugares donde viven las personas, estudian, trabajan, realizan actividades comunitarias y de esparcimiento. En Colombia, las estrategias de entornos saludables tienen su origen en la Estrategia de Municipios Saludables soportada en la Constitución Política de 1991 buscando un proceso de descentralización el cual procure la mejora de los sistemas de salud municipales buscando la cooperación entre agentes gubernamentales, la comunidad e instituciones educativas en general.

Frente a situaciones complejas y emergentes como el Covid 19 el uso de herramientas TIC permitieron el acercamiento y apropiación social del conocimiento por parte de las comunidades, generación la articulación académica, institucional y comunidad en un diálogo de saberes, en relación al intercambio de conocimiento y educación en relación a los problemas sanitarios, de riesgo por manejo inadecuado de Residuos peligrosos generados en entornos de comunidades expuestas. Un ejemplo por parte del grupo de estudio fué el diseño y entrega a una comunidad agrícola expuesta a agroquímicos de 6 estrategias diferentes (podcats, pagian en facebook, videos en youtube, cartillas digitales, infografías interactivas y radio comunitaria), estas estrategias contienen información preventiva sobre problemas ambientales y la salud de la comunidad,

que fomentan los entornos saludables, la percepción de la comunidad cambió en relación del manejo preventivo de residuos de agroquímicos y al manejo de herramientas virtuales de información, lo cual se considera un **aporte innovador** muy pertinente para no solo para la comunidad rural que recibió el material TIC, también lo es para múltiples comunidades agrícolas expuestas al ser extrapolable toda la información.

PALABRAS CLAVE

EXPOSICIÓN, RESIDUOS PELIGROSOS, TIC

MICROAPRENDIZAJE Y COEDUCACIÓN: TESELAS PARA EDUCAR EN IGUALDAD DE GÉNERO

ABSTRACT

La Coeducación es una tarea minuciosa que no se acomete en un corto periodo de tiempo ni se puede dar por finalizada al concluir un contenido formativo. Me atrevería a afirmar que "hay tantos rincones por barrer" en una sociedad patriarcal que nunca podríamos decir que hemos terminado la labor de Educar en Igualdad de Género. Con los antecedentes que contamos, donde la equivalencia entre las personas no era ni un reflejo, y con el devenir de los acontecimientos presentes, sería necesario otorgarle el carácter de permanente y en constante renovación a la Formación en Igualdad. Hablaríamos, entonces, de una Coeducación Continua para todas personas; independientemente de la edad, el sexo, el género, los conocimientos previos, la experiencia personal o el desempeño profesional. En este ámbito educativo, toda aproximación desde manos expertas puede sumar para otras personas.

Una manera eficaz en la que compartir, colaborar y llegar a todos esos rincones para eliminar las "pelusas patriarcales" es a través del Microaprendizaje (o Microlearning). Los contenidos educativos pensados y diseñados con el formato de estas pequeñas píldoras de conocimiento (textos, gráficos, o recursos audiovisuales) se convierten en un aprendizaje directo, rápido y sencillo. El Microaprendizaje puede adquirir formas variadas: infografías temáticas –desarrollo de un concepto o contenido temático, junto a la explicación detallada de la misma, mediante un discurso claro y motivador para dar más dinamismo a este recurso–, vídeos didácticos –con una duración inferior a 15 minutos, acompañados de la transcripción literal de dicho contenido visual para hacer más accesible este material–, y podcasts formativos –audios breves con una duración inferior a 15 minutos que, igualmente, llevaría anexo su correspondiente transcripción literal para mantener la accesibilidad del contenido–.

Si el compromiso con el avance de la sociedad hacia una equidad real y una supresión de la superioridad entre las personas, se toma como responsabilidad grupal, podemos construir un gran Mosaico Coeducativo mediante la unión de TESELAS para Educar en Igualdad de Género.

Así, con este simposio se pretende contribuir a ese "barrido de pelusas patriarcales" y construir ese "gran Mosaico Coeducativo" usando como herramienta el Microaprendizaje para Educar en Igualdad de Género. En este sentido, sería de interés para este simposio:

- El acercamiento a iniciativas o experiencias educativas para el tratamiento de la igualdad de género a través de breves enseñanzas (Microaprendizaje)
- La divulgación de estrategias o modelos de buenas prácticas coeducativas con el uso de técnicas de píldoras de conocimiento (Microaprendizaje),
- El conocimiento de la implementación de propuestas innovadoras con las que trabajar la educación en igualdad desde el desarrollo de Microaprendizajes,
- La comunicación de la puesta en marcha de investigaciones acerca de Estudios de Género y Microaprendizaje, o Coeducación y Microaprendizaje;
- Y otras aportaciones en relación directa con este simposio.

¿Os animáis a compartir? ¿Empezamos a unir TESELAS para Educar en Igualdad de Género y formamos un Mosaico Coeducativo? ¡Venga, vamos a ello!

- **Ponencia S06-01.** AN ANALYSIS OF THE LITERATURE IN THE FIELD OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FROM A GENDER PERSPECTIVE: A BIBLIMETRIC ANALYSIS Gabriela Estefanía Vásquez Peña.
- **Ponencia S06-02.** FORMAÇÃO A DISTÂNCIA, A MUDANÇA DE PARADIGMA! Vanessa Antunes.
- **Ponencia S10-01.** HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA PREVENIR LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN POBLACIÓN JOVEN. María Ávila Bravo-Villasante.
- **Ponencia S10-02.** ANALIZANDO LOS REFERENTES CULTURALES SOBRE LA BRUJA DE ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE UNA PERSPECTIVA FEMINISTA. Blanca Estrella Romero Caracuel. Angeles Rebollo Catalan.
- **Ponencia S10-03.** LA ENSEÑANZA DEL AMOR CORTÉS DESDE EL ANTICLÍMAX: EL GRAN PRODIGIO DE ESPAÑA Y LEALTAD DE UN AMIGO, DE JOANNA THEODORA DE SOUZA Lorena Alemán Alemán.
- **Ponencia S10-05.** CREANDO PÍLDORAS EDUCATIVAS: WOMEN WHO MADE A DIFFERENCE Covadonga San Miguel Llorente.
- **Ponencia S10-06.** MICROANÁLISIS DEL PENSAMIENTO DISTORSIONADO POR EL SEXISMO EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO Flavio Andres Arroyave Osorio. Rafael García Pérez.
- **Ponencia S11-40.** EL GÉNERO EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN COLOMBIA Yoliseth Hoyos Nieto.

AN ANALYSIS OF THE LITERATURE IN THE FIELD OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FROM A GENDER PERSPECTIVE: A BIBLIMETRIC ANALYSIS

GABRIELA ESTEFANÍA VÁSQUEZ PEÑA
Universidad de Jaén

Introduction Artificial intelligence (AI) has proven to be a powerful and transformative tool in a number of fields, however, as AI becomes increasingly integrated into our lives, there is a need to explore its impact from a gender perspective. AI, in the field of science and education, can be influenced by gender biases and stereotypes that exist in society, as a mechanism of perpetuation and reproduction. This raises important questions about how gender issues are being addressed in the development of AI and how gender biases are being mitigated to ensure equitable and fair outcomes in disciplines that are feminised, such as Social Work. In this study, we will explore the intersection between artificial intelligence, social work and gender, critically analysing how gender issues are being addressed in the study, teaching and applications of AI. We will examine both the challenges and opportunities arising in this field, and how AI can influence gender relations and equality, equity and parity in education and science. In addition, we will consider how AI can contribute to addressing gender issues and promoting gender equality. Through this study, we aim to raise awareness and encourage critical reflection on AI from a gender perspective. We hope that the findings and recommendations resulting from this research can inform and guide future developments and policies related to artificial intelligence, in the interest of a more equitable, inclusive and gender-blind society.

Objectives (1) To reflect on the applications of artificial intelligence from a gender perspective. (2) To propose actions to mitigate discriminatory gender biases. (3) To analyse parity in the authorship of literature on artificial intelligence in the discipline of Social Work.

Methodology In order to respond to the objectives, a SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats and Opportunities) and SWOT (Correct, Address, Maintain and Exploit) analysis was developed from a gender perspective. A systematic review and a bibliometric analysis in the Web of Science and Scopus databases were also applied to analyse the literature.

Results/Conclusions The intersection in the literature between artificial intelligence (AI), gender and social work has posed significant challenges and opportunities. The critical reflections addressed in this study on gender issues in AI development and implementation make visible the path towards promoting a more equitable and inclusive society. In this way, the findings call for the visibility of women in science and specifically in social digitalisation. In social work, AI can devalue feminised tasks, but it can also improve practice by identifying gender biases and freeing up time for more complex approaches. Social work practitioners need to be trained in ethics and gender in relation to AI, adopting sensitive and equitable approaches. This analysis allows them to realise their potential in promoting gender equality and advancing the profession.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, GENDER PERSPECTIVE, SOCIAL DIGITALISATION, SOCIAL WORK.

FORMAÇÃO A DISTÂNCIA, A MUDANÇA DE PARADIGMA!

VANESSA ANTUNES
Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa

Vanessa Henriques Antunes

investigadora integrada do ARTIS – Instituto de História da Arte da FLUL.

orcid.org/0000-0001-7240-6956 https://www.cienciavitae.pt/pt/4010-3432-9BDD http://www.artis.letras.ulisboa.pt/docente,7,100,748,detalhe.aspx https://www.researchgate.net/profile/Vanessa_Antunes/publications

Cristina Nascimento

Direção de Serviços de Desenvolvimento de Competências Departamento de Recursos Humanos Rua de Xabregas, 52 – 1949-003 Lisboa – Portugal Tel: +351 215 803 000 Fax: +351 215 803 606 Ext: 90301 E-mail: cristina.nascimento@iefp.pt IEFP – Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P. http://www.iefp.pt

O projeto proposto assenta na capacitação de pessoas, equipas e organizações da Administração Pública, contribuindo para a melhoria da gestão e do serviço Público.

Este projeto foca-se na Inovação e Liderança, através do qual se pretende implementar estratégias criativas, colaborativas e inovadoras e transformá-las em produtos, serviços, processos ou ferramentas que permitam alcançar um mesmo objetivo de maneira mais eficiente e eficaz, e ainda aplicar o pensamento disruptivo, ou seja, quebrar com padrões e paradigmas, em prol de atividades mais eficientes, e saber planear com rigor e precisão essas atividades, uma vez que o fator risco é predominante.

Através da Inovação pretende-se desenvolver competências de gestão da inovação, nomeadamente, na conceção, execução e avaliação de projetos experimentais de inovação, e através da Liderança criar condições para

elevar os níveis de competências de liderança, ajudando a construir uma liderança do futuro, capaz de aproveitar o potencial do capital humano, para prestar melhores serviços coletivos e apoiar a execução das políticas públicas.

Este projeto tem como ponto fulcral a captação e adesão dos Clientes Internos da instituição: Instituto do Emprego e Formação Profissional, I.P., à formação em ambiente *e-learning*, estando estruturado em cinco áreas que se interagem.

Torna-se necessário ter uma Visão Sistémica sobre um processo formativo em *e-learning*, diluindo-se nas seguintes áreas de desenvolvimento: Empatia; *Design Thinking*; Resiliência e Inteligência Emocional; e Criatividade.

Com este projeto pretende-se que o desempenho do setor público, se torne mais eficiente e eficaz e desta forma possamos de forma contínua, melhorar o serviço prestado ao nosso cliente.

PALABRAS CLAVE

EMPATIA; DESIGN THINKING; RESILIÊNCIA E INTELIGÊNCIA EMOCIONAL; E CRIATIVIDADE.

HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA PREVENIR LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN POBLACIÓN JOVEN.

María Ávila Bravo-Villasante
Universidad Rey Juan Carlos

La comunicación tiene como objetivo fundamental compartir las herramientas educativas elaboradas en el marco del proyecto ERASMUS + PREVEX "PREVEX Training Platform on the Prevention of Emotional and Sexual Abuse Among Youth". La tercera fase del proyecto, liderada

por la ponente, tiene como objetivo la elaboración de materiales educativos interactivos para jóvenes y profesionales. Mediante este tipo de recursos se pretende paliar las dificultades que experimentan jóvenes y adolescentes para acceder a una educación afectiva y sexual de calidad.

Se han creado 8 módulos autoformativos basados en pequeñas píldoras de aprendizaje interactivas. Los temas que hemos abordado en estos kits son los siguientes:

- "Consentimiento y violencia sexual"
- "Violencia sexual en las relaciones de pareja"
- "Las primeras relaciones sexuales"
- "Pornografía"
- "Orientación sexual e identidad de género"
- "Cuerpo, sexo y violencia"
- "Estereotipos en los medios de comunicación y prácticas sexuales"
- "Crímenes sexuales"

La estructura de los módulos es similar:

1. Un vídeo breve en el que una experta o experto enmarca la cuestión.
2. Herramientas para adolescentes: píldoras de aprendizaje que invitan a desarrollar el pensamiento crítico de jóvenes y adolescentes.
3. Herramientas para profesionales: videos, buenas prácticas, ideas para trabajar en el aula.

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, EDUCACIÓN EN IGUALDAD, MICRO-APRENDIZAJE, PREVENCIÓN DE VIOLENCIA.

ANALIZANDO LOS REFERENTES CULTURALES SOBRE LA BRUJA DE ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE UNA PERSPECTIVA FEMINISTA

Blanca Estrella Romero Caracuel
Angeles Rebollo Catalan
Universidad de Sevilla

Durante largas décadas la imagen de la bruja ha sido distorsionada como resultado de las producciones culturales ofrecidas por medios culturales como la literatura, el cine y la televisión, ligando el concepto de bruja a la monstruosidad y el esperpento y asignándoles de manera continuada atributos estremecedores. Pese a ello, recientemente esta ha sido rescatada por el feminismo con el fin de reconocer a aquellas primeras mujeres quebradoras de una sociedad sexista, patriarcal y machista, lo que ha generado que se reconozca como un poderoso emblema del progreso. Por ello, teniendo presente el contraste entre la bruja configurada como generadora del mal y su nueva condición como símbolo de orgullo feminista, se enfoca la mirada hacia las nuevas generaciones.

Se fijan dos objetivos, siendo estos el de indagar sobre los referentes culturales del alumnado en torno a la bruja y el de conocer las preferencias sobre el personaje de la bruja y las motivaciones que los impulsan a elegir entre una u otra. Se emplea una metodología cualitativa basada en la fenomenología mediante el análisis de las elecciones tomadas por el alumnado y las respuestas ofrecidas sobre los motivos de elección de las brujas. Para ello se selecciona a un grupo de chicos y chicas de 4º de Primaria de Sevilla. En concreto, en el estudio participan 44 alumnos y alumnas de 9 a 10 años seleccionados mediante un muestreo teórico de casos típicos. Para la recogida de datos se aplica un cuestionario elaborado ad hoc y una prueba proyectiva de corte narrativo.

Los resultados muestran una gran diversidad de referentes culturales sobre la bruja como personaje de ficción, encontrando que el 77,9% de las respuestas se aglutinan en torno a 9 obras, siendo algunas de las más

mencionadas por el alumnado *Blancanieves*, *El retorno de las brujas*, *Harry Potter* o *Hansel y Gretel*, en las que se aprecian rasgos físicos tradicionales como el uso de ropajes oscuros, verrugas o granos y rasgos de personalidad como la envidia o la venganza. Pero junto a estas referencias, también mencionan, aunque de forma menos generalizada, referentes culturales que muestran a la bruja como símbolo de progreso como son *Anna Kadabra* o *Mirabella*.

En contraste, las preferencias del alumnado se centran en cuatro referentes*: Las brujas, Sabrina, Llamadlas brujas* y *Anna Kadabra*, en los que predomina una imagen de bruja buena, divertida y empoderada que usa sus poderes para hacer el bien, motivando su elección en su belleza, su seguridad en sí misma y sus poderes mágicos que le permiten divertirse y ser ella misma. La mayor parte de los chicos varones eligen como referente a la bruja más tradicional por su aspecto de asesina, por su deformidad y por la sangre que impregna su cuerpo. Entre el alumnado masculino se mantiene la preferencia de la bruja tradicional, mientras que las alumnas optan por una bruja inspiradora y admirable.

PALABRAS CLAVE

BRUJAS, EDUCACIÓN PRIMARIA, FEMINISMO, LITERATURA INFANTIL, MEDIOS AUDIOVISUALES.

LA ENSEÑANZA DEL AMOR CORTÉS DESDE EL ANTICLÍMAX: EL GRAN PRODIGIO DE ESPAÑA Y LEALTAD DE UN AMIGO, DE JOANNA THEODORA DE SOUZA

LORENA ALEMÁN ALEMÁN
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

A través del análisis de *El gran prodigio de España y lealtad de un amigo*, nos acercamos al estilo y a las características de la dramaturgia de Joanna Theodora de Souza, una autora totalmente olvidada, sin ediciones ni estudios críticos sobre su obra, y que ni siquiera es citada en el amplio *Catálogo razonado biográfico y bibliográfico de los autores portugueses* (1890), publicado en Madrid por Domingo García Péres. La producción literaria de Souza, de tan solo esta comedia escrita en español en el siglo XVIII, refleja en tono humorístico e irónico –prácticamente quevedesco– las principales características de su discurso, lo cual nos lleva a un imaginario moral y religioso con notables influencias de la literatura de siglos anteriores. Por ello, en este estudio, nos marcamos como objetivo principal la visibilización de una dramaturga apenas leída y tomar la representación que nos ofrece del conflicto amoroso de los personajes como recurso pedagógico para explicar los entresijos del ideal del amor cortés.

Los principales temas de *El gran prodigio* son el amor y el honor, calderonianos por excelencia, y ambos bajo la crisma religiosa de una autora que pasó los últimos años de su vida recluida en un monasterio. El amor se desarrolla a través de continuos conflictos entre las damas y los galanes protagonistas, especialmente Lidoro y Felicio, así como entre sus criados. En este sentido, destaca la representación que se hace de la mujer en la obra y cómo son retratadas a partir de sus acciones, de modo que siempre son reducidas a un rol social establecido. Y, con ello, nos adentramos en el tema del amor cortés, establecido bajo los ideales de la doctrina católica, con la imagen de la mujer honrada, obligada a arreglar los entuertos; y la de la mujer que es castigada por sus pecados.

Definitivamente, la comedia de Souza, tan esclarecedora como jocosa, es un excelente ejemplo de cómo los personajes femeninos, reflejos de la mujer del siglo XVIII, deben hacer frente a determinadas actitudes masculinas desde la pulcritud y la honestidad, pues en el amor cortés la pérdida de la honra es un daño irreparable. Sumidas en la contradicción de querer ser amadas sin ser vistas, la única opción de la que disponen es la de recurrir a sus propias armas sin sobrepasar los límites de la pureza, la integridad y la honradez. Sin embargo, para Belisa, la dama principal, mantener todos estos elementos implica batirse en un duelo a muerte contra su propio amado.

PALABRAS CLAVE

MUJER, SIGLO XVIII, TEATRO

CREANDO PÍLDORAS EDUCATIVAS: WOMEN WHO MADE A DIFFERENCE

COVADONGA SAN MIGUEL LLORENTE
Universidad Internacional de La Rioja

El término coeducación aparece en el texto de Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) como pilar para cambiar el enfoque de igualdad de género, fomentando la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, previniendo la violencia de género y respetando la diversidad afectivo-sexual.

Si bien la ley ha introducido una materia nueva en Primaria y en Secundaria sobre valores cívicos y éticos que prestará atención a esta igualdad entre géneros, en bachillerato lo señala en los objetivos. Entre ellos, se haya el consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que permita prever, detectar y resolver posibles situaciones de violencia.

Queda pues, en manos del profesorado, favorecer los momentos de trabajo, aprendizaje y reflexión sobre estas cuestiones en las diferentes materias del currículo.

Se presenta una buena práctica llevada a cabo en la materia de inglés de primero de bachillerato, donde, a través del plan lector y con las TIC como herramienta de trabajo, se anima al alumnado a crear una infografía y grabar un vídeo de pocos minutos donde presenten una mujer poco conocida pero relevante en la historia por sus acciones, estudios u obras en cualquier ámbito. Partimos de la lectura de un libro (Women who made a difference) donde se presenta la vida y otras de tres mujeres importantes y en muchos casos desconocidas, para introducir un trabajo de investigación sobre figuras femeninas relevantes, donde den a conocer a la persona y lo que han hecho de importancia, siendo en muchos casos cosas conocidas

El objetivo es no solo formar al grupo que lleva a cabo el trabajo en el conocimiento del mundo que les rodea desde una perspectiva diferente, sino también favorecer el uso de la lengua inglesa en actividades diferentes al libro de texto. Pero, además, con los productos resultantes de esta práctica se pretende hacer partícipe al resto del alumnado del centro escolar, aprovechando las "píldoras" educativas que sus compañeros han creado, bien proyectando los vídeos, bien visitando la exposición de infografías.

Los resultados obtenidos en el aula de inglés de bachillerato superaron las expectativas del profesorado. Sin embargo, quizás lo más llamativo es el impacto positivo que tuvo en el resto de los miembros del centro, no solo en el alumnado de cursos inferiores, sino en el profesorado que se animó a incidir en esta idea con otros proyectos igual de enriquecedores en los distintos niveles.

Se concluye que el microlearning llega a más gente más rápido, de una forma motivadora y enriquecedora. Además, se debe subrayar la importancia que en las edades más jóvenes es necesario facilitar experiencias donde la perspectiva de género sea distinta a la que ha caracterizado a nuestra sociedad hasta hace pocos años.

PALABRAS CLAVE

COEDUCACIÓN, IGUALDAD DE GÉNERO, MICROAPRENDIZAJE, PLAN LECTOR

MICROANÁLISIS DEL PENSAMIENTO DISTORSIONADO POR EL SEXISMO EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO

FLAVIO ANDRES ARROYAVE OSORIO
Universidad de Sevilla

RAFAEL GARCÍA PÉREZ
Universidad de Sevilla

Este estudio empírico describe el proceso de investigación-acción desarrollado en un trabajo de *microetnometría feminista* donde estudiamos el pensamiento distorsionado en alumnado universitario por influencia del sexismo y los mitos de violencia contra las mujeres. Concretamente, aplicando el "método microetnométrico" (véase su presentación en este mismo congreso), se estudian posibilidades de cambio y flexibilidad ante la influencia discursiva; que son predictores de dificultades en la asunción de un currículum sensible al género y de competencia profesional futura de género en el alumnado universitario (especialmente en una parte del masculino). El método aplicado se basa en una combinación de técnicas cuantitativas, longitudinales a muy corto plazo, junto con microanálisis etnográfico de las interacciones en diadas (aprendiz/experto). Teóricamente, el estudio se fundamenta en el campo de estudio de la violencia intima de pareja contra las mujeres (IPVAW) y la perspectiva Doing Gender. Se aplica la microetnometría con un diseño multicasos (n = 12; 6 hombres y 6 mujeres), se investigan 144 microexperimentos para identificar elementos discursivos claves que iluminan el pensamiento distorsionado, la naturaleza de esta distorsión y los elementos útiles para el enriquecimiento metacognitivo para aprender a pensar

con perspectiva de género. La "microetnometría" es el estudio cualitativo (CUAL) de microexperimentos formativos, pero siendo estos desarrollados bajo una *métrica* y la estructura teórico-empírica cuantitativa (CUAN) establecida en la medición de rasgos y dimensiones claves del campo de estudio (en nuestro caso la violencia de género), por ejemplo escalas como ASI y MIPVAW cuyos ítems, a modo de estímulos, facilitan la entrevista cualitativa a modo de proceso de influencia educativa, utilizando la propia métrica del instrumento como base para cuantificar; nosotros, hemos usado una escala de sexismo, en la versión Short-ASI de Rodero, Glick, Tartaglia (2014), que trabaja el sexismo ambivalente (sexismo hostil y sexismo benévolo). Como resultados, a nivel cuantitativo, se deriva en cada caso una nueva medida que denominamos Índice de Flexibilidad Discursiva (IFD), así como el diagnóstico "métrico" de la distorsión sexista del pensamiento y de los avances/mejoras logradas en el microproceso de influencia educativa. En el estudio cualitativo se aplica microanálisis etnográfico de la interacción educativa, dentro de los microexperimentos formativos, se realizan 12 por cada caso, uno para cada ítem de la escala. Los resultados indican una riqueza y variedad de flexibilidad discursiva, que vinculamos teóricamente a la capacidad de cambio cognitivo y aprendizaje del estilo de pensamiento libre de prejuicios hacia las mujeres en un proceso autorreflexivo. El *método microetnométrico* aplicado permite construir un conocimiento *nuevo y específico* sobre los microprocesos educativos asociados al paso *de la ceguera a la conciencia de género en lo que respecta a las actitudes en el manejo de estereotipos sexistas*, que es un aspecto esencial de la IPVAW. Cabe señalar finalmente que otra parte del conocimiento generado a partir del análisis de los discursos nos ha permitido valorar qué aspectos dialógicos y estrategias de interacción enriquecen/oscurecen el pensamiento de género. Este trabajo se ha desarrollado colaborando con el Grupo de Investigación DIME (PAIDI-Hum833) de la Universidad de Sevilla.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO UNIVERSITARIO, CEGUERA DE GÉNERO, DISTORSIÓN COGNITIVA, SEXISMO AMBIVALENTE, VIOLENCIA ÍNTIMA EN PAREJA

EL GÉNERO EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN COLOMBIA

YOLISETH HOYOS NIETO
Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: A lo largo de la historia las dificultades que trae consigo el aprendizaje de las Matemáticas siguen siendo parte de la cotidianidad educativa colombiana y de la gran mayoría de países que conforman la región, así como los bajos resultados alcanzados por la asignatura, en las distintas pruebas estandarizadas de índole nacional e internación al aplicadas en Colombia. Durante años, se ha minimizado y apartado, la influencia e importancia de factores emocionales, construyendo currículos enfocados en estrategias académicas y didácticas que poco han logrado cambiar este panorama, sobre todo en los países de Suramérica, en los cuales, la brecha existente entre hombres y mujeres es cada vez más evidente, cuando se trata de puntajes obtenidos en pruebas matemáticas.

Objetivo general: Establecer la influencia que puede tener el género en el aprendizaje de las matemáticas y los resultados obtenidos en dicha asignatura.

Objetivos específicos:

- Identificar las distintas percepciones que tienen las mujeres y los hombres con respecto al área de matemáticas.
- Establecer diferencias de percepciones hacía el área de acuerdo con el género.
- Determinar la influencia de dichas percepciones en el aprendizaje y posteriores resultados de la asignatura.

Metodología: Esta investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo, fue aplicada a un grupo de estudiantes de secundaria, específicamente de media vocacional (grados 10 y 11), cuyas edades oscilan entre 14 y 18 años, que pertenecen a distintos colegios de carácter oficial y privado de la ciudad de Barranquilla Colombia.

Para este estudio, se aplicó el cuestionario de escala de actitudes hacia las matemáticas propuesto por Fennema y Sherman, que se encuentra enfocado en la autopercepción de sus habilidades y actitudes hacía el área de Matemáticas, teniendo en cuenta el género y otros aspectos de tipo actitudinal, familiar y emocional. Su análisis se realizó utilizando el software SPSS de IBM para análisis estadístico y se revisó la correlación mediante el coeficiente de Pearson.

Discusión y Conclusiones: La investigación detectó que las estudiantes no manifiestan tener ningún sentimiento de inferioridad en sus habilidades matemáticas en contraste con los hombres, sobre todo si se trata de una pregunta de tipo comparativo, en las cuales las mujeres no dudan en mantener una postura definida sobre el tema. Sin embargo, si se cambia la intención de la pregunta y se hace sin realizar comparación entre géneros, la postura de las mujeres se debilita y aparecen inseguridades. Al igual que al realizar la revisión de los resultados obtenidos por género en las pruebas estandarizadas de tipo nacional e internacional, encontramos una brecha significativa entre hombre y mujeres, situación que nos invita a pensar en la necesidad de generar estrategias que permitan reversarla. Iniciando por estimular en la mujer la expresión de sentimientos frente al área, sin temor a prejuicios, además de fomentar la presencia femenina en campos matemáticos, que han sido mayoritariamente de dominio masculino y que esto repercuta en los resultados obtenidos en el área.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES, APRENDIZAJE, GENERO, MATEMÁTICAS

OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO – SECCIÓN A1

ABSTRACT

Podrán acogerse a este simposio todos aquellos trabajos e investigaciones cuya temática, a consideración de sus autores, no confluya con alguno de los simposios propuestos.

La Organización se reserva el derecho de reubicar estas ponencias en otros simposios del Nodo (previo aviso a los autores) si así lo decide el Comité Científico.

- **Ponencia S11-01.** PROGRAMA PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE, PARA EL TIPO SUPERIOR (PRODEP) Y SU INFLUENCIA EN LA CONSOLIDACIÓN DE LOS CUERPOS ACADÉMICOS (GRUPOS DE INVESTIGACIÓN) DE LA UABC. Rigoberto Negrete Urbano.
- **Ponencia S11-03.** IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE REPRESENTACIONES SOBRE ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA COMO HERRAMIENTA DE TRANSVERSALIZACION DE VALORES SOCIALES EN LA EDUCACION UNIVERSITARIA DE EMPRESA Asier Arcos-Alonso. Jon Las Heras. Itsaso Fernández De La Cuadra-Liesa. Amaia Garcia Azpuru.
- **Ponencia S11-04.** PARTICIPACIÓN EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EL CASO DE LA UPV/EHU Nahia Idoiaga Mondragon. Ion Yarritu Corrales. Nekane Beloki Arizti.
- **Ponencia S11-05.** LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA UNIVERSIDAD: UN PRIMER ANÁLISIS Nahia Idoiaga Mondragon. Ion Yarritu Corrales. Nekane Beloki Arizti.
- **Ponencia S11-06.** ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL ACADÉMICO ORAL. PROPUESTAS DIDÁCTICAS Ester Brenes Peña. Olga Julián Mariscal.
- **Ponencia S11-07.** LA PREGUNTA SOBRE ¿SABES POR QUÉ ESTÁS AQUÍ?, EL DON DE DAR Y RECIBIR EDUCACIÓN, UNA HERENCIA DESDE OTRO LUGAR Leidy Consuelo Torres Collazos. Andrés Edilberto Vargas Rojas. Victoria Eugenia Pino Terán.
- **Ponencia S11-10.** LA BIBLIOTECA VIRTUAL DE LA FILOLOGÍA ESPAÑOLA (BVFE) COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA EN LAS HUMANIDADES DIGITALES Carmen Martín Cuadrado.
- **Ponencia S11-11.** COMPETENCIA EMOCIONAL EN EL LIDERAZGO DE CENTRO EDUCATIVO . Evelyn Pizarro-Fuentes. Fernando Díez.
- **Ponencia S11-13.** EDUCACIÓN FANTASMÁTICA. INNOVACIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS DE LA FILOSOFÍA DE LA LITERATURA Abraham Rubín Álvarez.

- **Ponencia S11-16.** IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO GAMIFICADO "PRACTICS" EN LAS PRÁCTICAS DE "PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO" EN EL GRADO EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. Pablo Usán Supervía. Reina Castellanos Vega.
- **Ponencia S11-17.** ANALYSIS OF CREATIVITY AND INNOVATION BETWEEN HIGHER STUDIES IN SCIENTIFIC-TECHNICAL AREAS AND SOCIAL-HUMANIST AREA Patricia Isabel Santateresa-Bernat. María Dolores Reyes Tolosa. Juanjo Climent Ferrer.
- **Ponencia S11-20.** LA ENSEÑANZA DE LOS COLORES BÁSICOS EN ESPAÑOL Y SU APLICACIÓN Xiao Zhang.
- **Ponencia S11-21.** TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CENTROS EDUCATIVOS: BARRERAS Y FACILITADORES DESDE UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA Baltasar González-Anta. Amparo Ramos López. Vicente Peñarroja Cabañero. Virginia Orengo Castellá.
- **Ponencia S11-24.** INNOVACIÓN CURRICULAR EN LAS MAESTRÍAS DE MEDIACIÓN EN CHILE Johanna Vargas Ugalde. Isabel González Ramírez.
- **Ponencia S11-25.** LA CONDUCTA PROACTIVA EN EL DESEMPEÑO LABORAL: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA INCENTIVARLA EN EL AULA DE CICLOS FORMATIVOS Anna-Clara Martínez Fernández.
- **Ponencia S11-28.** PARALELISMOS ENTRE LAS FASES DE LA RETÓRICA Y DEL PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN. SIMPLIFICANDO CONTENIDOS. María Pallarés-Renau. Marta Pérez Girón.
- **Ponencia S11-31.** APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: IMPORTANCIA Y RENDIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Clara Martos Martínez. Juan Antonio Parrilla González. Marta Muñoz Guarasa.
- **Ponencia S11-32.** LA REFORMULACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO PARA RESPONDER A LOS NUEVOS DESAFÍOS. PROPUESTA DE APLICACIÓN PARA EL GRADO EN PERIODISMO Alba Córdoba-Cabús. Álvaro López-Martín.
- **Ponencia S11-35.** VALORES E INTENCIÓN EMPRENDEDORA DE LOS ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL. Claudia Tobías Marín. Alfonso J. Gil López.
- **Ponencia S11-36.** LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS PARA EL ANÁLISIS DE DATOS Y COMUNICACIÓN ESCRITA DE

ESTUDIANTES DE TURISMO Y COMERCIO Clara Martin-Duque. Yolanda Romero-Padilla. Lourdes Susaeta Erburu.

- **Ponencia S11-38.** EL MAESTRO IGNORANTE. EDUCACIÓN PARA LA EMANCIPACIÓN Carlota Gómez Herrera.
- **Ponencia S11-45.** LA MATERIA DE MATEMÁTICAS ANTES Y DESPUÉS DE LA IMPLANTACIÓN DEL PROGRAMA DE ÁMBITOS EN UN CENTRO EDUCATIVO DE ALICANTE (COMUNIDAD VALENCIANA, ESPAÑA). Seila Soler Ortiz. F. Marta Sellés Nogueroles. Pablo Rosser Limiñana.
- **Ponencia S11-47.** EVALUACIÓN DE GRAN NÚMERO DE PRUEBAS ESCRITAS DE UNA AMPLIA EXTENSIÓN CON UNA SOLA HOJA DE CÁLCULO: AUTOMATIZACIÓN CON EXCEL Isabel González Azcárate.
- **Ponencia S11-49.** MODELO PARA LA DETECCIÓN TEMPRANA DE ESTUDIANTES CON PROBABILIDAD DE ABANDONO DE ASIGNATURAS José Iván San José Vieco. Ruth García Martín.
- **Ponencia S11-50.** "EN LA MENTE DEL GESTOR DEPORTIVO": INNOVAR PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL ALUMNADO DE GESTIÓN DEL DEPORTE Samuel López-Carril. Samuel Manzano-Carrasco. Alejandro Lara Bocanegra.
- **Ponencia S11-50b.** CENTROS DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y SU ROL EN LA PREVENCIÓN Y DETECCIÓN DE TRASTORNOS DE LA CONDUCTA ALIMENTARIA Jara Mendia. Larraitz N. Zumeta. Virginia Diaz Gorriti. Ione Bretaña Alberdi.
- **Ponencia S11-51.** EL USO DE LAS TIC PARA APOYAR LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN DOCENTE: CASO UNIVERSIDAD DEL VALLE SEDE NORTE DEL CAUCA, PLATAFORMA ENRUTA2 Paula Andrea Figueroa Polanco.
- **Ponencia S11-52.** INNOVACIÓN DOCENTE Y RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA Vicenta Tasa Fuster.
- **Ponencia S11-59.** AVANCES EN LA FORMACIÓN EN TRABAJO SOCIAL A TRAVÉS DEL USO DE LA REALIDAD VIRTUAL Y LA REALIDAD AUMENTADA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA David Ruiz Ortega. Adrián Jesús Ricoy Cano. Marta García Domingo. Yolanda María De La Fuente Robles.

PROGRAMA PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE, PARA EL TIPO SUPERIOR (PRODEP) Y SU INFLUENCIA EN LA CONSOLIDACIÓN DE LOS CUERPOS ACADÉMICOS (GRUPOS DE INVESTIGACIÓN) DE LA UABC.

RIGOBERTO NEGRETE URBANO
Universidad Autónoma de Baja California

El objetivo principal de este trabajo es analizar cómo el Programa para el Desarrollo Profesional Docente de Tipo Superior (PRODEP) ha influido en la consolidación de los Cuerpos Académicos (CA) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). El estudio aborda los antecedentes institucionales que llevaron a la adopción del PRODEP como política pública y política institucional, y analiza cómo la política del PRODEP ha cambiado la forma en que los profesores de carrera organizan su trabajo académico en los CA.

Los CA son grupos de investigación que tienen un papel importante en la educación superior, ya que son una herramienta eficaz para planificar y articular el desarrollo de la investigación en las universidades. Sin embargo, es importante reconocer que los CA son un medio para promover el desarrollo de la universidad en todas sus funciones, especialmente en la investigación, y no un fin en sí mismo.

Desde sus inicios el PRODEP ha considerado a los CA como uno de los mayores desafíos para la educación superior en México, debido a que la cultura del trabajo en equipo es complicada. El programa busca desarrollar grupos de investigación que aborden problemáticas específicas y que cuenten con profesores especializados en ciertos temas, en línea con las recomendaciones de la UNESCO.

La metodología utilizada en este trabajo incluyó preguntas de investigación que se operacionalizaron en variables dentro de un cuestionario que se aplicó como entrevista a profundidad a CA seleccionados. Tanto las preguntas como las entrevistas y el análisis se construyeron de manera

intuitiva a partir de una visión etnográfica, producto de la diaria convivencia con los beneficiados de la política del PRODEP.

El enfoque metodológico de este trabajo combina planteamientos teóricos y descriptivos sustentados en aproximaciones cuantitativas y cualitativas, propias de una aplicación práctica del enfoque etnográfico en la investigación en educación. La inferencia a partir de las respuestas del cuestionario se limitó a establecer pesos y proporciones con fines cualitativos, ya que el peso principal se otorgó a la vertiente descriptiva de la metodología cualitativa.

En cuanto a las conclusiones y recomendaciones, se puede decir que, aunque los CA están colaborando dentro de las IES, aún hay mucho trabajo por hacer para cumplir las metas planteadas y para que estos grupos de investigación puedan aportar aún más a la resolución de problemas sociales y económicos. Es necesario que los CA tomen un papel más protagónico para dictar hacia dónde va la ciencia y la tecnología, buscando un compromiso con la pertinencia y la pertenencia. En resumen, se espera que este estudio contribuya al análisis y reflexión sobre la influencia del PRODEP en la consolidación de los CA y en el desarrollo de la investigación en la educación superior en México.

PALABRAS CLAVE

CUERPOS ACADÉMICOS, INVESTIGACIÓN., PRODEP

IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE REPRESENTACIONES SOBRE ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA COMO HERRAMIENTA DE TRANSVERSALIZACION DE VALORES SOCIALES EN LA EDUCACION UNIVERSITARIA DE EMPRESA

Asier Arcos-Alonso
Universidad del País Vasco UPV/EHU

Jon Las Heras
Universidad del País Vasco

Itsaso Fernández De La Cuadra-Liesa
Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea

Amaia Garcia Azpuru
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

La educación superior juega un papel fundamental en el proceso de socialización de la persona. Es el marco en el que el alumnado y profesorado interacciona y se transmiten creencias, valores y actitudes, que, vinculadas el currículo, ayudan a formar al alumnado como sujeto autónomo, crítico y responsable. En las facultades de empresa, el poder saber y aprender acerca de "hacer y practicar" otras economías heterodoxas deviene en fundamental, dado que confiere al alumnado un panorama más amplio y enriquecedor de las opciones existentes a la hora de llevar a cabo el acto económico. Son economías, además, imbuidas de valores y principios sociales.

A este respecto, la Economía Social y Solidara -ESS- propone un reenfoque del acto económico, poniendo en el centro a la persona y al trabajo desde una óptica humanista (Pérez de Mendiguren, Etxezarreta, Guridi, 2009; Askunce 2013), suponiendo una visión alternativa de la economía convencional (Laville 2004, 2009; Coraggio 2009).

Pariendo de la hipótesis de que la ESS se trata de una herramienta efectiva de transmisión de valores y prácticas de economías heterodoxas en

el ámbito de la enseñanza superior de empresa, la comunicación recoge un estudio cuyos objetivos eran dos:

1. Identificar las representaciones que tiene el alumnado de educación superior sobre lo que es e implica la ESS, como herramienta de transmisión los valores y principios de solidaridad, redistribución y justicia (Polanyi (1983) en asignaturas del Grado de Gestión de Negocios de la Universidad del País Vasco UPV/EHU.
2. Proponer metodologías activas para su aplicación en la enseñanza de economía y empresa de la Universidad del País Vasco con un enfoque competencial.

Así, en el estudio se quiere conocer la representación que sobre la ESS tiene el alumnado del grado de Gestión de Negocios, considerando que estos son el futuro personal que va a gestionar el mundo laboral de empresa del futuro próximo y, por tanto, responsables de la transmisión de ideas, creencias y actitudes en las propias empresas. Participaron 53 alumnas y alumnos del grado, que realizaron una tarea de asociación libre mediante el Grid Elaboration Method con el fin de recoger las representaciones sobre lo que es para ellos y ellas la ESS.

Para analizar el contenido del ejercicio se realizó un análisis lexical mediante el método Reinert a través del software Iramuteq. Los resultados más significativos nos muestran que este alumnado representa la ESS como una suerte de economía vinculada a la ayuda desinteresada y de carácter voluntario más que estructural. No obstante, ven en ella una posible palanca de cambio social sostenible para mejorar su bienestar, en el que la participación de la gente es fundamental.

Por otro lado, el trabajar en base a competencias, con metodologías activas como el método de caso docente, o el aprendizaje servicio pueden ser brechas de oportunidad de cara a transversalizar este tipo de economía de valores.

PALABRAS CLAVE

ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN DOCENTE, VALORES

PARTICIPACIÓN EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EL CASO DE LA UPV/EHU

NAHIA IDOIAGA MONDRAGON
UPV/EHU

ION YARRITU CORRALES
Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco

NEKANE BELOKI ARIZTI
Universidad del País Vasco

Introducción: En el contexto del EEES, la UPV/EHU, tras un profundo profeso reflexivo, decidió alrededor del año 2010 construir un modelo educativo propio, como seña de identidad de la propia universidad. Dentro de dicho modelo la innovación educativa es clave ya que éste persigue crear nuevas maneras de enseñar y aprender más activas y cooperativas (desarrollo curricular) en la formación de los y las estudiantes.

Objetivos: Esta investigación nace precisamente del deseo de analizar el efecto que la estrategia IKD ha tenido en el profesorado de la UPV/EHU. En concreto, su objetivo principal es analizar el modo en que el profesorado de la UPV/EHU se ha incorporado a proyectos de innovación educativa o al programa de evaluación de la actividad docente del profesorado (DOCENTIAZ).

Metodología: Con el fin de alcanzar los objetivos propuestos para este proyecto se han recogido datos cuantitativos a través de encuestas elaborados a través de Google Forms®. Por medio de estas encuestas se ha

pedido al profesorado de la UPV/EHU que respondiera a distintas preguntas. Un total de 403 profesores y profesoras de la UPV/EHU participaron en este estudio.

Resultados: Los resultados de esta investigación apuntan a que los y las docentes de la UPV/EHU se interesan por la innovación educativa y hablan de ella, indiferentemente de área del conocimiento al que pertenezcan. No obstante, quienes más lo hacen son las que llevan entre 21 y30 años trabajando. Además, 62,7% del profesorado afirma haber participado en algún proyecto de innovación docente. Al respecto se observan diferencias en función de los años trabajados en la universidad. Si bien la participación en proyectos entre el profesorado que lleva pocos años trabajando en la universidad no es muy alta, según se va adquiriendo experiencia dicha participación aumenta. Además, el profesorado permanente ha participado en mayor medida que el resto en proyectos de innovación, mientras que el profesorado asociado ha participado menos que el resto de figuras en dichos proyectos. Finalmente respecto al programa de evaluación de la actividad docente DOCENTIAZ, el 73,2% del profesorado afirma estar acreditado. No se observan diferencias en dicho porcentaje en función del campo de conocimiento. No obstante, tener o no la acreditación de DOCENTIAZ sí se relaciona significativamente con los años trabajados en la universidad y con la categoría profesional.

Discusión-conclusiones: Han pasado más de diez años desde que la UPV/EHU presentó su modelo educativo IKD. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en esta investigación podría afirmarse que esta estrategia, y sobre todo la labor que se ha hecho para que la misma llegase a toda la comunidad universitaria, sí se está reflejando en su vinculación con la innovación educativa.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD DOCENTE, EDUCACIÓN SUPERIOR, INOVACION EDUCATIVA, PROFESORADO

LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA UNIVERSIDAD: UN PRIMER ANÁLISIS

Nahia Idoiaga Mondragon
UPV/EHU

Ion Yarritu Corrales
Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco

Nekane Beloki Arizti
Universidad del País Vasco

Introducción: La entrada del sistema universitario en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) trajo consigo importantes transformaciones en la forma de concebir, gestionar e implementar la educación de los Estudiantes. En este contexto hubo una gran apuesta por las metodologías activas. Dos fueron los principales motivos: 1) las metodologías activas permiten flexibilizar el currículo para adaptarlo a los intereses del alumnado; 2) se centran en el aprendizaje por competencias como proceso de desarrollo de habilidades sociales.

Objetivos: El objetivo principal de esta investigación es analizar el modo en que el profesorado de la UPV/EHU ha incorporado e interiorizado el uso de las metodologías activas. Para ello, se plantearán las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Utilizan metodologías activas utilizan los docentes universitarios de la UPV/EHU?
- ¿Qué formación en metodologías activas tienen estos docentes?
- ¿Cómo se perciben a sí mismos cuando utilizan las metodologías activas?
- ¿Cómo es la difusión de los resultados de las metodologías activas que ellos utilizan?

Metodología: Con el fin de alcanzar los objetivos propuestos para este proyecto se han recogido datos cuantitativos a través de cuestionarios online elaborados en Google Forms®. A través de estos cuestionarios se

ha pedido a los y las participantes que respondieran a distintas preguntas, con las cuales se han medido las diferentes variables. Un total de 403 personas participaron en este estudio. La muestra se reclutó entre todo el profesorado de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Resultados: Los resultados demostraron que el profesorado de la UPV/EHU utiliza habitualmente las metodologías activas, pero que hay diferencias significativas en función de las diferentes áreas de conocimiento y la experiencia como docente. Además, los docentes afirman que se sienten cómodos utilizándolas, aunque desearían tener más formación. los participantes con menos de 10 años en la universidad, junto con los que llevan más de 30, parecen estar menos de acuerdo con el ítem "He recibido formación en metodologías activas", si los comparamos con los participantes de las categorías intermedias (10-20 años y 21-30 años). Por otro lado, el profesorado con menos de 10 años en la universidad muestra una puntuación más alta que el resto en el ítem "Considero que necesito más formación sobre metodologías activas". Además, es el profesorado con menor experiencia quien tiene mayores dudas acerca de cómo utiliza las metodologías activas. Asimismo, sus publicaciones al respecto no son muchas, aunque crecen a mayor tiempo como docente.

Discusión-conclusiones: Ya han pasado más de diez años desde que la UPV/EHU presentó su modelo educativo IKD. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en esta investigación podría afirmarse que esta estrategia, y sobre todo la labor que se ha hecho para que la misma llegase a toda la comunidad universitaria, se está reflejando en la docencia.

PALABRAS CLAVE

ÁREAS DE CONOCIMIENTO, EDUCACIÓN SUPERIOR, INOVACION EDUCATIVA, METODOLOGÍAS ACTIVAS

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL ACADÉMICO ORAL. PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Ester Brenes Peña
Olga Julián Mariscal
Universidad de Córdoba

El dominio de la comunicación oral, esto es, la "habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral […] y para interactuar lingüísticamente", es una de las 8 competencias calificadas como fundamentales por el Consejo de Europa (2006) para la formación integral del alumnado. En consecuencia, la enseñanza de los recursos básicos de la comunicación oral ha de ser una de las prioridades de todo docente universitario. De hecho, en el Grado de Filología Hispánica de la Universidad de Córdoba esta es, precisamente, una de las competencias básicas presente en todas las asignaturas.

Sin embargo, nuestra experiencia como docentes nos ha permitido constatar cómo curso tras curso el alumnado sigue presentando notables deficiencias al respecto. Cuando el estudiante accede al mundo universitario, no presenta un nivel competencial adecuado en escritura. Perea (2010), por ejemplo, comprueba las dificultades que posee este alumnado preuniversitario en aspectos relativos a la ortografía, ortotipografía, el léxico, la construcción sintáctica, la puntuación y la construcción global del texto. A ello se suma su desconocimiento de las convenciones propias del español académico tanto en su modalidad oral como escrita, lo que supone un claro detrimento para su formación universitaria. En palabras de Álvarez, Benítez y Rosado (2018:3), esta carencia puede llegar a actuar como "un obstáculo para asegurar que los estudiantes permanezcan en la universidad y logren un óptimo desempeño".

Partiendo de estas premisas, el objetivo de esta comunicación radica en la exposición de una iniciativa didáctica llevada a cabo en la docencia de diversas asignaturas del área de Lengua española del Grado de Filología Hispánica (Universidad de Córdoba) dirigida a paliar esta carencia.

Concretamente, explicaremos la metodología empleada en las asignaturas de Análisis del Discurso y Variación Lingüística.

Para ello, hemos diseñado una serie de actividades basadas en la Metodología ECO, metodología de corte constructivista que fomenta la autonomía y el protagonismo del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos han tenido que seguir las tres fases de que consta este método, a saber, la fase Explora (en la que los alumnos, en grupos, determinan el reto al que se van a enfrentar, que es, en este caso, la mejora de la comunicación oral), la fase Crea (que implica la resolución del reto elegido, para lo cual se realizan una serie de actividades) y, por último, la fase Ofrece, centrada en la exposición oral del trabajo que han de realizar en las asignaturas implicadas y que será heteroevaluada por los compañeros mediante una rúbrica elaborada en la fase previa.

Como cierre, se solicitó a los discentes que evaluaran la metodología empleada en las clases mediante un cuestionario virtual totalmente anónimo. Las respuestas obtenidas muestran una actitud claramente positiva hacia las técnicas didácticas utilizadas y ponen de relieve, además, cómo la práctica totalidad del alumnado considera que esta experiencia ha supuesto un incremento notable de su competencia oral en el registro académico.

PALABRAS CLAVE

ESPAÑOL ACADÉMICO, METODOLOGÍA ECO, ORALIDAD

LA PREGUNTA SOBRE ¿SABES POR QUÉ ESTÁS AQUÍ?, EL DON DE DAR Y RECIBIR EDUCACIÓN, UNA HERENCIA DESDE OTRO LUGAR

Andrés Edilberto Vargas Rojas
Universidad del Cauca
Leidy Consuelo Torres Collazos
Victoria Eugenia Pino Terán
Corporación Universitaria Comfacauca- Unicomfacauca

Introducirnos en este ejercicio partió de la pregunta: ¿Si sabes a qué te metes?, la cual, surgió de la entrevista realizada para ingresar al Doctorado en Antropología de la Universidad del Cauca. Esta, se convirtió en el punto de partida de la necesidad de hacer una autoreflexión, que se remite al lugar que ocupamos en el mundo académico, esto, lleva consigo pensar el para qué nos educamos, qué es lo que recibimos como educación y qué es lo que enseñamos, acaso, ¿la educación es en realidad esa mejor herencia que nos dejan nuestros padres?

Así, nació el objetivo de esta reflexión, que busca construir una reflexión teórica que revise el lugar de enunciación de un docente, quien desde su experiencia empírica asiste a un debate crítico, que alude un lugar 'otro', que, a la vez, constituye una puesta política en el espacio educativo. Esto, lleva a una revisión teórica en busca de la posibilidad de ver la educación como un campo de lucha, en el cual, el docente debe poner de presente una postura crítica desde la que asume el acto de compartir el conocimiento, por tanto, la educación más allá de simplemente impartir clases, es un don de dar y recibir, genera una afectación personal y una influencia íntima hacia los involucrados. Esto supone, que es menester crear espacios educativos susceptibles de transformaciones, para crear conciencias críticas, propositivas y argumentativas más allá del aula, en la vida misma y a futuro, en lo que se revise el lugar colonialista del que hemos sido objeto en muchos contextos, como en el caso educativo colombiano.

Metodológicamente este es un ejercicio cualitativo, en el que se acude a la historia de vida como herramienta de reflexión, la cual, va de la mano con una investigación acción participativa, en la que, asumimos una estrategia de intervención que plasma prácticas creativas, en las que, los participantes toman un lugar activo en la construcción de su propio saber, proponen, dialogan y, a partir de reconstrucciones auto etnográficas, se genera una consciencia política ante la manera cómo se asume el espacio educativo.

Dicha meta, toma como base de discusión a autores como A.R Radcliffe-Brown, Grosso, Mauss, Bourdieu, entre otros, quienes, desde sus postulados nos permiten repensar el ser, el hacer y el saber, tomar conciencia crítica de la forma cómo se han agenciado las instituciones y estructuras en que vivimos y que hemos naturalizado, marcadas por fuerzas de poder que nos determinan y en múltiples casos nos subalternizan.

Como parte de los resultados, aquí se llega a un escrito de reflexión teórica con enfoque decolonial, que brinda una mirada hacia un lugar 'otro', de empoderamiento hacia la labor educativa, hacia una deconstrucción de formas hegemónicas que se nos han impuesto. Se condensa una propuesta de décalogo docente, en el que la educación esta llamada a innovar, como lugar de creación, encuentro e inclusión. Desde la vivencia y la praxis escritural, se problematiza la historia de vida en relación con las teorías y lo humano.

PALABRAS CLAVE

AUTOETNOGRAFÍA, DAR Y RECIBIR, EDUCACIÓN, INDISCIPLINAR, OTREDAD, SENTIPENSAR

LA BIBLIOTECA VIRTUAL DE LA FILOLOGÍA ESPAÑOLA (BVFE) COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA EN LAS HUMANIDADES DIGITALES

CARMEN MARTÍN CUADRADO
Universidad Complutense de Madrid

La *Biblioteca Virtual de la Filología Española* (BVFE) es un repositorio bibliográfico que incluye los repertorios lingüísticos del pasado (diccionarios, gramáticas, diálogos, ortografías, etc.). A través de los materiales disponibles en la *BVFE* se pueden crear propuestas didácticas que contribuyan a la reflexión y al desarrollo de la autonomía en los alumnos, pues acercarse al pasado lingüístico a través de una herramienta digital puede ser una metodología útil para comprender satisfactoriamente los contenidos relacionados con el estudio de la lengua española.

En este caso, el objetivo principal es demostrar las posibilidades de explotación de la *BVFE* para la asignatura *Escritura académica y español normativo*, considerada materia obligatoria en numerosos planes de estudio en las universidades españolas. Los instrumentos con los que trabajar son muy diversos y pueden aplicarse creando materiales didácticos, en los que el alumno se convierte en el eje principal del proceso de aprendizaje. En concreto, se pretende reflejar el prestigio que la Real Academia Española adquirió desde su creación y las connotaciones -positivas o negativas- que se atribuyeron a las variedades minoritarias, secundarias o regionales. La finalidad reside en que los estudiantes perciban el hecho de que ciertas cuestiones e ideologías que se reflejaban en textos del pasado siguen vigentes hoy en día debido a los numerosos debates sobre la autoridad o no de la norma académica.

Para ello, se intentará que el alumno maneje satisfactoriamente los parámetros de búsqueda que ofrece nuestro recurso. Seguidamente, se seleccionará un corpus de obras lexicográficas y se plantearán numerosas actividades para que desarrollen un pensamiento crítico sobre el prestigio académico. Además, se pedirá a los estudiantes que analicen de

manera comparativa las semejanzas y disimilitudes que observan en los textos acerca del español normativo y las variedades regionales desde épocas pasadas hasta la actualidad.

Finalmente, se muestra cómo la *BVFE* no solo sirve para investigar hechos lingüísticos del pasado, sino que permite examinar cómo ciertas ideologías y reflexiones sobre la lengua española se mantienen en tiempos presentes. De esta manera, los estudiantes adquieren conocimientos fundamentales sobre el español académico, así como su relación con las distintas variedades lingüísticas. Además, el uso de la *BVFE* implica la utilización de las TIC y las TAC en educación, herramientas fundamentales en el sistema contemporáneo.

Palabras clave: *BVFE*, pasado, materiales didácticos, español normativo, TIC.

PALABRAS CLAVE

BVFE, ESPAÑOL NORMATIVO, MATERIAL DIDÁCTICO, REPOSITORIO, TIC

COMPETENCIA EMOCIONAL EN EL LIDERAZGO DE CENTRO EDUCATIVO

EVELYN PIZARRO-FUENTES
FERNANDO DÍEZ
Universidad de Deusto

La efectividad de los equipos directivos en garantizar el aprendizaje en los centros educativos es un aspecto crucial para el éxito académico de los estudiantes, (UNICEF, 2021). El informe del Foro Económico Mundial del 2020 (UNICEF, 2021), resalta la relevancia que tiene invertir en habilidades emocionales (OCDE, 2021), pues resultará clave

para el futuro (UNESCO, 2022), siendo cada vez mayor su protagonismo (Bisquerra et al., 2021). La competencia emocional permite comprender la capacidad de percibir, valorar y expresar las emociones con exactitud, acceder y generar sentimientos que faciliten el pensamiento y entender la emoción (White et al., 2022), así como la capacidad de regularlas (Goleman, 2015). Se estima que a cerca del 90% de los líderes que tienen éxito lo atribuyen a la adquisición de competencias emocionales (Palomera et al., 2019; Martínez-Izaguirre et al., 2021) más que a las aptitudes puramente cognitivas (Goleman et al., 2013). Este estudio tiene como objetivo, (O1) Conocer la puntuación en inteligencia emocional en lideres escolares. La muestra está constituida por el equipo directivo y coordinadores del colegio OSOTU (Bizkaia, País Vasco). La investigación nos proporciona información a partir de la aplicación del cuestionario WLEIS como instrumento para conocer la competencia emocional del equipo directivo y gestión. los encuestados indican un 58,34% a las preguntas relacionados con el reconocimiento de o sentimientos asociados a percepción intrapersonal 40,7% percepción intrapersonal el 44,4% a asimilación de emociones y el 50,27% a regulación de emociones

El 58.34% de los encuestados reconocieron y asociaron sus sentimientos con la percepción intrapersonal. Como señala Bisquerra 2005, la autoconciencia emocional, es la capacidad de reconocer nuestras propias emociones, es la base de la inteligencia emocional. el 40.7% de los encuestados mostró una alta percepción intrapersonal (Boyatzis et al., 2017). enfatiza la importancia de la percepción intrapersonal para la autorregulación emocional. En relación con la asimilación de emociones, solo el 44.4% de los encuestados mostró altas habilidades. (Jnr et al., 2021).señalan que la habilidad para asimilar y procesar emociones es crucial para el bienestar emocional y la prevención de problemas psicológicosPor último, el 50.27% de los encuestados indicó tener habilidades altas en la regulación de emociones. (Bonesso et al., 2020) señala que la regulación emocional es una de las habilidades más importantes de la inteligencia emocional. En general, estos resultados enfatizan la necesidad de que los directivos de los centros educativos pongan mayor énfasis en el desarrollo de la inteligencia emocional. Mejorar estas

habilidades puede tener un impacto significativo en el bienestar de los docentes y estudiantes, en el clima escolar y, en última instancia, en los resultados académicos.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS EMOCIONALES., EFECTIVAD, LIDERAZGO, PALABRAS CLAVE: LIDERAZGO, TORNO; EFECTIVIDAD; CALIDAD DE LA EDUCACIÓN.

EDUCACIÓN FANTASMÁTICA. INNOVACIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS DE LA FILOSOFÍA DE LA LITERATURA

ABRAHAM RUBÍN ÁLVAREZ
Universidade de Vigo

Para introducirse en la propuesta que presentamos es necesario aceptar la premisa de que toda sociedad inevitablemente potencia una serie de ideas, valores y creencias que son trasmitidos a lo largo de sus distintos sectores. Uno de ellos es el educativo, donde el profesorado, de manera independiente a los contenidos que enseña, transmite una forma determinada de ser y estar en el mundo, que tiene una gran influencia en lo que el alumnado aprende. Habitualmente esta transmisión va de la mano de las tendencias dominantes de nuestra sociedad, y desde un punto de vista crítico está muy estudiado lo que significa e implica el denominado *currículo oculto*.

Nuestro objetivo es proponer, desde el campo de la filosofía, y en relación con el campo literario, un marco teórico que dé consistencia a una manera diferente de enfrentarse a lo que la transmisión educativa implica. Para ello proponemos una concepción de la educación como un proceso que está siempre y en todo caso en negociación con el pasado,

con aquello que desde el pasado retorna, dejando efectos en la realidad presente. Empleamos, siguiendo a Derrida, la figura del espectro, de una concepción fantasmática de la realidad, que en el ámbito educativo implica mantenerse abierto a todo aquel y aquello que fue fundamental a la hora de conformar la realidad tal y como ahora es, y que de algún modo nos asedia desde algún lugar no presente. El llamado a la responsabilidad que esto implica va de la mano de una concepción educativa que no puede basarse en la simple transmisión de contenidos, sino al menos en intentar poner el foco en todo aquello que, aunque oculto, sigue influyendo, que tal vez no sea controlable, y que se despliega como una sombra sobre nosotros. Tal sombra es aquello que el sujeto no reconoce como propio y que intenta proyectar hacia afuera, como afirma el psicoanálisis. Pero al mismo tiempo la identidad es formada a partir de reflejos que proyectamos en los demás, posiblemente resultado de fantasmas colectivos que no han sido -ni pueden ser- conjurados, sino en todo caso atendidos. Pues tal vez no seamos más que una herencia de la que debemos hacernos cargo sin dilación, con responsabilidad y valentía para poder mantenernos abiertos a lo que pueda suceder.

La metodología que proponemos es activa y participativa, proponiendo puntos de unión y reflexión entre conceptos teóricos tratados desde un punto de vista filosófico y textos de la historia de la literatura, donde dichas figuras cumplen un papel relevante.

La base de la discusión, por tanto, empleará parte de la filosofía de Derrida, concepciones del psicoanálisis de Lacan y Jung, así como textos de autores como Poe, Wilde, Gautier, Henry James, Hoffmann, Conrad, Dostoievski o Stevenson.

Uno de los resultados es, entonces, un texto que intenta conectar ámbitos teóricos con prácticas de intervención educativa que puedan hacerse cargo de una concepción diferente de lo que la realidad y la educación pueden llegar a ser.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, FILOSOFÍA, LITERATURA, PSICOANÁLISIS

IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO GAMIFICADO "PRACTICS" EN LAS PRÁCTICAS DE "PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO" EN EL GRADO EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

PABLO USÁN SUPERVÍA
REINA CASTELLANOS VEGA
Universidad de Zaragoza

Introducción: Los aprendizajes basados en competencias en los nuevos planes de estudio de las etapas educativas han irrumpido con gran protagonismo gracias a la llegada del Plan Bolonia a nuestro sistema educativo europeo y español (Miguel & Laserna, 2020).

Cada vez son más los docentes que apuestan por la utilización de la tecnología en sus clases, tanto en su didáctica teórica como en su práctica, ofreciendo al alumnado nuevas formas de experimentación.

Esta actuación de innovación educativa se contextualiza en la asignatura de "Psicología del Desarrollo" del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Zaragoza en el proyecto de gamificación "PracTics".

Objetivos:

1. Adecuar los fundamentos teóricos de la asignatura a la práctica por medio de la tecnología educativa
2. Realizar productos didácticos de aprendizaje de manera cooperativa.
3. Potenciar las competencias TICs en futuros docentes
4. Fomentar la motivación y cohesión grupal del alumnado
5. Incrementar diferentes metodologías activas en el alumnado en el desarrollo de la asignatura.

Metodología: Este recurso de innovación responde a una descripción de prácticas educativas llevadas a cabo en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza (España).

Participantes: Alumnado de 1º del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Educación (Zaragoza, España) pertenecientes a la asignatura de "Psicología del Desarrollo", grupos nº3 y 4º (tardes).

Temporalización: Dicho recurso educativo se dispone de manera correlacionada durante las prácticas de la asignatura "Psicología del Desarrollo en el segundo cuatrimestre del año académico.

Evaluación: El procedimiento de evaluación del proyecto responde a un estudio longitudinal con pre y post test en el que se comprueba la motivación, cohesión grupal y competencias TICs en futuros docentes desde el inicio hasta el final de las prácticas.

Resultados: Se deducen los resultados del programa en cuanto al estudio longitudinal y desglose de los resultados de la práctica:

- PracTics Tema 1. Desarrollo cognitivo. Explainer video.
- PracTics Tema 2. Desarrollo de la personalidad. Programa de habilidades psicológicas.
- PracTics Tema 3. Desarrollo del lenguaje. Creación de actividades curriculares con material audiovisual.
- PracTics Tema 4. Desarrollo de la inteligencia. Creación de juegos e inteligencias múltiples en el aula.
- PracTics Tema 5. Desarrollo socioafectivo. Creación de un proyecto con un centro educativo.
- PracTics Tema 6. Desarrollo físico y motor. Creación de un Google Site.
- PracTics Tema 7. Desarrollo psicosexual. Creación de un Wakelet.
- PracTics Tema 8. Metodologías activas en el aula. Creación de redes sociales.

Discusión: La implementación de proyectos de innovación referidos al uso del TICS se alinean con la multitud de proyectos, programas y nuevas formas de proceder en un cambio metodológico en el proceso de

enseñanza-aprendizaje (Juárez, Rasskin & Mendo, 2019). De este modo, el docente ha tenido, paulatinamente, que abandonar su papel como mero transmisor de conocimientos para dar lugar a una figura más abierta y flexible en el aprendizaje del alumnado (Usán y Salavera, 2020) basado en competencias como se desprende la potenciación de la competencia digital de futuros docentes (Miguel & Laserna, 2020).

Conclusiones: Mejora de las tres variables objeto de estudio y creación de productos didácticos de aprendizaje relacionando las prácticas de la asignatura en una experiencia práctica innovadora y motivante.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍAS ACTIVAS, UNIVERSIDAD

ANALYSIS OF CREATIVITY AND INNOVATION BETWEEN HIGHER STUDIES IN SCIENTIFIC-TECHNICAL AREAS AND SOCIAL-HUMANIST AREA

Patricia Isabel Santateresa-Bernat
María Dolores Reyes Tolosa
Juanjo Climent Ferrer
Florida Universitaria

Based on studies carried out that analyse the level of creativity and innovation of students of higher studies, this work tries to make a comparison of the level of creativity between students from different areas of knowledge, on the one hand, scientific-technical, and on the other, social-humanistic, while in turn we can differentiate them between educational levels, such as University Degree and Higher Degree Training Cycles.

An empirical study is applied with a real sample of students from Florida Universitaria, through self-administered online surveys where the measurement scales have been applied based on the literature that supports the measurement of the creative traits and innovation of individuals based on 7 identifiable competencies that are: Creativity awareness, Levels of curiosity, Skills to break patterns, Ability to enrich/nurture ideas, Willingness to experiment and take risks, Levels of courage and 'resilience', and Energetic persistence.

As a result, those traits of creativity and innovation most enhanced among students will be identified depending on the degrees to which they belong, as well as the level of studies, and therefore, being able to establish a comparison that shows if the methodological model of learning of Florida Universitaria enhances the development of these traits.

PALABRAS CLAVE

COMPARATIVE STUDY, CREATIVITY, HIGHER EDUCATION, INTERDISCIPLINARITY, SKILLS

LA ENSEÑANZA DE LOS COLORES BÁSICOS EN ESPAÑOL Y SU APLICACIÓN

XIAO ZHANG
Universidad de Alcalá (UAH)

El vocabulario es la unidad más básica para transmitir informaciones. Los seres humanos definimos los fenómenos de la vida y expresamos significados específicos a través del conjunto de palabras de una lengua. Como es habitual, las personas tienen distintas perspectivas, en diferentes sistemas lingüísticos, el significado del vocabulario tiene sus propias propiedades. El vocabulario es la carta de presentación de una comunidad, y su aplicación es una manifestación importante del modo de

pensamiento único, el estilo cognitivo y la expresión de una región. Ya sea el significado del color en sí o la connotación más rica del vocabulario de color, es la importante encarnación de la cultura nacional, y es la perla decorativa de las culturas española y china. Con el propósito de mejorar el nivel de comprender las palabras con los colores, este trabajo se enfoque en presentar las frases con los colores básicos. No hay duda de que en el proceso de aprendizaje de idiomas, la correcta comprensión de la memoria es el principal obstáculo para los estudiantes, influenciada por la geografía, la historia y los factores, ha generado un proceso de interés por la cultura. Nos estamos comunicando con la gente y entendiendo el contenido de la traducción. Este trabajo se base en la teoría de lingüística cognitiva y lingüística contrastiva. En este trabajo, analizaré los significados representados por las palabras de colores en chino y español. Así mismo, presentaré las diferencias del significado de los colores básicos entre español y chino por tanto es necesario analizar el motivo, proponer sugerencias y por último soluciones con el objetivo de alcanzar un eficaz proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Es decir que hay muchas factores que pueden influir la comprensión de las frases con colores en un texto durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En fin, a través de análisis, ofreceré las propuestas y estrategias para los profesores que enseñan español a los extranjeros y para aplicarlo bien en aula española.

PALABRAS CLAVE

COLORES BÁSICOS, CULTURA ESPAÑOLA, ENSEÑANZA

TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CENTROS EDUCATIVOS: BARRERAS Y FACILITADORES DESDE UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA

Baltasar González-Anta
Amparo Ramos López
Universitat de València

Vicente Peñarroja Cabañero
Universitat Oberta de Catalunya

Virginia Orengo Castellá
Instituto IDOCAL, Univ. de València

Introducción. La digitalización en el contexto educativo está cambiando el trabajo docente, tanto en su contenido como en su metodología. Esta transformación se venía desarrollando paulatinamente y con implantación irregular dependiendo de características individuales y contextuales. Sin embargo, el impacto disruptivo de la pandemia supuso un impulso claro a la digitalización en la educación, generalizándose en los centros educativos la aplicación y evaluación del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.

En este contexto de implantación de la digitalización post-pandemia es relevante conocer las dificultades y resistencias percibidas por los centros educativos y personal docente en la implantación de las tecnologías, así como las prácticas y factores facilitadores de este proceso debido a su influencia en los resultados y bienestar del personal docente.

Objetivos. El objetivo del presente estudio es identificar cuáles son los factores o prácticas de la organización que suponen dificultades y/o los facilitadores del proceso de digitalización de la organización y el trabajo docente.

Metodología. Se ha realizado una aproximación cualitativa al objeto estudio mediante la realización de 24 entrevistas semiestructuradas de una hora de duración a directores/as o responsables TIC de centros

educativos de ESO y Bachillerato (11 mujeres, 12 hombres). Los entrevistados pertenecían 5 a centros públicos y 18 a centros concertados. Se transcribieron y se realizó un análisis de contenido.

Resultados. Los resultados mostraron que se identifica la competencia en el uso de tecnología y las características personales como una barrera, pero también un facilitador. Además, la falta de apoyo de distintos stakeholders se ha manifestado como una barrera (interés de alumnados y las familias), pero se ha destacado como facilitador la integración de estos grupos en la gestión del proceso de digitalización. A nivel organizacional, el apoyo desde el centro es clave para la adecuada implantación, así como la provisión de recursos técnicos. Además, esta implantación de la digitalización se verá facilitada por el establecimiento de reglas y obligaciones específicas, así como de procedimientos ágiles de gestión.

Discusión y conclusiones. Los resultados indican que hay un conjunto de factores que tienen un impacto dual en el proceso de digitalización. Por ello, estos resultados son clave para guiar la adecuada implantación, pudiendo derivarse buenas prácticas que eviten los riesgos asociados a las barreras identificadas y potencien los elementos facilitadores, como el apoyo organizacional o la colaboración entre profesorado. Los resultados de esta aproximación cualitativa contribuyen a la gestión eficiente de los centros, así como a la mejora del bienestar y desempeño del profesorado.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, GESTIÓN DEL CAMBIO, TRANSFORMACIÓN DIGITAL

INNOVACIÓN CURRICULAR EN LAS MAESTRÍAS DE MEDIACIÓN EN CHILE

JOHANNA VARGAS UGALDE
ISABEL GONZÁLEZ RAMÍREZ
Universidad Central de Chile

Este estudio analizó los elementos curriculares innovadores presentes en las maestrías de mediación en Chile, país en el cual coexisten 28 programas universitarios y no universitarios de disímil calidad que forman a dichos profesionales. Cabe precisar que, aun cuando la mediación en diversas materias está regulada por ley, los programas formativos no están obligados a cumplir con las normas que regulan la calidad educativa, puesto que, aunque generalmente son dictados por institutos y universidades, solamente el 22 % de ellos son ejecutados por unidades académicas, quedando estas formaciones en áreas de negocio o capacitación, por ende, no responden a los requerimientos de calidad educativa y acreditación impuestos de manera exclusiva a las maestrías y doctorados.

Según lo anterior, esta investigación se preguntó respecto a los elementos curriculares innovadores que posibilitan u obstaculizan la calidad de la mediación familiar en Chile. Por lo mismo, la hipótesis de estudio propuso que los elementos curriculares innovadores de calidad son detentados por los programas de maestrías en mediación acreditados y/o en proceso de acreditación debido a que sus currículos responden, tanto a los requerimientos impuestos por el sistema de aseguramiento de la calidad de la educación y los procesos de acreditación, como a las leyes que regulan el ejercicio de la mediación familiar en el país.

Concretamente , este estudio se propuso como objetivo general analizar los elementos curriculares innovadores de calidad detentados por los programas de maestrías en mediación acreditados o en proceso de acreditación. De este objetivo se derivan los siguientes objetivos específicos: (1) conocer los elementos curriculares innovadores de calidad que dan cuenta de coherencia de los programas de estudio correspondientes a

las maestrías acreditadas y/o en proceso de acreditación destinados a la formación de mediadores en Chile; (2) Comparar la secuencia didáctica de los programas de estudio con la pertinencia formativa establecida por las leyes que regulan el ejercicio de los mediadores familiares.correspondientes a las maestrías acreditadas y/o en proceso de acreditación en Chile

La metodología usada fue cualitativa, descriptiva y sustentada en el análisis de contenido cualitativo de documentos, por lo cual se estudiaron los programas de estudio, el perfil de egreso y el modelo educativo declarado por las maestrías en mediación acreditadas o en proceso de acreditación. Específicamente, respecto de los programas de estudio, se realizó un análisis cualitativo de contenido, según los criterios de selección sugeridos por la literatura académica, por lo cual se incluyó coherencia, pertinencia y secuencia didáctica o continuidad.

El estudio concluye que la innovación curricular, sustentada en secuencias didácticas pertinentes, es fundamental para la formación de los mediadores, por lo cual es fundamental que ellos se formen en maestrías profesionalizantes acreditadas y cuyo eje sea la transdisciplinariedad del currículo. Por otra parte, la existencia de programas que no cuentan con la obligación de acreditarse, incide en el campo legal y transversalmente en la institución familiar, puesto que la deficiente calidad de sus propuestas curriculares afecta la calidad de la mediación, por lo cual el rol del mediador se desdibuja y la mediación se transforma en un acto socio-jurídico espurio.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EDUCATIVA, INNOVACIÓN CURRICULAR, MAESTRÍA EN MEDIACIÓN, MEDIACIÓN, TRANSDISCIPLINA

LA CONDUCTA PROACTIVA EN EL DESEMPEÑO LABORAL: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA INCENTIVARLA EN EL AULA DE CICLOS FORMATIVOS

ANNA-CLARA MARTÍNEZ FERNÁNDEZ
Universidad del Atlántico Medio; Universidad Oberta de Catalunya
Universidad Nacional de Educación a Distancia

El trabajo aborda la importancia de la proactividad en el desempeño profesional que considera a los empleados como agentes activos, participativos, innovadores e impulsores de cambio en las organizaciones. Por ello, se plantea el reto de incentivar conductas proactivas en los jóvenes que se han de incorporar al mercado laboral ya que la proactividad es una actitud, una conducta y necesita ser desarrollada y trabajada en las aulas de Formación Profesional.

El objetivo principal del trabajo es conocer y poner en práctica los comportamientos proactivos en el desempeño profesional por parte del profesorado y diseñar una intervención para incentivar estos comportamientos en el alumnado de Ciclos Formativos de Grado Superior. A tal efecto, se proponen una serie de actividades enmarcadas en el Módulo de Formación y Orientación Laboral (FOL) con la finalidad de promover conductas proactivas para poderlas desarrollar en el mundo laboral.

Para alcanzar el objetivo, se ha utilizado la metodología de análisis-síntesis para desgranar el concepto de proactividad en sus múltiples constructos y relacionarlos con los objetivos, competencias y contenidos del Módulo de FOL. Con esta finalidad, se han diseñado siete actividades que se han implementado en el alumnado del Módulo de FOL de Ciclo Formativo de Grado Superior en administración y finanzas, edificación y obra civil y proyectos de edificación. Para este propósito, se han utilizado estrategias, recursos TIC y TAC y metodologías activas (autoconocimiento personal y profesional, aprendizaje por descubrimiento, role-play, reflexiones personales sobre el comportamiento proactivo, creación de una red de contactos profesionales y elaboración del diario de clase).

Después de aplicar la intervención en tres grupos del Módulo de FOL de dos centros educativos, se observó que el estudiantado desconocía por completo el significado del término proactividad, lo que condujo a especificar este término en una sesión explicativa previa. Desde un primer momento, el alumnado mostró interés por este concepto y en aplicarlo futuro profesional. La participación en las actividades fue exitosa. Sin embargo, la actividad de creación de una red de contactos profesionales presentó más dificultad debido a la carencia de habilidades y estrategias comunicativas con los interlocutores profesionales por parte del estudiantado.

En síntesis, el estudio destaca la importancia de la proactividad tanto en el aula como en el ámbito profesional. Se reconoce la falta de conocimiento y de recursos disponibles para trabajar la proactividad en los ciclos formativos y, en particular, en el Módulo de FOL. En consecuencia, por un lado, se sugiere la necesidad de desarrollar una formación específica dirigida a los profesores de ciclos formativos sobre la materia y, por otro lado, se propone la creación de un banco de recursos y de actividades para que el profesorado pueda trabajar el comportamiento proactivo en el aula de Ciclos Formativos.

PALABRAS CLAVE

CICLOS FORMATIVOS, FOL, LABORAL, PROACTIVIDAD

PARALELISMOS ENTRE LAS FASES DE LA RETÓRICA Y DEL PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN. SIMPLIFICANDO CONTENIDOS

María Pallarés-Renau
Marta Pérez Girón
Universitat Jaume I

Incorporar en el título del trabajo los términos retórica y publicidad, puede invitar a pensar que, una vez más, se procurarán matices al argumentario de la incidencia de la retórica en la publicidad. Sin embargo, no es esa la intención que nos ocupa, pues autores como López Eire (2002), Curto, Rey y Sabaté (2008), Menendez-Pidal (2010) o Vázquez (2015) han revelado magistralmente las contundentes similitudes entre ambas disciplinas.

Asumiendo que *la publicidad es la encarnación moderna de la retórica* como afirman Curto, Rey y Sabaté (2008); la intención principal de esta investigación es establecer, de forma sintética, el paralelismo existente entre ambas disciplinas atendiendo a la localización e implicación de las fases y ejecución de la retórica clásica en el proceso de conceptualización seguido en el marco de la actividad publicitaria. Y con ello, confeccionar una herramienta que aproxime ambas disciplinas y favorezca: la exposición de conceptos y análisis de casos en el ámbito académico; y el desarrollo de piezas contemporáneas.

Analizar y colocar en paralelo ambos procesos -conceptualización y fases de la retórica- permite clarificar el ejercicio de maduración del pensamiento que exije el proceso de conceptualización y el hecho de que la retórica se comporta como indicaba Lausberg (1983) como: *un sistema de reglas extraídas de la experiencia, pero pensadas después lógicamente.* Una clarificación que favorece el desarrollo teórico-práctico en el aprendizaje de la asignatura Redacción Publicitaria, de carácter obligatorio y de segundo curso, incluida en los estudios de grado en Publicidad y Relaciones Públicas ofertados en una universidad española.

Los resultados del análisis permiten establecer una estrecha relación entre las dos primeras fases de la retórica (Inventio y Dispositio) con la primera fase del proceso de conceptualización; establecer una analogía entre la tercera fase de la retórica (Elocutio) y el paso intermedio en el avance hacia la materialización del concepto; y detectar las mismas implicaciones de materialización en la cuarta y quinta fase de la retórica (Memoria y Pronunciatio) que en la ejecución definitiva y funcional que persigue el proceso creativo con la propuesta de campaña. Resultados que favorecen el desarrollo de competencias básicas para el redactor publicitario como: la capacidad para gestionar la información, la comunicación oral y escrita, la creatividad y el razonamiento crítico.

Concluimos que, pese al desarrollo de nuevas tecnologías y la clara tendencia a sintetizar los mensajes en los contextos publicitarios actuales, aproximarse a una disciplina clásica como la retórica y conocer sus fundamentos, beneficia la sistematización y agilidad en la generación de conceptos ductiles capaces de sostener mensajes que muevan al receptor a la acción.

PALABRAS CLAVE

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN, REDACCIÓN PUBLICITARIA, RETÓRICA

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: IMPORTANCIA Y RENDIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

CLARA MARTOS MARTÍNEZ
Profesor Universidad de Jaén
JUAN ANTONIO PARRILLA GONZÁLEZ
MARTA MUÑOZ GUARASA
Universidad de Jaén

En los últimos años se ha producido un importante cambio en la educación universitaria tradicional, puesto que el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha establecido un nuevo modelo de enseñanza formado por metodologías docentes centradas en el aprendizaje del estudiante y que permite mayor implicación en el proceso de enseñanza (Vega *et al.*, 2014). Así, el primer objetivo de este marco europeo es la adquisición de competencias. De este modo, el estudiante podrá ser responsable de su propio aprendizaje, con la finalidad de adquirir conocimientos que lo capaciten para su futura actividad profesional.

Una de las metodologías que conllevan la adquisición de competencias es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o *Project-Based Learning (PBl).* Con ésta, el alumnado pasa a ser el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje y el profesor un mediador o guía de dicho proceso (Vizcarro *et al.,* 2008). Entre los aspectos importantes del ABP resaltamos que proporciona a los estudiantes contextos de aprendizaje reales (Buck *Institute for Education*, 2013) e implica al alumnado en la resolución de problema y toma de decisiones (Grahame, 2011). En definitiva, mediante la metodología ABP, el alumnado forma parte activa, participa, implica y conecta con la realidad de los hechos, para poder asumir su propia reflexión personal y, de este modo, compartirla con el resto de compañeros, pudiendo entrar en debate ante las discrepancias que puedan suceder.

Por tanto, el objetivo del presente trabajo ha sido conocer las competencias clave que mejoran el rendimiento del mismo, así como la

importancia que tiene dichas competencias para el alumnado, las cuales han sido adquiridas mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos. Para ello hemos utilizado el *Importance-Performance Analysis (IPA* en adelante*).*

Diversos autores tales como Ausín *et al*. (2016), García-Martín and Pérez-Martínez, (2018), Carrizosa-Prieto (2019), entre otros, han señalado la importancia del Aprendizaje Basado en Proyectos para la adquisición de competencias. Todo lo anteriormente expuesto nos lleva a plantearnos la siguientes cuestiones, ¿la metodología docente centrada en el Aprendizaje Basado en Proyectos llevadas a cabo en las asignaturas de Economía Aplicada del Grado de Turismo, *Business Administration and Management* y Administración y Dirección de Empresas de la Universidad de Jaén conduce a que el alumnado adquiera las competencias transversales para mejorar su rendimiento? y ¿la adquisición de competencias sistémicas, instrumentales e interpersonales tienen importancia para el alumnado?.

Este trabajo ha sido un primer intento por identificar las actividades clave para implicar al alumnado en su propio proceso de aprendizaje y pretender servir como punto de partida para desarrollar estudios similares que ayuden a una mejor interpretación y concreción a la hora de destinar recursos para la adquisición de competencias mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos, lo que permite articular un alumnado mucho más competitivo y adaptado a las exigencias del marco europeo.

Según los resultados, para el alumnado que sigue el ABP tiene especial importancia las competencias de aprendizaje autónomo, de iniciativa y emprendimiento, de organización y planificación y de análisis y síntesis, así como adquirir capacidades relacionadas con la gestión, comunicación oral y escrita y resolución de problemas. Para mejorar el rendimiento de las competencias de liderazgo, creativas, de trabajo en equipo y toma de decisiones se deben incrementar las actividades realizadas. Para adquirir competencias relacionadas con la asimilación de nuevas situaciones, razonamiento crítico y habilidades interpersonales se presenta un margen para reducir las actividades empleadas.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP), COMPETENCIAS SISTÉMICAS, IMPORTANCE-PERFORMANCE ANALYSIS (IPA), INSTRUMENTALES E INTERPERSONALES

LA REFORMULACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO PARA RESPONDER A LOS NUEVOS DESAFÍOS. PROPUESTA DE APLICACIÓN PARA EL GRADO EN PERIODISMO

ALBA CÓRDOBA-CABÚS
ÁLVARO LÓPEZ-MARTÍN
Universidad de Málaga

El desarrollo y la complejidad de la sociedad del siglo XXI precisan la reformulación del proceso educativo. El modelo tradicional –centrado en las lecciones magistrales– se ha visto cuestionado y requiere repensar y proponer soluciones adaptadas a las necesidades de la sociedad actual, marcada por la conectividad y la inmediatez.

La sociedad de la información propició la incorporación de la tecnología en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad. La educación también se ha visto influenciada y, desde hace ya décadas, se han implementado procesos donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han estado presentes en mayor o menor medida.

Estos ajustes se plantean aún más necesarios y pertinentes tras el periodo de confinamiento provocado por la pandemia de la Covid-19. Estamos ante un momento crucial en el que, especialmente en el entorno universitario, se deben encarar nuevos desafíos. Estos retos pasarían, principalmente, por la configuración de un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje –posibles escenarios híbridos y no presenciales– con el componente digital integrado. Es decir, habría que apostar por la renovación de las metodologías docentes, que permitiesen la flexibilización del proceso de

enseñanza-aprendizaje y la posible adaptación a fluctuaciones entre lo presencial y lo no presencial, aprovechando las particularidades de cada recurso disponible, tanto tecnológico, físico, como humano.

Atendiendo a lo mencionado, este proyecto surge ante la necesidad de encarar nuevos desafíos en la enseñanza universitaria en los que se integre el componente digital y se flexibilice el proceso. En este proyecto, planteado para su aplicación con el estudiantado del Grado en Periodismo, se establecen tres objetivos: (1) implementar la webconferencia como herramienta de apoyo a la docencia presencial en el ámbito universitario mediante el diseño de una actividad de aprendizaje vinculado al contenido; (2) evaluar la satisfacción del alumnado con el contenido, el proceso y el contexto mediante encuestas estandarizadas; y, (3) examinar el proceso de aprendizaje a través de la realización de una tarea centrada en la temática a abordar. Para ello, se emplearán la herramienta BBCollaborate –implementada en el Campus Virtual–, cuestionarios en Google Forms –previo para evaluar el punto de partida y de satisfacción– y actividades de gamificación en Kahoot –para determinar lo aprendido–. En este sentido, el modelo de evaluación se enfoca en cuatro aspectos principales: la respuesta, el aprendizaje, el desempeño y los resultados. Se espera que esta reformulación planteada repercuta de forma positiva en cuestiones como la implicación, la motivación, la participación o el proceso de aprendizaje en sí mismo.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, PERIODISMO, TIC, WEBCONFERENCIA

VALORES E INTENCIÓN EMPRENDEDORA DE LOS ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Claudia Tobías Marín
Alfonso J. Gil López
Universidad de La Rioja

En esta investigación, se profundiza en el análisis de las habilidades, valores y la intención emprendedora en estudiantes de formación profesional. El objetivo principal es comprender cómo ciertas habilidades, como la intuición y la proactividad, se relacionan con la disposición de los estudiantes a emprender y cómo los valores hacia el emprendimiento pueden influir en esta relación. El estudio se llevó a cabo con una muestra de 400 estudiantes de formación profesional en España. Se utilizó un cuestionario como instrumento de recolección de datos, donde se evaluaron las habilidades, los valores hacia el emprendimiento y la intención de emprender de los participantes. Para analizar los datos recopilados, se emplearon técnicas de análisis estadístico, específicamente el sistema de ecuaciones estructurales. Los resultados obtenidos revelaron tres hallazgos significativos. En primer lugar, se encontró una relación positiva y significativa entre la habilidad intuitiva de los estudiantes y su habilidad proactiva. Esto sugiere que aquellos estudiantes que tienen una mayor capacidad intuitiva también tienden a ser más proactivos en su enfoque hacia el emprendimiento. En segundo lugar, se observó una relación significativa entre la habilidad proactiva y la intención emprendedora de los estudiantes. Esto indica que los estudiantes que poseen una alta habilidad para actuar de manera proactiva tienen una mayor propensión a desarrollar intenciones emprendedoras. Por último, se identificó un efecto mediador de los valores hacia el emprendimiento en la relación entre la habilidad proactiva y la intención emprendedora de los estudiantes. Esto implica que los valores que los estudiantes asocian con el emprendimiento desempeñan un papel crucial al influir en cómo su habilidad proactiva se traduce en una mayor intención de emprender. En resumen, este estudio contribuye a la comprensión de las habilidades,

valores y la intención emprendedora en estudiantes de formación profesional. Los hallazgos destacan la importancia de fomentar habilidades proactivas y promover valores positivos hacia el emprendimiento como estrategias para fomentar la intención emprendedora en este grupo de estudiantes. Además, estos resultados tienen implicaciones prácticas para el diseño de programas educativos y de formación profesional que buscan promover el espíritu emprendedor entre los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL, HABILIDADES EMPRENDEDORAS, INTENCIÓN EMPRENDEDORA, PROACTIVIDAD, VALORES

LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS PARA EL ANÁLISIS DE DATOS Y COMUNICACIÓN ESCRITA DE ESTUDIANTES DE TURISMO Y COMERCIO

YOLANDA ROMERO-PADILLA
LOURDES SUSAETA ERBURU
Universidad Complutense de Madrid

CLARA MARTIN-DUQUE
Facultad de Comercio y Turismo
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: En los últimos años se han detectado una serie de carencias competenciales en los estudiantes universitarios que les dificulta abordar un trabajo de investigación, como el que realizan al final de sus estudios (TFG o TFM), con solvencia (Criollo y Recio, 2021).

Objetivos: El presente artículo está orientado a explicar la metodología y resultados, obtenidos por el desarrollo de una serie de proyectos de

innovación docente, encaminados a reforzar las competencias relacionadas con la utilización de fuentes de investigación, la capacidad de análisis de datos y los principios para realizar un trabajo de investigación de los estudiantes de la Facultad de Turismo de la Universidad Complutense.

Metodología: El proyecto se ha desarrollado en 3 fases a lo largo de las cuales se han implementado metodologías de diversa naturaleza.

En una primera fase, coincidiendo con la fase de preparación y diseño de los talleres asociados al proyecto, se han evaluado los datos de las ediciones anteriores (2020-21 y 2021-22) para determinar los posibles cambios en los contenidos relativos a los cursos. así como las características de estos.

En una segunda fase, más concretamente durante la fase de impartición de los talleres, se han implementado las mejoras determinadas en la fase anterior, haciendo hincapié en la metodología docente más adecuada para adaptarse a los cambios acontecidos en el proceso enseñanza/aprendizaje. Más concretamente, los cursos se han impartido siguiendo la metodología de "learning by doing" (Schank, 2002) que prioriza el aprendizaje práctico frente al teórico.

Por último, en la fase final se ha implementado un análisis exploratorio de tipo cuantitativo, basado en la realización de un cuestionario donde se evalúan diferentes aspectos relacionados con las características de los cursos.

Resultados: El procedimiento antes descrito, nos ha permitido diseñar e impartir una serie de cinco cursos formativos orientados a cubrir el déficit formativo de los estudiantes, en cuanto a las competencias relacionadas con: la utilización de fuentes de investigación, la capacidad de análisis de datos y los principios para realizar un trabajo de investigación Integrar de forma transversal las competencias señaladas en los currículos educativos, potencia una formación integral del estudiantado. La participación de antiguos alumnos en la impartición de los talleres ha sido altamente valorada por los participantes debido a la cercanía y practicidad de los conocimientos transmitidos. Asimismo, se ha logrado una participación y significativa de todos los estamentos de la comunidad universitaria, incluyendo al personal docente e investigador (PDI), a los

alumnos actuales y antiguos, así como al personal de administración y servicios (PAS). Esta colaboración interdisciplinaria ha sido fundamental para abordar de manera integral el desarrollo de las actividades.

Conclusiones: Los resultados han sido muy positivos, ya que la mayoría de los alumnos que han participado han declarado tener un nivel de satisfacción muy alto con el global de los talleres impartidos. Asimismo, ha quedado en evidencia que existe una necesidad de que la duración de los cursos se amplíe por lo que se valora la creación de una asignatura de tipo transversal. Es fundamental seguir impulsando proyectos de innovación que fomenten el crecimiento continuo de estas capacidades en los estudiantes. Solo así podremos preparar a los futuros profesionales de turismo y comercio para enfrentar con éxito los desafíos del mundo académico y laboral actual.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COMPETENCIAL., COMERCIO, COMUNICACIÓN, TURISMO.

EL MAESTRO IGNORANTE. EDUCACIÓN PARA LA EMANCIPACIÓN

CARLOTA GÓMEZ HERRERA
Universidad de Valencia, Departamento de Filosofía

En este artículo se recoge la idea de Jacques Rancière de que la formación filosófica es un componente fundamental de la educación para la emancipación intelectual. El objetivo es proponer, desde el campo de la filosofía, una unidad didáctica que parta de las competencias específicas que se quieran desarrollar hacia la emulación de situaciones de aprendizaje significativo. Tomar el modelo planteado por las experiencias del pedagogo francés Jacques Jacotot y de su atento lector Jacques Rancière

permite explorar las potencialidades y limitaciones de su propuesta en el actual contexto histórico.

La metodología empleada es la hermenéutica crítica, cuya aplicación permitirá ir adaptando los principios a las dinámicas de lo abierto y lo cooperativo en aula, así como experimentación del anti-método de Rancière. Ambos posibilitan nuevas percepciones y campos de experiencia de sentido en el aula. Identificando el poder común del pensamiento con el poder de la igualdad, Rancière provoca no solo un movimiento sísmico en el ámbito pedagógico que pone en entre dicho las premisas más consolidadas, sino también un despliegue de la potencia interpretativa que aún aguarda la relación educativa emancipatoria entre enseñanza y aprendizaje, redefiniendo el papel de los actores en el proceso.

La base de la discusión se centra en analizar una de las múltiples aplicaciones que contiene el poder educativo del filósofo. Concretamente, en la posibilidad de enseñar aquello que uno mismo ignora. *Prima facie* esta afirmación puede resultar contradictoria en la medida en que, tradicionalmente, se ha extendido la creencia de que, en realidad, solo se puede transmitir o explicar aquello que se sabe, se conoce, esto es, se domina. Ahora bien, a la luz de las reflexiones sobre la emancipación intelectual del pensador francés, el filósofo enseñando lo que ignora, empuja a que el otro, el interlocutor emprenda el camino hacia la sabiduría. Los sabios, a juicio de Rancière, tienen a la mano el medio de duplicar su potencia intelectual. Si bien, en principio, creen ser capaces únicamente de enseñar lo que saben, lo que se les escapa es que lo que subyace bajo esa idea es la lógica social de la falsa modestia, en la que eso a lo que se renuncia establece la solidez de lo que se anuncia. Porque los sabios –aquellos que ansían saber conscientes de su profunda ignorancia buscan y crean por sí mismos; no explican reproduciendo el saber de otros– comprenden que en el ejercicio de enseñar aquello que se ignora se descubren poderes intelectuales insospechados.

Una relectura de *El maestro ignorante* a la luz de los tiempos presentes ofrece resultados diferentes. La aceleración en la producción de conocimiento, la recepción masiva de información y la tecnologización digital de la educación están teniendo un impacto transformador en las

disposiciones del alumnado en el entorno educativo. ¿En qué medida la figura del maestro emancipador puede convertirse en un modelo de referencia en el nuevo paradigma digital? ¿Puede una nueva lectura de Rancière, desde una perspectiva ética de la cultura digital, ofrecer herramientas críticas para el diseño de nuevo modelo educativo?

LA MATERIA DE MATEMÁTICAS ANTES Y DESPUÉS DE LA IMPLANTACIÓN DEL PROGRAMA DE ÁMBITOS EN UN CENTRO EDUCATIVO DE ALICANTE (COMUNIDAD VALENCIANA, ESPAÑA)

SEILA SOLER ORTIZ
Universidad de Alicante

F. MARTA SELLÉS NOGUEROLES
Generalitat Valenciana

PABLO ROSSER LIMIÑANA
Universidad Internacional de la Rioja

La transición entre la educación Primaria y Secundaria ha derivado en la creación de diversas normativas y regulaciones que garanticen que ésta se desarrolle de la manera más normalizada. El Programa de Ámbitos ha sido el modo de implementar todo ello en la Comunidad Valenciana, buscando el aprendizaje competencial, interdisciplinario e inclusivo con tal de mejorar la calidad educativa. El presente estudio tiene como objetivo identificar el porcentaje de aprobados en las materias de Ámbito Científico para 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Matemáticas para 2º de la ESO, tras la implantación en la Comunidad Valenciana de este Programa de Ámbitos en un Instituto de Educación Secundaria (IES) de carácter público. Se busca demostrar la efectividad de esta práctica docente en el aula, la cual se basa en un enfoque interdisciplinario que fomenta la integración de conceptos y habilidades de

ambas disciplinas. Además, este enfoque promueve el desarrollo del pensamiento crítico y las capacidades del alumnado, como la resolución de problemas, el análisis y la reflexión. Todo ello con el fin de poder demostrar la efectividad de esta práctica docente en el aula, donde se busca potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades transversales que son fundamentales para el éxito académico y personal del alumnado. Para ello, se ha hecho un estudio estadístico de los resultados, con el porcentaje de aprobados, para los cursos de primero y segundo de la ESO, desde el 2013 al 2023, teniendo en cuenta que el modelo de aplicación del programa Ámbito científico para 1º de la ESO, que aúna los contenidos referentes a Biología y Matemáticas, se aplica a partir de 2019. Se utilizó una metodología estadística para realizar el análisis de datos, planteando una hipótesis de investigación: "¿existen diferencias en los resultados académicos antes y después del Programa de Ámbitos?". Los datos fueron introducidos en el programa SPPS 15 para realizar una prueba no paramétrica (Chi-cuadrado), así como el programa STATA 9 para la realización de una prueba paramétrica (Diferencia de proporciones). La muestra de alumnado correspondió a un total de 1.321 para 1º de la ESO y 1.265 para 2º de la ESO. Del análisis de los resultados se obtuvieron conclusiones relevantes. Se demostró que había evidencias significativas en cuanto al número de aprobados antes y después de la aplicación del Programa para el alumnado de 1º de la ESO, siendo el porcentaje mayor de aprobados para aquellos que habían cursado Ámbitos. Sin embargo, para 2º de la ESO no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en el número de aprobados entre los cursos donde el alumnado había cursado Ámbitos y los que no.

PALABRAS CLAVE

ÁMBITO CIENTÍFICO, ANÁLISIS CUANTITATIVO, COMUNIDAD VALENCIANA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, TRANSICIÓN EDUCATIVA

EVALUACIÓN DE GRAN NÚMERO DE PRUEBAS ESCRITAS DE UNA AMPLIA EXTENSIÓN CON UNA SOLA HOJA DE CÁLCULO: AUTOMATIZACIÓN CON EXCEL

ISABEL GONZÁLEZ AZCÁRATE
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: La evaluación mediante exámenes escritos en la universidad sigue siendo el método evaluativo más utilizado en la educación superior junto con la realización de exámenes de preguntas tipo test. A la hora de corregir decenas de exámenes con una redacción de varias páginas cada uno, la tarea de ser imparcial a lo largo de las horas y de evaluar más de una centena de conceptos se hace complicado. Además, la lectura de los ejercicios puede mostrarnos errores propios o nos puede motivar a un cambio en la puntuación de ciertos ítems que nos obligaría a volver a leer y evaluar una pregunta de nuevo en todos los exámenes.

Objetivos: El objetivo es el uso de una hoja de cálculo en Excel para aumentar la rapidez, precisión y automatización de la corrección de exámenes escritos que además permita el análisis de las respuestas de nuestros alumnos con gran detalle *a posteriori* para evaluar nuestra propia rúbrica.

Metodología y Resultados: La primera columna contiene la lista de estudiantes copiada de nuestra base de datos de la asignatura y la primera la fila contiene las palabras clave en celdas independientes que el estudiante debe mencionar para cada pregunta del examen. La fila 2 contiene el valor que adjudicamos a cada una de las palabras. Esta preparación de la hoja de cálculo es la fase que requiere la toma de decisiones. Para corregir adjudicamos, en la fila de cada estudiante, un valor de 1 bajo las palabras que haya escrito a medida que leemos el examen, lo cual es muy rápido utilizando los comandos del teclado situados a la derecha del teclado. En resumen, utilizamos fórmulas en el margen derecho de la tabla que suman automáticamente solamente los valores de las palabras mencionadas y, en la base, fórmulas que muestren el porcentaje de alumnos que mencionó dicha palabra. Se pueden añadir

valores a conceptos que no consideremos obligatorios, pero que podrían subir nota y también valores negativos a errores que queramos que penalicen.

Conclusiones: Estas tablas conforman una plantilla que utilizar en nuestros distintos exámenes y permiten cambiar la ponderación a medida que leemos los exámenes sin tener que revisar las correcciones anteriores. Nos ahorra dar un valor a cada ítem de cada examen y permite la suma y el repaso casi instantáneo de cada examen en una misma tabla que reúne las respuestas de todos los estudiantes. Además, a nivel global podemos comprobar el nivel medio de la clase con la proporción de respuestas y conceptos contestados y evita un gran numero de errores debidos al cansancio a lo largo de la corrección. Por último, podemos hacer una comparación estadística sencilla para evaluar el cambio entre cursos académicos pues disponemos de la hoja de cálculo de cada año, acción que con el archivo de los exámenes en papel por la universidad sería imposible.

MODELO PARA LA DETECCIÓN TEMPRANA DE ESTUDIANTES CON PROBABILIDAD DE ABANDONO DE ASIGNATURAS

José Iván San José Vieco
Ruth García Martín
Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: En la actualidad, uno de los principales problemas que se encuentran en todos los niveles educativos consiste en la detección de estudiantes que van a necesitar algún tipo de ayuda en una o varias asignaturas; estudiantes que están en riesgo de abandonar dicha asignatura; o, en el peor de los casos, abandonar completamente sus estudios. Cuando un docente intuye que puede haber estudiantes con algún tipo de problema de aprendizaje, dicho docente debería reforzar el

aprendizaje a través de diversos mecanismos, como pueden ser el de la realización de tutorías personalizadas o un seguimiento de las actividades de evaluación continua que los estudiantes elaboran durante el semestre o curso académico, dependiendo de la duración de la asignatura.

Objetivos: El principal objetivo es el de conseguir que la tasa de abandono de la asignatura sea lo más baja posible y, por ende, obtener una tasa baja de abandono de los estudios. El trabajo que aquí se presenta está centrado en estudios universitarios, más concretamente en una asignatura de tercer curso del Grado de Maestro en Educación Primaria de la Universidad de Castilla-La Mancha, por lo que se intentará evitar que el alumnado abandone el estudio de dicha asignatura durante su desarrollo.

La principal motivación para el desarrollo de un modelo de predicción, centrado en la docencia presencial, se basa en la existencia de modelos de predicción utilizados en docencia mixta (presencial y virtual) y docencia *online*, pero con pocas posibilidades de aplicarse en docencia presencial, por lo que se considera interesante disponer de un modelo que se centre únicamente en dicho tipo de docencia.

Metodología: El modelo se realizará a través de la aplicación del uso de algoritmos analíticos adecuados sobre los datos registrados y el objetivo final es el de dirigir el proceso de aprendizaje hacia la obtención de información que pueda utilizarse como recomendaciones para evitar el abandono de asignaturas o cursos completos por parte de estos últimos. Para ello se utilizará un proceso de *Machine Learning* haciendo uso de clasificadores, como pueden ser árboles de decisión, regresión logística o SVM, y utilizando como herramienta el programa *MatLab Statistics and Machine Learning Toolbox*.

Las notas de las actividades se introducirán en el modelo de predicción (al menos dos tareas por semana, considerando que un semestre posee 16 semanas aproximadamente) y se podrá realizar una predicción en las primeras semanas de docencia de la asignatura (5ª o 6ª semana) y detectar a los estudiantes que están teniendo problemas para poder tomar medidas y que no abandonen la asignatura.

Resultados: Seleccionando la semana 5-6 del semestre, los clasificadores utilizados obtienen un alto porcentaje de acierto (entre el 80% y el 85%) y una baja incertidumbre, lo que hace que las predicciones sean fiables.

Conclusiones: Después de analizar los resultados obtenidos por cada uno de los clasificadores seleccionados y el uso de variables objetivas, al seleccionar la 5ª o 6ª semana del semestre, si se encuentran problemas, se pueden tomar medidas correctivas para evitar el abandono de la asignatura anteriormente mencionada.

PALABRAS CLAVE

ABANDONO, ESTUDIOS UNIVERSITARIOS, MACHINE LEARNING, MATLAB

"EN LA MENTE DEL GESTOR DEPORTIVO": INNOVAR PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL ALUMNADO DE GESTIÓN DEL DEPORTE

Samuel López-Carril
Samuel Manzano-Carrasco
Universidad de Castilla-La Mancha

Alejandro Lara Bocanegra
Universidad de Sevilla

Introducción: Una de las prioridades de las universidades es dotar al alumnado de conocimientos, habilidades y recursos para que estén preparados para el mundo profesional. En el contexto de la gestión del deporte, es importante que los futuros gestores estén familiarizados con las instalaciones y equipamientos deportivos, para ofrecer el mejor servicio posible a los clientes. Para desarrollar estas habilidades, el profesorado debe diseñar situaciones de enseñanza-aprendizaje próximas al entorno

profesional, para que el alumnado pueda vivenciar y aprender a través de metodologías activas, siendo el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de las formas para diseñar este tipo de entornos educativos es la utilización de los medios sociales. Estas herramientas digitales, de gran valor en la industria del deporte, pueden facilitar que el alumnado interactúe con el entorno profesional. Por sus características específicas donde la imagen tiene un componente destacado, así como por la facilidad para ser utilizado en dispositivos móviles, se ha explorado el potencial de Pinterest.

Objetivo: Presentar los principales resultados derivados de la ejecución de una innovación educativa realizada a través de Pinterest en la asignatura: "Planificación y Dirección de Entidades e Instalaciones Deportivas" (código 1540046), de cuarto curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (CCAFyD) de la Universidad de Sevilla (US) y la asignatura: "Equipamiento de Instalaciones deportivas" (código 33226), de tercer curso del Grado en CCAFyD de la Universitat de València (UV).

Metodología: La innovación educativa se ejecutó en el primer semestre del curso académico 2021-2022, involucrando a estudiantes y profesorado de la US y de la UV. Un total de 59 estudiantes de la US y 62 de la UV completaron al finalizar la experiencia un cuestionario creado *ad hoc* para conocer las percepciones del alumnado respecto al impacto de la innovación educativa y sobre el uso de Pinterest en el aula.

En relación con el proyecto pedagógico, el alumnado tuvo que realizar dos tareas visitando instalaciones deportivas de sus respectivas áreas metropolitanas. Una primera tarea de familiarización se realizó en compañía del profesorado, y la segunda se realizó de forma individual. Durante cada visita el alumnado tuvo que generar material fotográfico de las instalaciones visitadas que posteriormente editó en Pinterest. Cada estudiante tuvo que identificar las distintas áreas de la instalación deportiva visitada pensando como gestores del deporte, así como plantear propuestas de gestión para mejorar el servicio ofrecido a los clientes. El trabajo realizado fue coevaluado mediante una rúbrica de evaluación de

forma cruzada, es decir, el alumnado de la US evaluó el trabajo del alumnado de la UV y viceversa.

Resultados y conclusiones: La mayoría del alumnado destacó el potencial educativo de Pinterest para ser introducido en las clases de gestión puntuando con 7,12 puntos de media (sobre una escala de diez puntos) la herramienta. Además, otorgaron 7,95 puntos de media a Pinterest como recurso que puede fomentar metodologías de enseñanza-aprendizaje activas y con 7,55 puntos de media el nivel de competencia percibida respecto al uso de Pinterest al finalizar la innovación educativa.

PALABRAS CLAVE

GESTIÓN DEPORTIVA, INSTALACIONES DEPORTIVAS, MEDIOS SOCIALES, PINTEREST

CENTROS DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y SU ROL EN LA PREVENCIÓN Y DETECCIÓN DE TRASTORNOS DE LA CONDUCTA ALIMENTARIA

JARA MENDIA
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
LARRAITZ N. ZUMETA
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)
VIRGINIA DIAZ GORRITI
IONE BRETAÑA ALBERDI
Universidad del País Vasco

Los Trastornos de la Conducta Alimentaria (TCA) se inician cada vez a edades más tempranas; sin embargo, es entre los 18-21 años cuando se terminan de desarrollar. Los desafíos y exigencias de la vida universitaria, caracterizados por elevados niveles de estrés, podrían contribuir a llevar a cabo conductas alimentarias de riesgo (restricción, vómito, etc.) y

favorecer el desarrollo de un TCA. Los datos que arrojan las investigaciones son preocupantes; más del 20.5% de nuestras jóvenes presentan conductas de riesgo. En este sentido, la universidad se erige como uno de los espacios educativos óptimos para implementar estrategias preventivas y terapéuticas que permitan combatir los TCA. Dada la idoneidad del espacio, este trabajo profundiza en la autoimagen y la gestión de las emociones cómo herramienta de prevención de un TCA en una muestra de estudiantes universitarias.

Concretamente, el presente trabajo: (1) analiza las relaciones entre la sintomatología de TCA, la insatisfacción corporal, la ingesta emocional ante emociones negativas y positivas, la autoestima y la necesidad de control; (2) estudia las diferencias en las variables mencionadas entre un grupo de mujeres en riesgo de desarrollar un TCA y otro grupo de mujeres sin riesgo, y (3) explora en qué medida las variables analizadas en el estudio predicen la sintomatología de TCA.

Se realizó un estudio descriptivo y transversal, en el que participaron 178 mujeres estudiantes universitarias de entre 18 y 30 años (M = 24.44; DT = 3.41) e hispanohablantes (España y América Latina). Entre las participantes, el 39.35% (n = 70) cumplió los criterios para estar en riesgo de desarrollar un TCA, mientras que el 60.65% (n = 108) no alcanzaba el punto de corte de riesgo.

El cuestionario se difundió mediante redes sociales y las participantes respondieron de forma *online* a los siguientes instrumentos de medida: Eating Disorder Examination Questionnaire, Inventario de Trastornos de la Conducta Alimentaria, Positive-Negative Emotional Eating Scale, Escala de Autoestima y Escala de Necesidad de Control.

La sintomatología de TCA se asoció positiva y significativamente con la insatisfacción corporal, la ingesta ante emociones negativas y la necesidad de control, y negativamente con la autoestima. Asimismo, las jóvenes en riesgo, en comparación con la que no reportaron riesgo, puntuaron más alto en insatisfacción corporal, ingesta ante emociones negativas, necesidad de control y más bajo en autoestima. Finalmente, la sintomatología de TCA fue explicada de manera importante (R2ajustada =

.58) por la insatisfacción corporal, la necesidad de control y la ingesta ante emociones negativas.

En conclusión, este estudio muestra la importancia de proporcionar a los y las docentes herramientas para identificar en sus alumnos/as factores de riesgo que pueden predecir el desarrollo de un TCA, contribuyendo así a su prevención. Por último, dado el elevado riesgo de desarrollar un TCA que presentan nuestras jóvenes, resulta fundamental incluir en el currículo universitario aspectos relacionados con la autoimagen y la educación emocional, de forma que los/as alumnos/as puedan aprender a gestionar su malestar emocional y el estrés sin recurrir a conductas alimentarias de riesgo.

PALABRAS CLAVE

AUTOIMAGEN, INGESTA EMOCIONAL, TRASTORNOS DE LA CONDUCTA ALIMENTARIA, UNIVERSITARIAS

EL USO DE LAS TIC PARA APOYAR LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN DOCENTE: CASO UNIVERSIDAD DEL VALLE SEDE NORTE DEL CAUCA, PLATAFORMA ENRUTA2

PAULA ANDREA FIGUEROA POLANCO
Universidad del Valle

Con el propósito de mejorar la calidad y el rendimiento académico las Universidades e Instituciones de Educación Superior han implementado como instrumento de medición la evaluación de desempeño docente, cuyo objetivo es identificar las posibles deficiencias que se puedan dar durante el proceso de enseñanza, y a partir de ello desarrollar estrategias y planes de cualificación docente que permitan mejorar y

fortalecer las herramientas pedagógicas de cada profesor, aportarle a su crecimiento profesional y personal, y exaltar sus logros.

El instrumento utilizado en la Universidad del Valle para la realización de la evaluación de desempeño docente es una encuesta aplicada a cada estudiante matriculado de cada curso, esta encuesta consta de una serie de preguntas concretas evaluadas en una escala de 1 a 5, la cual permite medir la percepción de los estudiantes respecto a la pertinencia de la temática de los cursos, la metodología, el cumplimiento docente y el compromiso de cada estudiante con su propio aprendizaje. Estos resultados, buenos o malos, buscan facilitar a las unidades académicas a las que pertenece cada docente, la generación de planes de mejoramiento con los que se espera fortalecer las prácticas educativas dentro de los cursos.

El objetivo de esta investigación consistió en el diseño, desarrollo e implementación de una herramienta de software llamada Enruta2, que permitiera apoyar y fortalecer los procesos de evaluación y autoevaluación docente de la regional Norte del Cauca de la Universidad del Valle. Para ello, se realizó un acercamiento inicial a la forma como se desarrollaban los procesos de evaluación docente en la Universidad, posteriormente se elaboraron los instrumentos evaluativos que se implementaron en el software, a partir de la identificación de las categorías analíticas que tenían mayor influencia dentro de las actividades de aprendizaje en las dinámicas del aula, luego se desarrolló el software. La población objeto de estudio fueron 234 estudiantes y 11 profesores. Por último, para evaluar la experiencia se hizo uso de encuestas y entrevistas abiertas donde se detectó cierta resistencia en los procesos de evaluación de los profesores como de los estudiantes, en los primeros en el sentido que existe un temor a una nota negativa que implique una consecuencia contractual y los segundos en que se ha perdido cierto grado de credibilidad en las acciones correctivas que se toman ante las falencias metodológicas de los docentes.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EN LA EDUCACIÓN, EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO DOCENTE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

INNOVACIÓN DOCENTE Y RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

VICENTA TASA FUSTER
Universitat de València

La ponencia que presentamos se centra en una experiencia de innovación docente en la Facultat de Dret de la Universitat de València, siguiendo la metodología del Aprendizaje servicio (ApS), dirigida a conectar al alumnado de la asignatura de Derecho Constitucional con distintos colectivos de la sociedad.

Más allá de sus funciones como centros de formación académica superior, las universidades públicas han incorporado en los últimos años a sus principios de actuación estratégica, la necesidad de contar con programas integrales de responsabilidad social. Estos programas en el ámbito universitario público, suponen básicamente impulsar iniciativas concretas que permitan generar beneficios comunitarios.

El alumnado participante, a lo largo del curso, entra en contacto con un grupo social específico con una necesidades relacionada con los contenidos de la asignatura y se produce una mutua interacción a través de la cual el alumnado hace un uso práctico de sus conocimientos académicos, presta un servicio directo al grupo social con el que interactúa, y aprende de las personas con las que se relaciona. Teniendo en cuenta las características de la asignatura, las actuaciones de ApS se centran en el ejercicio práctico de los derechos fundamentales, la protección de datos en las relaciones con las administraciones públicas y las formas de acceder a las plataformas de transparencia pública o de exigir a las distintas instituciones el acceso a información de interés público que debería ser de acceso transparente y fácil.

PALABRAS CLAVE

APS, DERECHO, INNOVACIÓN, RESPONSABILIDAD SOCIAL

AVANCES EN LA FORMACIÓN EN TRABAJO SOCIAL A TRAVÉS DEL USO DE LA REALIDAD VIRTUAL Y LA REALIDAD AUMENTADA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

David Ruiz Ortega
Adrián Jesús Ricoy Cano
Marta García Domingo
Yolanda María De La Fuente Robles
Universidad de Jaén

Introducción: El uso de la realidad virtual (RV) como herramienta de aprendizaje está adquiriendo una relevancia creciente en la educación en Trabajo Social. Los entornos simulados permiten evocar situaciones de exposición profesional propias del mundo real en espacios seguros donde trabajar las habilidades y valores propios de la disciplina. Con estas situaciones no se pretende reemplazar habilidades o tratamientos, sino tratar de ampliar y extender conocimientos. A pesar de los potenciales beneficios de la RV en la formación de profesionales del trabajo social, la investigación en el campo señala ciertas limitaciones para su uso, destacando costes, dificultades de configuración, baja fiabilidad o problemas de accesibilidad (de uso y económicos).

Objetivos: En este contexto, el presente estudio pretende recopilar y sintetizar la evidencia científica disponible hasta la fecha sobre el impacto de la RV en la formación en competencias y habilidades profesionales de estudiantes de grado y posgrados en Trabajo Social, mostrando las potencialidades (beneficios) y dificultades (limitaciones) detectadas, así como discutir sobre estrategias de enfrentamiento de los segundos.

Material y métodos: Se realizó una revisión sistemática de la literatura aplicando el marco PRISMA y el Capítulo 2: Revisiones sistemáticas de evidencia cualitativa, del JBI Manual for Evidence Synthesis. Las búsquedas de la literatura científica se llevaron a cabo en las bases de datos de Web of Science, Scopus, APA PsyInfo (Proquest) y Social Services

Abstracts. Para la construcción de las estrategias de búsqueda en cada una de estas bases de datos, se tomaron las tres condiciones del sistema PICO, y se establecieron los criterios de selección de los estudios. Además, se utilizó un procedimiento metodológico de síntesis temática y análisis de contenido para identificar los principales temas y subtemas asociados a la investigación en el campo de estudio.

Resultados: Los resultados de este estudio muestran como principales ventajas señaladas de forma global en la literatura especializada el aumento de la motivación, las mejor en la adquisición de competencias y habilidades propias de la disciplina (evaluación, diagnóstico e intervención) o las facilidades para el entrenamiento de técnicas concretas, entre otras. Algunas de las principales limitaciones detectas se relacionan con dificultades de acceso y navegación, las limitaciones temporales para su uso en los programas curriculares, los efectos de deshumanización, o las carencias de validez y confiabilidad de estos sistemas.

Discusión y conclusiones: La RV se valora como un campo emergente con amplias posibilidades y oportunidades para el contexto de enseñanza-aprendizaje en Trabajo Social. Sin embargo, hay que trabajar por una potenciación efectiva salvando las limitaciones existentes en la actualidad.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EN TRABAJO SOCIAL., REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD VIRTUAL, SIMULACIONES EDUCATIVAS

OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO – SECCIÓN A2

ABSTRACT

Podrán acogerse a este simposio todos aquellos trabajos e investigaciones cuya temática, a consideración de sus autores, no confluya con alguno de los simposios propuestos.

La Organización se reserva el derecho de reubicar estas ponencias en otros simposios del Nodo (previo aviso a los autores) si así lo decide el Comité Científico.

- **Ponencia S11-54b.** ELS PROJECTES AUDIOVISUALS COM A PROPOSTES INTERDISCIPLINARS QUE FOMENTEN LES COMPETÈNCIES DEL CURRÍCULUM EN L'ENSENYANÇA SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA Vicenta Ferrer Torrent.
- **Ponencia S11-54c.** IMPLEMENTANDO METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: NUEVOS RETOS Ana Morales Sillero. María Paz Suarez García.
- **Ponencia S11-55b.** EL CINEMA COM A POTENT RECURS DIDÀCTIC PER A L'ENSENYANÇA I APRENENTATGE DE L'ALUMNAT Vicenta Ferrer Torrent.
- **Ponencia S11-55c.** EL CONCEPTO DE TIEMPO EN LAS CIENCIAS SOCIALES DE PRIMARIA, UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA José Manuel Bermúdez Cano.
- **Ponencia S11-56.** ESTUDIO EXPLORATORIO DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y LAS PERCEPCIONES DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL PARA APROPIAR LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN LOS PROGRAMAS ACADÉMICOS DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, CONTADURÍA PÚBLICA Y TRABAJO SOCIAL DE LA SEDE NORTE DELCAUCA DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE Diana Lorena Arias Cuellar. Rubiela Quintero Castillo.
- **Ponencia S11-56b.** PROJECTES D'ANIMACIÓ AMB STOP MOTION, RECURSOS DIDÀCTICS QUE FOMENTEN LA IMAGINACIÓ MENTRE ES TREBALLEN CONTINGUTS DIVERSOS FENT ÚS DE LES TIC Vicenta Ferrer Torrent.
- **Ponencia S11-56c.** LA PLANTILLA COMO FORMA DE RECOPILACIÓN DE DATOS EN EL PRÁCTICUM DE CRIMINOLOGÍA Paloma Bárcena López.
- **Ponencia S11-57b.** EL USO DE LAS RESEÑAS LITERARIAS EN REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE EN LAS AULAS Ana Virginia Rubio Jordán.
- **Ponencia S11-57c.** LA ENSEÑANZA FILOSÓFICA DESDE LA INNOVACIÓN DOCENTE María Cordón Muñoz.

- **Ponencia S11-57d.** RELACIÓN ENTRE LA FUNCIÓN DE INTEGRACIÓN VISO–MOTRIZ Y LA CALIDAD DE LA ESCRITURA EN NIÑOS QUE CURSAN CUARTO AÑO ESCOLAR: RESULTADOS PRELIMINARES. Mariana Diez. Ramón Álvarez-Vaz.
- **Ponencia S11-58b.** ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS EN COMPRENSIÓN LECTORA Y EN ESCRITURA. Cynthia María Delgado García. Virginia Jiménez Rodríguez. Daniel Ondé Pérez. Jesús María Alvarado Izquierdo.
- **Ponencia S11-59b.** PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO DEL DERECHO DE LA PERSONA Maria E. Rovira Sueiro.
- **Ponencia S11-61b.** HISTORICIDAD Y DERECHO COMPARADO: CONSIDERACIONES DOCENTES E INVESTIGADORAS Francisco José Tejada Hernández.
- **Ponencia S11-63b.** ANALÍTICA ACADÉMICA: ÉTICA Y RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL EN EL TRATAMIENTO DE DATOS. Alejandra Carina Santos.
- **Ponencia S11-64.** EL SERVICIO CIVIL DE GRADUANDOS EN DERECHO COMO EXPERIENCIA DE ACCESO A LA FUNCIÓN PÚBLICA María Esperanza Adrianzén Olivos.
- **Ponencia S11-64b.** REFLEXIONES DE PROFESORAS DE PRIMARIA EN UN PROCESO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA: EL USO DE ROBOTS EN LA CLASE DE MATEMÁTICA María José Seckel. Viviane Hummes.
- **Ponencia S11-65.** EL FORTALECIMIENTO DE LA PRÁCTICA JURÍDICA CONTRA LA CORRUPCIÓN A TRAVÉS DE REDES DE CLÍNICAS María Esperanza Adrianzén Olivos.
- **Ponencia S11-65b.** UTILIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO SIMCITY BUILDIT PARA ENSEÑAR GEOGRAFÍA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA Alicia González-Marín.
- **Ponencia S11-67b.** UN EJEMPLO DE LA APLICACIÓN DE GOOGLE EARTH STUDIO EN LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA Benjamín González Díaz. Jose Antonio González Díaz. Jesús Ruiz Fernández.
- **Ponencia S11-69.** LAS PRÁCTICAS EXTERNAS EN LA TITULACIÓN DE TURISMO EN LA UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA Natividad Araque Hontangas.

- **Ponencia S11-70.** LA EMPATÍA Y LOS CUIDADOS PROFESIONALES EN EL ENTORNO DEL HOGAR DE PERSONAS MAYORES EN SITUACIÓN DE DEPENDENCIA: DESDE LA MIRADA DEL ALUMNADO DE TRABAJO SOCIAL Paula López Anillo. Mªángeles Minguela Recover.
- **Ponencia S11-71b.** EL EMPLEO DEL ESTUDIO DE CASOS COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ORAL Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO Rocío Bartolomé Rodríguez. Beatriz Méndez Guerrero. Mere Ortiz Martínez. Gerardo Gonzalo.
- **Ponencia S11-72.** ¿TRABAJAR POR COMPETENCIAS EN LA UNIVERSIDAD? UNA PROPUESTA TEÓRICA DESDE LA HISTORIA Oriol Luján Feliu.
- **Ponencia S11-73.** ¿CUÁNTO SABEN LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS SOBRE SOSTENIBILIDAD? Amaia Altuzarra Artola. Miren Edurne Aldazabal Etxeberria.
- **Ponencia S11-74.** EVALUACIÓN DE LA METODOLOGÍA CUANTITATIVA EN LAS TESIS DE PREGRADO DEL ÁREA DE PERIODISMO DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE PERÚ PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Carolina L. Albornoz Falcón.
- **Ponencia S11-76.** EL PAPEL DE LOS VALORES DEL DOCENTE EN LA BUENA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA Guadalupe Ibarra Rosales.
- **Ponencia S11A2-27.** DIME CON QUIÉN ANDAS Y TE DIRÉ CUÁN CREATIVO ERES: RELACIONES ENTRE LA PERSONALIDAD CREATIVA Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO Andrea Navarro Galiana. Pablo Vizcaíno-Alcantud.

ELS PROJECTES AUDIOVISUALS COM A PROPOSTES INTERDISCIPLINARS QUE FOMENTEN LES COMPETÈNCIES DEL CURRÍCULUM EN L'ENSENYANÇA SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA

VICENTA FERRER TORRENT
Universidad Politécnica de Valencia

Introducció: Els mitjans audiovisuals permeten treballar continguts interdisciplinars molt diversos, partint de continguts concrets específics de matèries o per interessos i curiositats pròpies proposades, d'una manera activa i participativa on s'aconsegueix una major implicació de l'alumnat en les propostes tractades. Aquesta proposta de treballar per projectes audiovisuals permet al grup d'alumnat implicat aconseguir uns aprenentatges significatius que poden perdurar més en el temps, ja que el nivel d'aprofundiment i l'exigència de treball de cadascú dins del grup de treball és constant, donat que tots tenen unes responsabilitats i tasques determinades. El treball en grup permet l'aprenentatge entre iguals, afavorint la inclusió de tothom, tenint present que l'aula és un espai on la diversitat de l'alumnat és una característica intrínseca que defineix un col·lectiu de persones, aspecte que ens enriqueix i ens permet aprendre uns d'altres, veient altres formes de resoldre diverses situacions plantejades diferents a la pròpia. En aquest plantejament és primordial emprar el diàleg i el respecte vers els companys per tal de poder dur a bon terme qualsevol aspecte o problemàtica que sorgesca al llarg del desenvolupament del treball, de manera que es fomenta en gran manera l'autonomia, les relacions interpersonals i els valors bàsics de convivència i respecte, competències bàsiques per poder desenvolupar-se en la vida.

A més, no hi ha que oblidar que els mitjans audiovisuals són un mitjà que capten l'atenció més fàcilment que emprant altres recursos didàctics. Així, s'han de disposar les estragègies bàsiques de l'ús dels mitjans audiovisuals per poder ser ciutadans més crítics i amb estratègies i recursos que els ajuden a quedar-se amb la informació veraç de tota la diversitat

d'informació que per aquest mitjà poden arribar a adquirir, afavorint el bon ús d'aquesta eina digital.

Així, entre els objectius que es plantegen trobem l'interès pel treball amb mitjans audiovisuals per afavorir l'autonomía dels nostres alumnes, així com fomentar que prenguen decisions davant de situacions que sorgeixen en el procés per arribar a la millor solució. A més, de potenciar el diàleg com a forma de resoldre els conflictes, afavorint les relacions interpersonals i valors fonamentals de respecte. També es pretén millorar l'ús i l'esperit crític que es fa de tota la informació audiovisual que podem rebre tant com a consumidors com a creadors. A més d'aconseguir aprenentages significatius que perduren en el temps i fomenten la implicació de l'alumnat.

Respecte de la metodologia del treball per projectes emprant els mitjans audiovisuals es tracta d'una metodologia activa i participativa on els alumnes són els principals responsables del seu avanç, éssent els docents uns guies que proposen recursos i estratègies en els moments necessaris per poder reconduir al grup en el seu treball.

En conclusió, es planteja una proposta de treball motivadora que fomenta la implicació dels alumnes, així com afavoreix l'aprenentatge entre iguals mitjançant l'experimentació i responsabilitats individuals que seran decisives i conformaran el resultat de tot el grup, tenint en compte que l'ús i esperit crític per crear i consumir materials audiovisuals en una societat on rebem tanta informació diariament per aquest mitjà és fonamental.

PALABRAS CLAVE

AUTONOMÍA., EDUCACIÓ EN VALORS, INCLUSIÓ, MITJANS AUDIOVISUALS

IMPLEMENTANDO METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: NUEVOS RETOS

Ana Morales Sillero
María Paz Suarez García
Universidad de Sevilla

Introducción En el Espacio Europeo de Educación Superior la adquisición de competencias por parte del alumnado está favoreciendo el desarrollo de metodologías más activas y dinámicas donde los alumnos son protagonistas de su propio aprendizaje.

Objetivo: El objetivo de este trabajo es presentar las diferentes metodologías que se han ido implementando en la asignatura Olivicultura y viticultura (optativa de 4º del Grado de Ingeniería Agrícola), y cómo han sido percibidas por parte de los estudiantes y del profesorado.

Metodología: el aprendizaje basado en proyectos se implantó hace nueve años con el fin de facilitar la adquisición de las habilidades y competencias necesarias para el asesoramiento técnico agropecuario. En una primera sesión al inicio del curso se les da las pautas a seguir y, en grupos de tres o cuatro, los alumnos se organizan para buscar una plantación y realizar al menos dos visitas en las que recabar información acerca del diseño y gestión, comercialización de productos y sistema de certificación implantados. Posteriormente la elaboran de acuerdo con las pautas indicadas en una rúbrica y presentan de forma escrita y oral con video incluido. La realización de una sesión intermedia de control y una tutoría con el profesor permite el feed-back necesario para avanzar adecuadamente. Por otro lado, en los últimos años se han introducido otras metodologías para favorecer el aprendizaje práctico frente al teórico. En las clases de teoría se ha potenciado la lectura de documentos y libros, la búsqueda de información en internet, el visionado de videos en redes sociales (fundamentalmente youtube e Instagram) y documentales, tras lo cual los alumnos deben identificar ideas clave y/o resolver cuestiones

planteadas que invitan a la reflexión y al análisis crítico. Desde el confinamiento se utiliza con más frecuencia la plataforma virtual para la realización de pruebas, algunas apoyadas en imágenes. Por otro lado, se realizan catas de aceite de oliva y de vino en las clases de teoría para acercar al alumno desde el primer día, con el fin de que descubran la diversidad de productos, el origen, la importancia que adquiere el análisis sensorial en la toma de decisiones y, por qué no, lo disfruten. Las sesiones de prácticas con expertos catadores y las visitas técnicas a plantaciones e industrias les acerca, además, a la realidad de los sectores. Al final del curso se realizan cuestionarios sobre el trabajo realizado y el grado de satisfacción.

Resultados: El grado de satisfacción del alumnado suele ser alto todos los años, aun reconociendo una gran parte que trabaja más de lo esperado y que es necesario el trabajo continuo a lo largo del curso. Las dinámicas de las clases, las catas de aceites y vinos, el proyecto planteado y la realización de pruebas en la plataforma aumenta, entre otros, su motivación e interés por la asignatura. Sin embargo, en los últimos años aparecen alumnos que presentan reticencias al trabajo en casa y en clase desde el primer día de curso, algo que sin duda afecta al trabajo de sus compañeros y del profesorado. Por otro lado, se detectan carencias importantes en la formación previa de algunos alumnos, lo que complica la labor docente y, sin duda, la inteligencia artificial (IA) obliga a replantear algunos aspectos de la docencia.

Conclusión: La formación a través de las metodologías activas favorece la motivación del alumnado y con ello su aprendizaje. No obstante, el profesorado se enfrenta a nuevos retos a los que hacer frente en los próximos años.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP), EEES, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, REDES SOCIALES

EL CINEMA COM A POTENT RECURS DIDÀCTIC PER A L'ENSENYANÇA I APRENENTATGE DE L'ALUMNAT

VICENTA FERRER TORRENT
Universidad Politécnica de Valencia

En la present intervenció es pretén fer una reflexió i posar en valor al cinema com a un potent mitjà per arribar a transmetre i comunicar aprenentatges, experiències, despertar emocions i sentiments que poden arribar d'una manera més efectiva que emprant altres recursos. Així, el cinema més enllà d'un mitjà emprat fonamentalment per al nostre temps d'oci, és un important recurs didàctic que permet treballar continguts molt diversos, com també valors fonamentals de gran transcendència, ajudant-nos fins i tot en la possible resolució de conflictes d'aula. A més, mentre treballem amb aquests materials, els alumnes solen mostrar ja d'entrada més interès tenint en compte que els materials de partida són imatges en moviment acompañades de so, el que afavoreix la seua percepció a través de la oïda i de la vista. Hem de tenir present que la informació que rebem per mitjà d'imatges té més predisposició a romandre i captar més la nostra atenció que no per altres mitjans i especialment si es tracta d'imatges en moviment.

Podem trobar molt diferents recursos audiovisuals que podem fer emprar amb el nostre alumnat per poder treballar com deiem aspectes i temàtiques molt diverses, així l'interès de disposar d'un repertori de recursos audiovisuals-cinematogràfics que conega el docent per tal de poder fer ús del que li interesse en cada moment o situació. Trobem gran diversitat de materials a la nostra disposició procedents de diferents àmbits i naturaleses.

Així, entre els objectius que es plantegen fonamentalment trobem utilitzar el cinema com a eina didàctica que ens permeta arribar als alumnes per treballar continguts específics i especialment valors bàsics que faciliten o milloren la perspectiva i formes d'enfrontar-se a diferents situacions quotidianes de la vida o conflictes. Així com fomentar la visualització de material audiovisual com a font de reflexió i debat constructiu

que ens permeta reflexionar al respecte i extraure raonadament les nostres pròpies conclusions.

Es planteja una metodologia on a partir de la proposta estratègica per part del docent per a visualitzar un material audiovisual concret elegit a partir d'un motiu o contingut d'interès sorgit en un moment donat a l'aula, i així després de veure'l tot seguit aprofundir i treballar el material de diferents maneres. Entre aquestes propostes podem plantejar debats, reflexions col·lectives o individuals ja siga orals o per escrit, de manera que es posen en comú opinions, raonaments i arguments que els ajuden a ser crítics i així poder anar treballant criteris propis, lògics i fonamentats. Podent generar eixos espais on s'intercanvien opinions entre els companys, diferents punts de vista, sempre des del respecte i guardant el torn de paraula, però comunicant i compartint experiències i pensaments que els ajuden a enriquir-se entre companys.

D'aquesta manera, en conclusió, es pretén posar en valor l'ús de materials audiovisuals per poder treballar aspectes molt diversos que són necessaris i es donen en el dia a dia d'una aula especialment per a l'aprenentatge dels valors, mitjançant una metodologia atractiva que fomenta la creativitat i la reflexió, i evoca espais on poder posar en comú pensaments i perspectives que nodreixen i obrin la ment dels nostres alumnes.

PALABRAS CLAVE

CINEMA, RECURSOS DIDÀCTICS MOTIVADORS, TREBALL DE VALORS

EL CONCEPTO DE TIEMPO EN LAS CIENCIAS SOCIALES DE PRIMARIA, UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA

José Manuel Bermúdez Cano
Universidad de Córdoba

Introducción: Gran parte de la didáctica de la Historia consiste en proponer un modelo conceptual sobre el tiempo para, en este caso, introducir la enseñanza de la historia en la Escuela Primaria. Pero el tiempo es un concepto abstracto y complejo, que sólo podemos abordar desde una perspectiva amplia y transdisciplinar. Además, nos plantea superar un problema: la percepción dominante del tiempo lineal, acumulativo, del tiempo como medida, como contenedor de hechos y procesos, que asimila el concepto de cambio al de progreso. Un paradigma que tiene sus orígenes en una dura interpretación positivista de la historia, aún hoy, muy presente en la Enseñanza Primaria. Aquí pretendemos abordar la influencia de este paradigma y revertirla en una concepción de la temporalidad que supere el marco positivista dominante.

Objetivos: El objetivo es el de facilitar la comprensión de la noción de tiempo histórico al alumnado del grado de Educación Primaria, en la asignatura de Didáctica de las Ciencias Sociales. Entendiendo éste como uno de los elementos principales del aprendizaje de la Historia. Acercar a los alumnos a las nociones temporales básicas, partiendo desde posicionamientos que reflexionan sobre las etapas de maduración del alumnado y el aprovechamiento de éstas para la enseñanza de la historia. El resultado previsto es el de ayudar a sostener metodológicamente experiencias concretas que se desarrollen tanto el conocimiento como la comunicación. Para superar el deterioro del conocimiento histórico, las carencias en los procesos de enseñanza y aprendizaje del tiempo histórico y las dificultades para la compresión de fenómenos sociales asociados al domino básico de competencias en comunicación lingüística y cultural.

Metodología: Los resultados del trabajo se basan en una experiencia de innovación docente desarrollada en torno a las tertulias dialógicas. Adaptando sus beneficios como estrategia de investigación, frente a otro

tipo de enseñanza más tradicionales. Tras una sesión teórica sobre nociones temporales básicas y su didáctica, pedimos a los alumnos un posicionamiento previo, sobre los principales los problemas en la enseñanza del tiempo. Cerramos dos posturas, una formulación empírico-racional como medida y sentido del cambio, y una percepción interna con la que atribuimos sentido a la experiencia. Con posterioridad desarrollamos un debate abierto, y un trabajo práctico sobre el mismo en el que el alumnado reformuló su posicionamiento.

Resultados: En este trabajo exponemos los resultados de la experiencia didáctica en aula, inicialmente un 38% de la muestra optó por un el posicionamiento socialmente dominante fuente a poco menos del 18% (17, 71%) que se decantó por la segunda opción. Mientras que las posturas intermedias no superaron el 4% y la de equilibrio tiene un significativo 1,54%. Un posicionamiento inicial bastante polarizado. Tras el debate, las posturas intermedias suben significativamente y descienden concepto inicial del tiempo puramente empírico (del 30,08% al 20,02%).

Discusión-conclusiones: Como conclusión, la experiencia didáctica ha transformado la percepción inicial de alumnado, y le capacita para la realización de otras situaciones de aprendizaje más complejas. Creemos que con la metodología empleada el alumnado es capaz de desarrollar la capacidad de resolver problemas, en entornos teóricos complejos, desde enfoques más amplios y multidisciplinares.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, DIDÁCTICA DEL TIEMPO, EXPERIENCIA DIALÓGICA

ESTUDIO EXPLORATORIO DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y LAS PERCEPCIONES DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL PARA APROPIAR LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN LOS PROGRAMAS ACADÉMICOS DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, CONTADURÍA PÚBLICA Y TRABAJO SOCIAL DE LA SEDE NORTE DELCAUCA DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE

Diana Lorena Arias Cuellar
Rubiela Quintero Castillo
Universidad del Valle

La presente ponencia hace parte de un proyecto de investigación, seleccionado por convocatoria interna de la Universidad del Valle, denominado "Aportes de la investigación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los programas de administración de empresas; contaduría pública y trabajo social de la sede Norte del Cauca de la Universidad del Valle al 2022", la cual tiene como propósito realizar un acercamiento de tipo descriptivo al papel de la investigación desde la dimensión no sólo desde la producción del conocimiento, sino en la formación para la educación superior en Colombia. En esta investigación, se ha trazado una ruta analítica que hace énfasis el en proceso enseñanza aprendizaje desde una perspectiva teórica, estructural y de la comunidad universitaria. Esta investigación está siendo realizada por cuatro docentes adscritos a los programas académicos de la Administración, contaduría y trabajo social de la Universidad del Valle. Es de anotar, que la Universidad del Valle es una institución de educación superior pública, está ubicada en el suroccidente de Colombia y de manera específica, la investigación se desarrolla en una sede que está localizada en el norte del departamento del Cauca.

En ese orden de ideas, la ponencia está centrada en el eje de investigación, referido a el abordaje de las estrategias de aprendizaje y las percepciones de la comunidad estudiantil, como un punto de partida para el acercamiento al proceso enseñanza aprendizaje de la investigación

formativa, explorando desde los hábitos, familiaridades, preferencias que reconocen las y los estudiantes en la cotidianidad de la vida universitaria. El diseño metodológico de tipo exploratorio, de este eje de investigación se fundamentó en un estudio cuantitativo que ha permitido identificar tendencias que posibilitan el reconocimiento de la investigación formativa como un eje transversal en la formación profesional y la conexión con dinámicas territoriales.

Este acercamiento exploratorio, pone en evidencia la investigación como una estrategia presente en el proceso de enseñanza aprendizaje de tipo vinculante, en la medida que involucra realidades asociadas a trayectorias de vida, académicas y de contextos económicos, políticos y socioculturales del estudiantado. Siendo sus repertorios de necesidades y recursos asociados a las condiciones locales de un país, herramientas que hacen posible el desarrollo de aprendizajes en la educación superior. Por lo tanto, pone a la Universidad Pública como una institución del Estado que interpela propone y pone en evidencia fenómenos sociales en medio de un territorio en el que la violencia es una condición comúnmente relacionada con el conflicto armado y el narcotráfico en medio de una región del país en la que abunda potencialidades relacionadas con la diversidad étnica y cultural.

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, INVESTIGACIÓN FORMATIVA, PERCEPCIONES, PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

PROJECTES D'ANIMACIÓ AMB STOP MOTION, RECURSOS DIDÀCTICS QUE FOMENTEN LA IMAGINACIÓ MENTRE ES TREBALLEN CONTINGUTS DIVERSOS FENT ÚS DE LES TIC

VICENTA FERRER TORRENT
Universidad Politécnica de Valencia

En la present es pretén fer una reflexió i posar en valor els beneficis i oportunitats que permet treballar un projecte stop motion per als nostres alumnes adaptant-nos als diferents nivells. En aquests els és possible tractar molts diferents aspectes des del plantejament de la proposta, començant per generar el guió literari, el guió tècnic i el disseny del storyboard, així com la materialització dels objectes, personatges o elements que es van a animar per fer la proposta plantejada. Aquests elements poden ser elements escollits de l'entorn que ja existeixen i emprar-los tal i com estan o adaptar-los d'alguna manera determinada per ajudar a la història proposada. També es poden crear ja siga tridimensionalment, emprant plastilina, pasta de modelatge, paper treballat, teles o materials diversos que permeten certa plasticitat per donar-los forma, com també crear aquestes peces bidimensionalment, amb paper on a partir d'un disseny el retallem i podem acoblar les diferents parts planes que composen l'element que mourem al nostre treball.

Hem de tenir en compte que un projecte d'animació i per descomptat, un projecte stop motion, és un treball que es planteja per a ser treballat en un grup d'alumnes amb el que suposa ja el treball en grups i les interaccions que permeten. Projectes que poden nàixer immersos en una disciplina concreta per al treball d'un contingut concret o que es poden plantejar per sí mateixos per diferents motius, com puga ser el treball de sensibilització social, aspectes que són fonamentals tractar en les nostres aules, ja que estem formant a les pròximes generacions i hi ha molt de treball a fer al respecte. Siga quin siga el motiu a treballar en stop motion hem de ser conscients de la gran quantitat d'aspectes que ens permet treballar un projecte com aquest on a més del treball en grup com dèiem

on cadascú té els seus rols i responsabilitats en el projecte, es planteja una forma de poder fomentar la imaginació dels nostres alumnes, podent treballar de forma molt diversa partint d'una mateixa temàtica, el que resulta especialment d'interès per poder establir un espai on a més de treballar el contingut concret, artísticament hem de atendre aspectes que fan referència a la forma, el color, la manera de resoldre a partir de la pròpia investigació e iniciativa cadascun dels passos i decisions que comporta anar avançant en qualsevol projecte stop motion que es puga plantejar a l'alumnat.

Així entre els objectius fonamentals que es plantegen trobem el desenvolupar la imaginació i creativitat del nostre alumnat mentre treballen altres aspectes relacionats com dèiem en matèries concretes o amb actituds i valors vitals d'interès. Tenint en compte que el treball de la imaginació, els permetrà tenir més recursos i per tant acumular més experiències que els seran més transcendentals i significatives i a més, on es podran interessar e involucrar de major manera que treballant-ho amb altres tècniques.

Tot emprant una metodologia activa on els alumnes construeixen els seus projectes i van donant forma a les seues idees amb la cooperació de totes les ments pensants del grup i sota la revisió del docent.

En conclusió, es tracta d'una proposta que planteja moltes opcions on poder proposar iniciatives creatives, fomentant la imaginació per a resoldre una tasca on els alumnes aprenen mentre experimenten i fan ús de les TIC.

PALABRAS CLAVE

IMAGINACIÓN, STOP MOTION, TIC

LA PLANTILLA COMO FORMA DE RECOPILACIÓN DE DATOS EN EL PRÁCTICUM DE CRIMINOLOGÍA

PALOMA BÁRCENA LÓPEZ
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

El Prácticum presencial del Grado en Criminología de la UNED, aunque se implantó por primera vez durante el Curso 2019-2020, realmente tuvo su primera edición durante el curso siguiente debido a la pandemia. En las sedes de la UNED en Madrid y Guadalajara, ante las constantes demandas del estudiantado, se elaboró un tutorial en el que se aportaban unas claves o pautas para elaborar la Memoria de prácticas. La Memoria constituye el 50% de la nota y es corregida por los profesores de la Sede Central de la UNED y el resto de la calificación es responsabilidad de los y las tutores de la entidad colaboradora y del Centro Asociado.

La creación de este tutorial ha resultado de gran utilidad, sobre todo, en lo relacionado con la estructura de la Memoria y la gestión de los datos personales de las personas implicadas en los casos o tareas a resolver por el estudiantado. Uno de los problemas más comunes en las prácticas es la ausencia de un protocolo de recopilación de datos. Esto provoca que los y las estudiantes sean incapaces de elaborar la Memoria si pasa mucho tiempo entre la realización de las prácticas y la fecha de entrega establecida por la universidad. Mezclan los datos de los casos y no explican bien las técnicas empleadas, lo que les puede llevar a un suspenso. Por este motivo, es necesario que el estudiante disponga de una plantilla de recopilación de datos.

Esta plantilla se ha elaborado a partir de 15 Memorias de prácticas del Grado en Criminología de los últimos cuatro años de las sedes de Madrid y Guadalajara de estudiantes que han realizado sus prácticas en cuerpos policiales, despachos de abogados y entidades de protección de menores. Contiene los campos de los datos que debe recopilar el estudiantado para facilitar la posterior elaboración de la Memoria. Y así evitar que datos que son relevantes caigan en el olvido.

En la plantilla se debe utilizar una aplicación de formularios (Google Drive, por ejemplo) y ha de recoger los siguientes campos: institución, departamento/unidad/grupo, fechas de la actividad, tiempo invertido, personas implicadas del equipo y actores del propio caso (nombres ficticios), antecedentes, hechos, técnicas criminológicas aplicadas para la resolución de la tarea, dificultades encontradas y valoración personal.

Este proyecto se ha puesto en marcha este curso con una estudiante de la UNED de Guadalajara que ha realizado las prácticas en una Unidad de Policía Judicial de la Guardia Civil especializada en investigación en fuentes abiertas. La alumna ha obtenido la máxima calificación en la Memoria y ha señalado que la herramienta redujo considerablemente su nivel de estrés porque sabía perfectamente los datos que debía recopilar de cada caso. Eso hizo que en época de exámenes pudiera redactar la Memoria con rapidez y no supusiera una fuente de preocupaciones, y que además se concentrara mejor en las tareas durante el desarrollo de las propias prácticas.

PALABRAS CLAVE

CRIMINOLOGÍA, INNOVACIÓN DOCENTE, INNOVACIÓN EDUCATIVA, PRÁCTICAS

EL USO DE LAS RESEÑAS LITERARIAS EN REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE EN LAS AULAS

ANA VIRGINIA RUBIO JORDÁN
Universidad Complutense de Madrid

El universo booktuber es un fenómeno internacional nacido en los países anglosajones en 2012 para extenderse, al año siguiente, por las redes sociales. Dada la repercusión y notoriedad del suceso, este trabajo

profundiza en el impacto que tienen los videoblogueros en los jóvenes españoles para conocer el grado de influencia que generan y los motivos por los cuales son respetados y marcan tendencia entre la juventud, a pesar de que sus apreciaciones son consideradas generalmente de aficionados. Resulta necesario analizar la situación del mercado editorial español en el ámbito de la literatura juvenil para discernir sus necesidades e intereses y, por consiguiente, entender la gran oportunidad que han visto las editoriales en las videoreseñas de los booktubers para promocionar sus libros.

A pesar de esta popularidad que ha ido ganando la literatura en redes sociales frecuentadas habitualmente por los jóvenes, nosotros como docentes podemos plantearnos las siguientes preguntas: ¿Están nuestros alumnos realmente interesados en la lectura? ¿Leen por placer o únicamente leen las obras que les son impuestas en las aulas? Respecto al uso de los booktubers en la educación formal de la ESO y Bachillerato en España, algunos autores sugieren que las recomendaciones de las lecturas en las clases de Lengua Castellana y Literatura deben alejarse de los autores clásicos y centrarse en autores más actuales, más cercanos a la realidad de la juventud actual y a los libros que les recomiendan sus iguales-amigos.

Este trabajo plantea una propuesta didáctica de innovación destinada a llevarla a cabo en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, en concreto, en el último curso de la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria. Su objetivo es desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes en el aula, centrándonos sobre todo en la expresión oral. Para ello, deberán realizar una reseña literaria a través de TikTok, mediante la aplicación de una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Se trata de una estrategia motivadora para los alumnos, ya que su finalidad es la realización de un producto para su posterior difusión.

En definitiva, las recomendaciones que resultan de las videoreseñas de los *booktubers*, realizadas por iguales se consideran una herramienta muy útil, atractiva e innovadora para plantear nuevas recomendaciones y reflexiones literarias a la juventud en las aulas de secundaria y Bachilerato, para desarrollar el hábito lector y la comprensión lectora, entre otras competencias. Debemos recordar que sí existen adolescentes interesados

en la lectura y que cuentan con una adecuada comprensión lectora. Esto lo podemos ver en distintas plataformas audiovisuales como YouTube o TikTok. Uno de los aspectos negativos de la propuesta de innovación es que no se ha podido poner en práctica y por ende puede resultar un tanto utópica, al no tener resultados reales que constatar para mostrar su efectividad. Esperamos tener la posibilidad de llevarla a las aulas en un futuro cercano y así poder realizar mejoras a través de las experiencias observadas.

PALABRAS CLAVE

BOOKTUBERS, LITERATURA JUVENIL ESPAÑOLA, RESEÑA LITERARIA, TIK TOK

LA ENSEÑANZA FILOSÓFICA DESDE LA INNOVACIÓN DOCENTE

María Cordón Muñoz
Universidad de Salamanca

Introducción: en esta ponencia se presentará la enseñanza de la filosofía de una forma innovadora y atractiva para el alumnado

El objetivo de esta ponencia es mostrar cómo se puede acercar al alumnado a las problemáticas en torno a la cuestión artística en filosofía. Abordaremos la actualidad del arte y su introducción en el mercado a través no solo de obras pictóricas, sino de muchas otras expresiones artísticas. En esta unidad se hará referencia a las diferentes categorías estéticas, entre las más relevantes encontramos las nociones de mímesis, techné o belleza. Sobre esta última, profundizaremos especialmente, indagando las distintas propuestas filosóficas a lo largo de la historia. Poco después, aparecerán las primeras exposiciones públicas en los Salones y comezaremos a escuchar nombres como el Salón Carré (1725). Hasta

este momento no podemos hablar de público, sin embargo, con esta apertura que propicia la creación de salones sí que podemos hablar de público como lo entendernos actualmente, lugares de información y tendencias.

A partir de este momento dieciochesco, como hemos visto anteriormente, se adquiere un derecho estético de lo feo porque, aunque no remiten a la belleza, sí que remiten a un sentimiento estético. La teoría estética comienza a analizar al destinatario. Ya no es el modo de hacer obras, sino el modo de experimentarlas. Edmund Burke aporta en este contexto su tratamiento de lo sublime: ¿Por qué lo terrible nos puede complacer? ¿Por qué nos puede llegar a deleitar? Desde lo sublime llegaremos a la vanguardia estableciendo una asociación entre ambas desde las tesis de Lyotard. Para el filósofo, la relación entre las vanguardias y lo sublime es este intento de hacer ver lo que no se puede ver. Con esto llegaremos hasta la tesis del fin del arte, la cual enuncia Hegel, que para ser exactos no debería de llamarse "el fin del arte" sino la de "carácter de pasado del arte". Después de la Ilustración, de Kant, de todas las aventuras científicas del S. XVIII, la razón cientificista moderna ya no deposita en el arte grandes valores, sino que los deposita en la religión, en la filosofía o en la ciencia, pero no en el arte. Cuando ya no hay que respetar al Gran Arte, se le abren al artista muchas posibilidades, no solo para representar, sino también para saber qué es o qué no es el arte, y con ello surgen propuestas como la del Ready- Made o *Fontaine* de Duchamp, *Basura* de Hirst, o el arte autodestructivo de Metzger. Por último, para hablar de estética en los términos en los que hoy podemos comprenderla, no podemos perder de vista algunos movimientos transgresores que en su momento consiguieron dar una vuelta de tuerca a la tradición, consiguiendo que el mundo del arte y la estetización no fuese solo una cuestión masculina. Podemos destacar manifestaciones artísticas como las de Annette Messager, Barbara Kruger, Judy Chicago… Las cuales trataremos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, FILOSOFÍA, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

RELACIÓN ENTRE LA FUNCIÓN DE INTEGRACIÓN VISO–MOTRIZ Y LA CALIDAD DE LA ESCRITURA EN NIÑOS QUE CURSAN CUARTO AÑO ESCOLAR: RESULTADOS PRELIMINARES.

MARIANA DIEZ
RAMÓN ÁLVAREZ-VAZ
Universidad de la República

Introducción: Esta ponencia muestra resultados preliminares de una investigación en la que se relaciona la función de integración viso – motriz y la calidad de la escritura manuscrita en niños y niñas que cursan cuarto año escolar en escuelas públicas, del quintil 5, de Montevideo.

La educación escolar se apoya en el desarrollo de diferentes habilidades complejas, entre las que destaca la escritura manuscrita. La posibilidad de producir textos en forma fluida y legible resulta fundamental para comunicar y recordar ideas, así como para el logro de aprendizajes vinculados a las diversas áreas académicas.

La relevancia académica de este estudio radica en la importancia que tiene conocer y caracterizar el desempeño a nivel de una escritura manuscrita de niños y niñas, desarrollar instrumentos originales que permitan su evaluación y diseñar programas de estimulación ajustados a partir de los resultados.

Objetivos generales:

- Relacionar el desempeño a nivel de la función de integración viso–motriz en el plano gráfico con el desempeño en la escritura manuscrita, en niños y niñas que cursan cuarto año escolar, en instituciones educativas públicas, de educación común, pertenecientes al quintil 5, del departamento de Montevideo.

– Determinar los indicadores psicomotores de calidad y velocidad a nivel de la escritura manuscrita, en niños y niñas que cursan cuarto año escolar en instituciones educativas públicas, de educación común, pertenecientes al quintil 5, del departamento de Montevideo.

Metodología: Se realizó un estudio cuantitativo, transversal, a partir de un muestreo probabilístico. El estudio fue realizado por un total de 8 psicomotricistas y estudiantes avanzados de esta disciplina especialmente entrenados. Se seleccionaron 7 instituciones educativas del departamento de Montevideo, del quintil 5 (20% de escuelas de nivel de contexto sociocultural menos vulnerable). En estas escuelas se tomaron un total de 158 niños que cumplían con los criterios de inclusión establecidos (80 niñas y 78 varones).

La evaluación de las habilidades viso–construccionales se realizó a partir de dos pruebas. Por un lado, se utilizó el test guestáltico visomotor de Bender 2, que se basa en la reproducción de modelos gráficos. Por otro, la evaluación de la escritura se realizó a partir del test *Concise Assessment Scale for Children's Handwriting* (BHK).

Discusión: En términos de relevancia clínica, nuestros hallazgos muestran que el desempeño a nivel de tareas gráficas como la copia de figuras se relaciona con el desempeño a nivel de la calidad de la escritura.

Resultados: A partir de los resultados obtenidos es posible afirmar que existe un efecto de la variable sexo sobre la calidad de la escritura. Sin embargo, el desempeño a nivel de la velocidad de la escritura no se ve influenciado por el sexo. Por otro lado, existe una relación entre el desempeño a nivel de la copia de figuras y el desempeño a nivel de la calidad de la escritura, en ambos sexos.

Conclusiones: Las dimensiones contempladas en la prueba BHK -calidad y velocidad-, constituyen variables útiles en la práctica para la evaluación de la escritura manuscrita en niños. Asimismo, este instrumento permite identificar niños con dificultades en el desarrollo de esta compleja habilidad.

PALABRAS CLAVE

DESARROLLO, ESCRITURA MANUSCRITA, NEUROPSICOLOGÍA

ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS EN COMPRENSIÓN LECTORA Y EN ESCRITURA

CYNTHIA MARÍA DELGADO GARCÍA
VIRGINIA JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
DANIEL ONDÉ PÉREZ
JESÚS MARÍA ALVARADO IZQUIERDO
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: La evaluación de estrategias metacognitivas es de gran interés para los procesos de enseñanza universitaria. Las estrategias metacognitivas y de autorregulación se asumen que se aplican a los distintos procesos y tareas como ocurre en el ámbito escolar al aplicar estas estrategias la comprensión (metacomprensión), ya sea para la lectura (conocimiento y control de los propios mecanismos de comprensión del proceso lector) o la escritura (el conocimiento, control y regulación de sus propias habilidades para manejar y controlar el contexto de la escritura a través de la autorregulación).

Objetivos: El principal objetivo de esta investigación es explorar las relaciones entre las estrategias metacognitivas generales y las específicas aplicadas a la comprensión de la lectura y la correcta ejecución de la escritura. En concreto nos preguntamos si las estrategias metacognitivas se aplican con igual intensidad y los mismos procesos en metacomprensión lectora y escrita.

Metodología: Se recogió una muestra de estudiantes universitarios españoles (N = 209). Se utilizaron instrumentos adaptados a nivel universitario tanto de las estrategias generales cognitivas como respecto a la metacomprensión lectora (ESCOLA) y escritora (EVAPROMES). Se realizaron contrastes de medidas repetidas para diferenciar entre subescalas, se valoraron las correlaciones producto-momento de Pearson entre escalas y se aplicó un modelo de regresión lineal múltiple para valorar el poder predictivo de la metacomprensión lectora y escritora sobre las estrategias metacognitivas generales.

Resultados: Los análisis factoriales y de fiabilidad de los instrumentos aplicados muestran que las medidas se ajustan al modelo de medida unidimensional y que se observan buenos coeficientes de fiabilidad por consistencia interna. En cuanto a la relación entre las variables, se observó una correlación moderada entre las escalas ESCOLA y EVAPROMES (r = .338) y, a su vez, correlacionan significativamente con la puntuación total y subescalas de estrategias metacognitivas. El modelo de regresión lineal múltiple, muestra que las medida de metacomprensión lectora (EVAPROMES) comparte una mayor varianza con las estrategias metacognitivas que la medida de comprensión lectora (ESCOLA) y mientras que EVAPROMES estaría relacionada con los distintos procesos metacognitivos generales, ESCOLA estaría fundamentalmente relacionada con el proceso de planificación.

Conclusiones: La relación entre las distintas variables se explica o bien por que los procesos involucrados en las medidas de metacomprensión lectora y escritora sean diferentes o bien que la dificultad de los procesos involucrados sea diferente. En todo caso, nuestros resultados sugieren que existe especificidad en la aplicación de las estrategias metacognitivas y que se produce una regulación en función de las demandas de la tarea, siendo más efectivamente aplicadas cuando la tarea requiere mayores demandas cognitivas.

PALABRAS CLAVE

ESCRITURA, ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS, ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, LECTURA

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO DEL DERECHO DE LA PERSONA

MARIA E. ROVIRA SUEIRO
UDC Facultad de Derecho

Introducción: Teniendo en cuenta la importancia que está adquiriendo la *gamificación* en la enseñanza superior y la existencia de trabajos científicos que avalan su eficacia, he elaborado una propuesta docente en un entorno *gamificado* en el ámbito universitario. En concreto en la materia de Derecho de la Persona en el Grado en Derecho de la UDC, La idea de parte de haber cursado una formación ofertada por la UDC.

Objetivos: lograr una mayor motivación y una forma diferente de adquisición de conocimientos por los estudiantes. Con el nombre de "GAME OF CHRONES" he creado un juego con una dinámica parecida al conocido concurso televisivo pasapalabra, integrado por distintas pruebas destinadas a conseguir los segundos necesarios para participar en el desafío final, consistente en una especie de anillo con las letras del abecedario. Todo el contenido gira en torno al temario del Derecho de la persona y las pruebas están diseñadas teniendo en cuenta que se trata de una asignatura impartida en el Primer curso del Grado.

Fases del juego: 1ª ***Law is in the air***: Consiste en publicar en redes sociales noticias de actualidad tanto local, nacional como internacional relacionadas con los temas que se estudian en Derecho de la persona. . 2ª ***Outer Bank***s: Se trata de buscar documentos jurídicos a partir de la pista que proporciona el profesor. 3ª ***The good fight:*** Esta prueba se hará por equipos formados quienes crearán un despacho de abogados. El profesor adoptará el rol de cliente y presentará a sus alumnos a través de un video un caso práctico que tenga por objeto alguna cuestión propia de la materia. .4ª ***Law of Rings***: Constituye el final del juego. Consiste en acertar las palabras que se esconden detrás de cada letra del abecedario, a tal fin se les a los estudiantes como pista una definición que comience o contenga cada letra. Esta fase final tendrá lugar en clase con el grupo al completo, pero de forma individual.

Muestra e instrumentos: al tratarse de una actividad que se implementará en curso 2023/2024 la muestra serán los alumnos matriculados en la asignatura y su tamaño 60 personas divididas en tres grupos de 20 (clases interactivas). El instrumento para recibir las evidencias y el resultado de las pruebas será fundamentalmente a través de la plataforma Teams y la App Educaplay. El soporte será el teléfono móvil, una Tablet o un portátil (en la Facultad de Derecho existen portátiles para préstamo).

Resultados obtenidos: Todavía no he tenido resultados. Para su obtención al final de curso realizaré una encuesta de satisfacción de los estudiantes siguiendo el modelo que a tal efecto emplea la UDC.

Conclusión: La idea de introducir la *gamificación* en la docencia parte de haber cursado una formación ofertada por la UDC, su puesta en marcha espero que resulte altamente positivo para todos los implicados. He apostado por este nuevo enfoque con el que espero reconquistar a los alumnos sin abdicar del rigor que debe mantener la adquisición de los conocimientos jurídicos propios de la materia impartida.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN, MOTIVACIÓN., NEUROEDUCACIÓN

HISTORICIDAD Y DERECHO COMPARADO: CONSIDERACIONES DOCENTES E INVESTIGADORAS

FRANCISCO JOSÉ TEJADA HERNÁNDEZ
Universidad Pablo de Olavide

Historicidad y comparación jurídica se erigen en recursos cuya combinación ayudaría a explicar por qué –en puridad– no podemos contextualizar el reconocimiento de los derechos humanos antes de la

Declaración francesa, de 1789, o la formulación y garantía de los Derechos fundamentales con anterioridad al constitucionalismo contemporáneo y sí, por el contrario, considerar, atendido el estado de las fuentes, una aproximación al régimen demanial del Derecho administrativo y a los controles jurídicos del ejercicio del poder político en época romana, sobre todo durante la República.

Por tanto, es plausible que la metodología que no considere la historicidad del Derecho, en la idea de la continuidad histórica o interrupción temporal de sus categorías jurídicas e instituciones, incluyendo las razones científicas de la ubicación de las mismas en una concreta cronología -incompatible con su inclusión en otros periodos- imposibilite unos resultados satisfactorios tanto en la docencia jurídica como en la investigación.

Por otra parte, la metodología comparatista en el ámbito del Derecho privado hace años que consiguió imponerse en la investigación de los sistemas jurídicos y de sus conexiones entre sí. Consecuencia, o no, de los posicionamientos de Koschaker, en su *Europa und das römische Recht*, el método histórico-comparado goza de gran predicamento entre los autores. Sin embargo, la doctrina incide en la precisa ligazón existente entre el método comparativo y la Historia del Derecho, habida cuenta del marcado carácter vertical de los estudios históricos y de la naturaleza horizontal que presenta la comparación entre sistemas jurídicos.

Desde la actual perspectiva postmoderna y global del Derecho, el romanismo de vocación europeista de Koschaker y Zimmermann caló hace tiempo en el pensamiento de los juristas y comparatistas españoles. Entre nosotros cristalizó hace años en una monografía titulada "La tradición romanística en la cultura jurídica europea", en la cual Fernández Barreiro defiende la correspondencia dogmática de los valores romano-canónicos de la cultura del Racionalismo jurídico (1688-1789), con el acervo normativo de la llamada "Europa de los Tratados".

La identidad propuesta por el romanista español salvaba ya la barrera histórica y mental de la Revolución francesa y sugería –como lo hicieron después muchos autores –la existencia de un Derecho común, en Europa, de raíz romanista: el Derecho comunitario.

Así, en esta idea, el Derecho derivado del Tratado de Roma de 1954 (CEE) genera una clara aproximación normativa entre los Derechos nacionales de los Estados comunitarios y un nuevo *ius commune*, tanto en el ámbito del Derecho público como en el privado. En la línea apuntada, el Derecho contenido en las Directivas comunitarias de recepción automática en los ordenamientos jurídicos internos de los Estados Miembros de la UE., contribuye desde los años cincuenta del Siglo XX a la creación y consolidación de unos principios jurídicos de aplicación general, de base romanista, en la llamada "Europa de los Tratados".

PALABRAS CLAVE

CIVIL LAW, DERECHO COMPARADO, DERECHO ROMANO, HISTORIA, IUS COMMUNE

ANALÍTICA ACADÉMICA: ÉTICA Y RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL EN EL TRATAMIENTO DE DATOS

ALEJANDRA CARINA SANTOS
Universidad Nacional de Lanús

Introducción: El uso de tecnologías digitales conduce a la producción de enormes cantidades de datos organizables, procesables, modelables y analizables. La Analítica Académica refiere a la intersección entre tecnología, información, cultura organizacional y el análisis de datos para administrar una institución de educación superior (Gómez-Aguilar et al., 2015). Permite construir información para dar respuesta a los retos que supone la toma de decisiones destinadas a la mejora de la gestión institucional (Santos et al., 2020). Los datos desempeñan un papel vital y esencial, las universidades tendrán que capitalizarlos para obtener beneficios estratégicos, considerando que se trata de información sumamente

sensible y que, desde la ética institucional, deberán aplicar estrictos protocolos para su tratamiento.

Objetivos: Aplicar analítica de datos en educación superior supone extraer y analizar datos de sus estudiantes y docentes para efectuar prescripciones y predicciones de resultados educativos, políticos y de gestión (Jones et al., 2020).

El objetivo es conocer y analizar los desafíos y problemas que la aplicación de analítica académica supone a las universidades, en cuanto fiduciarias de la información de sus miembros, en relación con la privacidad, la autonomía, la libertad de los estudiantes y la confianza que en ellos construye.

Metodología: Metodología de investigación: cualitativa basada en análisis documental y de contenidos.

Discusión: El uso responsable de datos implica: considerar la fortaleza y seguridad de los sistemas para evitar filtraciones de información; tener en cuenta el riesgo de aplicar algoritmos que resulten en información sesgada o injusta, entre otros aspectos.

Jones et. al (2020) afirman que la responsabilidad fiduciaria de una institución requiere una recopilación y un análisis de datos limitados y que tales prácticas deben llevarse a cabo cuando sus resultados apoyen los intereses de los estudiantes y protejan su privacidad. A su vez, la falta de personalización puede originar la pérdida del objetivo específico que es la mejora del rendimiento académico y el aumento de posibilidades de éxito de los estudiantes. (Tseng et al., 2018).

Resultados: Se presentan algunas incipientes acciones para atender esta problemática.

Verdugo et al (2022) proporcionan tres elementos: la exploración de datos para identificar potenciales de fuentes de riesgo de injusticia; el sometimiento a pruebas de estrés de datos para aplicar métricas de equidad; y un enfoque de mitigación que equilibre el poder de predicción y los costos de discriminación.

Otra propuesta es recurrir a técnicas de anonimización de datos. Sin embargo, estas técnicas pueden reducir el valor predictivo. La compensación entre preservar la privacidad y preservar el valor de la información o prevenir la pérdida de utilidad tras la anonimización de los datos es un desafío (Kyritsi et al., 2019).

Conclusiones: No existen conclusiones cerradas, lo que evidencia la necesidad de desarrollar futuras investigaciones acerca de la ética institucional en el tratamiento de datos con el propósito de preservar su privacidad, su seguridad, su validez y su representatividad. Los procesos analíticos universitarios deben estar respaldados por responsabilidades y procedimientos concretos para comunicarse con los propietarios originales de los datos o para dirigir la intervención de los datos (Stefanova & Kabakchieva, 2017).

PALABRAS CLAVE

ANALÍTICA ACADÉMICA – PROTECCIÓN DE DATOS - ANONIMIZACIÓN – MINERÍA DE DATOS EDUCATIVOS – ÉTICA INSTITUCIONAL

EL SERVICIO CIVIL DE GRADUANDOS EN DERECHO COMO EXPERIENCIA DE ACCESO A LA FUNCIÓN PÚBLICA

María Esperanza Adrianzén Olivos
Universidad Carlos III de Madrid

Introducción: El Servicio Civil de Graduandos (SECIGRA – DERECHO) ha cumplido treinta años desde su implementación en las facultades de derecho y ciencia política del Perú. Es el momento de valorar su trayectoria y potencialidad de formación a futuro.

Objetivos: La ponencia tiene los siguientes objetivos:

1. Hacer un balance de la experiencia del Servicio Civil de Graduandos (SECIGRA DERECHO) como mecanismo de formación desde la práctica jurídica.
2. Valorar la importancia del SECIGRA DERECHO como instrumento de incorporación meritocrático de jóvenes estudiantes involucrados con el servicio público.
3. Proyectar nuevas dimensiones del fortalecimiento de la práctica jurídica a través del SECIGRA DERECHO.

Metodología: La metodología es empírica. Toma en cuenta la gestión de SECIGRA DERECHO desde el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos y las Facultades de Derecho de todo el Perú.

Discusión: La discusión se centra en la valoración de la experiencia del SECIGRA DERECHO en tres décadas de existencia generando una relación entre el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, las Facultades de Derecho y las unidades receptoras que son entidades públicas. Los desafíos para ubicar la experiencia de acuerdo con las demandas de una administración pública y de justicia que innova forma parte de la evaluación del potencial formativo para las nuevas generaciones de estudiantes.

Resultados: La interacción con los secigristas a través de las vías virtuales permitirá hacer una balance de sus expectativas, así como un examen de sus aportaciones, desde sus conocimientos actualizados, a la administración pública. Se pretende hacer de ellos protagonistas antes que receptores pasivos de la experiencia.

Conclusiones: La ponencia compartirá el diagnóstico de un mecanismo relevante para la formación de las nuevas generaciones de estudiantes jurídicos, así como un medio de incorporación de los mejores en el servicio público, por elección.

PALABRAS CLAVE

ACCESO A LA FUNCIÓN PÚBLICA, FORTALECIMIENTO DE LA PRÁCTICA JURÍDICA, SERVICIO CIVIL DE GRADUANDOS

REFLEXIONES DE PROFESORAS DE PRIMARIA EN UN PROCESO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA: EL USO DE ROBOTS EN LA CLASE DE MATEMÁTICA

María José Seckel
Universidad Católica de la Santísima Concepción

Viviane Hummes
Universidad de Barcelona

La introducción de la Robótica Educativa en el aula matemática es valorada como un proceso de innovación que, para concretarse, requiere de dos componentes prácticos: 1) un proceso investigativo y 2) práctica reflexiva (Hoong et al. 2017). En esta línea, Perrenoud (2004) argumenta que, para movilizar los procesos reflexivos del profesorado, es necesario contar con un método de reflexión (puede ser similar en diferentes áreas educativas) y, por otro lado, con estructuras conceptuales específicas de cada disciplina que son necesarias para comprender, organizar y analizar informaciones sobre lo que reflexiona. Desde esta perspectiva, este estudio considera dos herramientas de la Didáctica de la Matemática. En primer lugar, la metodología Lesson Study (Fernández y Yoshida, 2004), que consiste en una actividad de investigación en el aula (Baldin, 2009) y, en segundo lugar, la noción de idoneidad didáctica propuesta por el Enfoque Ontosemiótico de la cognición e instrucción matemática (EOS) (Godino, Contreras y Font, 2006), como una herramienta útil para estructurar o indagar la reflexión del profesorado.

Considerando lo anterior, este estudio se interesa por analizar las reflexiones de profesoras de primaria cuando integran el pensamiento

matemático y computacional en sus prácticas de enseñanza a través del uso del robot Blue-Bot. Específicamente, se analizan las reflexiones que emergen en un trabajo colaborativo que se enmarca en el ciclo de Lesson Study (planificación, observación, reflexión y rediseño de la enseñanza). Para alcanzar este objetivo se siguió una metodología cualitativa (Cohen, Manion & Morrison, 2007) y un método de estudio de caso único (Stake, 1998) constituido por tres profesoras de primaria de una escuela de la zona central de Chile. Los datos fueron recolectado a través de video grabaciones de las reuniones de las profesoras cuando planificaban la enseñanza y cuando reflexionaron sobre la clase implementada. Además, se consideró el análisis de documentos, diseño y rediseño de la enseñanza. Para el análisis de los datos se utilizó la técnica de análisis de contenido (Cáceres, 2008), siguiendo los criterios de análisis propuestos en Seckel et al (2022) y considerando la noción de idoneidad didáctica (ID) para la categorización de las unidades de análisis.

Los resultados evidencian reflexiones que se categorizan en seis dimensiones: epistémica, cognitiva, interaccional, mediacional, afectiva y ecológica. Asimismo, a diferencia de otros estudios (Seckel et al, 2022), se evidenció el uso de la mayoría de los componentes que caracterizan las dimensiones de la noción de ID (Breda y Lima, 2016) al reflexionar sobre la clase implementada. Una posible explicación a esto es que la planificación fue implementada en un contexto real de enseñanza.

Una de las principales conclusiones es que las profesoras de primaria pueden adoptar y utilizar, en pocas sesiones de formación previa al desarrollo del ciclo de Lesson Study, las herramientas de la noción de la idoneidad didáctica para reflexionar sobre sus prácticas y, dicho uso, es útil para reflexionar críticamente sobre la práctica y proponer mejoras en la enseñanza.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA, REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE, ROBÓTICA EDUCATIVA

EL FORTALECIMIENTO DE LA PRÁCTICA JURÍDICA CONTRA LA CORRUPCIÓN A TRAVÉS DE REDES DE CLÍNICAS

María Esperanza Adrianzén Olivos
Universidad Carlos III de Madrid

Introducción: El método jurídico clínico ha demostrado en las últimas décadas su eficacia en el Perú para comprometer a estudiantes y profesores de derecho en intervenciones para el cambio social, empleando estrategias de identificación de casos emblemáticos y el litigio estratégico. Ese esfuerzo universitario requiere ser encaminado hacia la lucha contra la corrupción, contando con el soporte del Estado peruano.

Objetivos:: La ponencia busca:

1. Identificar los avances y desafíos de las experiencias de clínicas jurídicas anticorrupción que existe en algunas facultades de derecho de universidades peruanas en los últimos años.
2. Evaluar el rol estatal para impulsar la conformación de una red nacional de clínicas jurídicas anticorrupción que tome en cuenta enfoques territoriales e interculturales.

Metodología: La metodología es empírica. Tienen en cuenta el recojo de información en eventos de impulso a la red, y el balance de experiencias previas.

Discusión: La discusión se plantea acerca de la posibilidad de crear una red inédita de cooperación interuniversitaria, que innove con el método clínico, ante un desafío mayúsculo de un país en el que la corrupción filtra la sociedad y el Estado.

Resultados: Los resultados son alentadores. Los eventos de impulso de la creación de la red se acogen con entusiasmo, pero se verá su materialización recién en el tratamiento de casos.

Conclusiones: La introducción del método jurídico clínico en el Perú es un desafío que debe comprometer no solo al mundo académico, sino al Estado desde las funciones del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos.

PALABRAS CLAVE

CLÍNICAS JURÍDICAS, CORRUPCIÓN, FORTALECIMIENTO DE LA PRÁCTICA JURÍDICA, MÉTODO JURÍDICO CLÍNICO

UTILIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO SIMCITY BUILDIT PARA ENSEÑAR GEOGRAFÍA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ALICIA GONZÁLEZ-MARÍN
Universidad de Sevilla

Existe un cuerpo de literatura a favor del uso del videojuego en el aula como herramienta de aprendizaje. Sin embargo, las experiencias o casos de estudio sobre el uso del videojuego en el aula a menudo no ofrecen la secuenciación de actividades o pautas a seguir para una correcta utilización del videojuego. Para hacer frente a esta falta de guías en el uso del videojuego con fines educativos en Educación Secundaria, este trabajo explora pautas para la utilización de un videojuego de simulación y construcción de ciudades, como es SimCity BuildIt, en el contexto de la asignatura de Geografía de Educación Secundaria Obligatoria. Los videojuegos de construcción de ciudades son útiles para el estudio de las relaciones campo-ciudad y el urbanismo, además de desarrollar habilidades de gestión económica, sensibilidad por el medio ambiente y promoción del pensamiento crítico.

Con esta actividad se pretenden desarrollar tanto la adquisición de competencias referentes al aprendizaje de la Geografía, además de otras transversales como las competencias digitales, a través de la

alfabetización digital. El interés educativo de esta innovación reside en utilizar un medio de aprendizaje que en principio se encuentra destinado a un disfrute lúdico para el estudio y análisis crítico de conceptos y procesos geográficos, económicos, sociales e históricos. El videojuego representa procesos y conceptos geográficos de forma simplificada en un corto periodo de tiempo. En este caso en 4-5 horas el videojuego SimCity BuildIt ofrece el desarrollo urbano de una ciudad que ha pasado por varias etapas, desde la construcción inicial de viviendas y sectores productivos básicos como fábricas o producción de energías, hasta el desarrollo de centros empresariales, carreteras y lugares de ocio o los conceptos de distancia-tiempo. En este trabajo se propone una secuenciación de actividades en el aula en seis sesiones, junto con el diseño de la evaluación.

Para poder introducir el videojuego como herramienta de aprendizaje es necesario el establecimiento de actividades pautadas. Del mismo modo, las experiencias con videojuegos en el aula necesitan de ensayo-error, las primeras experiencias pueden no ser satisfactorias por la falta de práctica tanto del profesor como del alumno. No hay que caer en la eliminación de estas actividades por falta de productividad, se trata de una actividad de reciente implantación que aún no cuenta con apoyo institucional. Uno de los principales inconvenientes que se plantea a la hora de utilizar el videojuego comercial frente a un videojuego educativo es la adecuación al plan de estudio, por ello el videojuego debe de estar alineado con los objetivos educativos y los vínculos curriculares, además de establecer una evaluación que permita evaluar la adquisición de competencias. El uso del videojuego permite que el alumno experimente las consecuencias de sus decisiones sin salir del aula, por lo que se trata de una actividad de bajo coste que se puede implementar en todo tipo de entornos, incluso en contextos desfavorecidos.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDADES INTERACTIVAS, CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO, EDUCACIÓN SECUNDARIA, VIDEOJUEGOS

UN EJEMPLO DE LA APLICACIÓN DE GOOGLE EARTH STUDIO EN LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA

Benjamín González Díaz
Jose Antonio González Díaz
Jesús Ruiz Fernández
Universidad de Oviedo

Introducción: Los itinerarios pedagógicos favorecen el aprendizaje experiencial de los conocimientos geográficos a partir de la observación directa, la puesta en práctica de los conocimientos teóricos, la conciencia medioambiental y el manejo de habilidades cartográficas. Pese a constituir una herramienta con un potencial didáctico indiscutible, posee ciertas limitaciones en su aplicabilidad real como: la falta de presupuesto, el número limitado de fechas, las condiciones meteorológicas, la recopilación de los pertinentes permisos, la presencia de alumnado con algún tipo de discapacidad, y los problemas de conectividad (entre otros). En la actualidad, la irrupción de distintas aplicaciones geomáticas nos brinda la oportunidad de adaptación de esta metodología pedagógica de reconocido prestigio al ámbito virtual, rompiendo así con las limitaciones anteriormente citadas. En este sentido, el presente trabajo constituye una propuesta metodológica apoyada en la herramienta *Google Earth Studio*, y tomando como ejemplo un itinerario desarrollado en la ruta del Alba en el municipio de Sobrescobio (Asturias).

Objetivos: Utilizar Google Earth Studio, como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la geografía.

- Generar conciencia sobre la importancia de la educación ambiental en todos los niveles educativos.
- Introducir al estudiantado en el diseño de itinerarios virtuales, fomentando el empleo de las TICs.
- Promover herramientas didácticas que permitan la inclusión de personas con movilidad reducida y/o discapacidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Propuesta metodológica: *Google Earth Studio* es una herramienta de animación geomática, que utiliza imágenes satelitales y levantamientos en 3D basándose en el soporte y la tecnología previa desarrollada en el software *Google Earth*. Desde el punto de vista didáctico, presenta una alta versatilidad ya que permite un amplio abanico de posibilidades de animación geoespacial. Fue concebida con el propósito de la creación de contenido asociado a la realización de vistas, *tours* e itinerarios virtuales de la superficie terrestre a alta resolución. Se ha aplicado en la industria de creación de contenido, o en los medios de comunicación, destacando su escasa aplicación como herramienta didáctica.

Resultados: La idea central de la presente propuesta es la realización de una aproximación a la ruta del Alba desde el enfoque transversal que aporta la Geografía. En este sentido, las oportunidades que brinda la utilización del software *Google Earth Studio* constituyen el soporte gráfico sobre el que se sustentan los contenidos desarrollados en el itinerario. Para lograrlo, se diseñaron cuatro bloques temáticos que tratan de replicar las paradas de los itinerarios didácticos presenciales: el primero constituye una aproximación al relieve, el segundo se dedicará al análisis de la actividad humana, en el tercero se abordará al análisis del paisaje vegetal, y en el cuarto se pretende sensibilizar al alumnado con las principales problemáticas medioambientales de este sector.

Conclusiones: Resulta esencial la adaptación de metodologías docentes de sobrado prestigio como los itinerarios didácticos al nuevo paradigma de educación basado en las TICs, apoyándose en herramientas geomáticas más novedosas como *Google Earth Studio,* que permiten tender hacia una educación más inclusiva y generar conciencia medioambiental y pensamiento crítico en el alumnado.

PALABRAS CLAVE

CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO, EDUCACIÓN INCLUSIVA, GOOGLE EARTH STUDIO, ITINERARIOS PEDAGÓGICOS VIRTUALES, PAISAJE

LAS PRÁCTICAS EXTERNAS EN LA TITULACIÓN DE TURISMO EN LA UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

NATIVIDAD ARAQUE HONTANGAS
UCLM

La comunicación trata sobre la concepción de las prácticas en empresas en la Universidad de Catilla-La Mancha, partiendo de la normativa vigente al respecto. Es obvio que las prácticas no pueden sustituir las carencias de la formación universitaria, pero es una herramienta metodológica y pedagógica de gran valor para complementar la preparación de los estudiantes universitarios.

El objetivo de dicha comunicación es elaborar un modelo de calidad de las prácticas en empresas o instituciones por parte de los estudiantes, con el objetivo último de obtener experiencia para su inserción en el mundo laboral. Sin duda la concepción que se tiene sobre las prácticas en empresas está ligada a autores como Cañibano (1988), Montero (1988), Lobato (1996), García Delgado (1996), Zabalza (1998), García García (2003) y García Jiménez (2006).

Se ha utilizado una metodología cualitativa que intenta, a partir de la bibliografía consultada, poner en valor la gestión y el método utilizado para conseguir que la realización de las prácticas sea enriquecedora y un puente con el mundo laboral. No obstante, se utiliza el método analítico para aproximar esta investigación a una posible mejora de la calidad y evaluación de las prácticas en empresas.

En esta comunicación se desarrolla el proceso de gestión de las prácticas, la importancia de los coordinadores, tutores de empresas y tutores académicos en el proceso. Además, también se valoran las competencias que deben adquirir los estudiantes en ese proceso formativo. La estructura

de la comunicación gira en torno al análisis del marco teórico y de contexto, que incluye aspectos de calidad educativa y especialmente con las tutorías.

La comunicación se estructura en varias partes. desde la delimitación conceptual de las prácticas en empresas, los elementos que las configuran, las modalidades de prácticas, todo desde la perspectiva de la enseñanza universitaria. Además, también se analiza la calidad de las prácticas en empresa, la evaluación institucional de dichas prácticas que permite vincularlas hacia un modelo de gestión de la calidad.

La importancia de dicha comunicación radica en la propuesta de un modelo de calidad que parte de las tutorías, pasa por el programa formativo, funciones y actividades de los tutores y el seguimiento y evaluación de las prácticas. Asimismo, se introduce la necesidad de crear un curso de docencia y gestión de las tutorías de Prácticas externas, con la persecución de unos objetivos a través de un programa formativo.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD, EVALUACIÓN, PRÁCTICAS EXTERNAS, TURISMO., TUTORÍAS

LA EMPATÍA Y LOS CUIDADOS PROFESIONALES EN EL ENTORNO DEL HOGAR DE PERSONAS MAYORES EN SITUACIÓN DE DEPENDENCIA: DESDE LA MIRADA DEL ALUMNADO DE TRABAJO SOCIAL

Paula López Anillo
Mª Ángeles Minguela Recover
Universidad de Cádiz

La pandemia de COVID-19 y la crisis sanitaria derivada de esta, puso en la palestra aquellas realidades del cuidado que durante años habían permanecido en segundo plano. En este contexto pandémico uno de los colectivos más afectados fueron las personas mayores y dependientes, quienes se vieron afectados por las situaciones críticas de las residencias, el alto riesgo de mortalidad, el aislamiento y la soledad. Sin embargo, a pesar de las contingencias y la escasez de medios sanitarios, los/ as profesionales del cuidado, se esforzaron cada día por ofrecer la mejor atención posible a los usuarios/as, considerando esto no sólo como un acto de profesionalidad sino de empatía con respecto a las personas atendidas.

El trabajo que se presenta se centró en los estudiantes del grado de Trabajo Social de la Universidad de Cádiz y se realizó en mayo de 2021, dentro del marco pandémico provocado por la COVID-19. El objetivo se centró en analizar la percepción que el alumnado tiene sobre la comprensión empática de las/os profesionales de los cuidados en el entorno del hogar de personas mayores en situación de dependencia.

La metodología es de carácter cuantitativo para responder a los objetivos se trabajó con la Escala de Empatía para Trabajadores Sociales de Steve H. King y Michael J. Holosko (2012) y con un cuestionario *ad hoc*, sobre características muy generales sobre personas con discapacidad, en situación de dependencia, cuidados y profesionales de los cuidados en el entorno del hogar. Se trabajó con el alumnado de la asignatura obligatoria de Servicios sociales II de tercer curso y de las asignaturas optativas de cuarto curso (a) Trabajo Social y Mayores y (b) Trabajo Social y

Discapacidad. Se utilizó google form, y el canal oficial de difusión del cuestionario fue campus virtual de las asignaturas. El software utilizado para el análisis cuantitativo fue IBM SPSS v.26.

Los resultados principales muestran que el perfil de los cuidados profesionales creado por el estudiantado es similar al que la literatura científica proporciona sobre este tipo de profesionales. Sin embargo, se presentan diferencias significativas entre el alumnado que ha cursado las asignaturas optativas de Trabajo Social y mayores, y Trabajo Social y discapacidad respecto al estudiantado que no las ha cursado. Éstos últimos idealizan los procesos de cuidado profesionales y presentan puntuaciones menores en la compresión de la actitud empática. Los resultados del estudio ayudarán a establecer las líneas formación y aprendizaje significativo que den respuesta a las necesidades de desarrollo de la comprensión de actitud empática en el alumnado.

PALABRAS CLAVE

COVID-19, CUIDADORES PROFESIONALES, DEPENDENCIA, ESTUDIANTADO

EL EMPLEO DEL ESTUDIO DE CASOS COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ORAL Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Rocío Bartolomé Rodríguez
Beatriz Méndez Guerrero
Gerardo Gonzalo
Universidad Autónoma de Madrid
Mere Ortiz Martínez
UAM

El estudio de casos es una metodología activa muy positiva y eficaz para adquirir conocimientos porque dota de significado al aprendizaje de conceptos y teorías, permite aprender a razonar de modo reflexivo y crítico, a defender posiciones bien argumentadas y documentadas y a tomar decisiones. Además, el estudiante tiene una participación activa, desarrolla las capacidades para el aprendizaje autónomo, ya que el profesor simplemente guía y es el estudiante quien aprende.

Los objetivos de este trabajo han sido varios:

- Practicar a través de la metodología del estudio de casos, algunas de las competencias que los estudiantes necesitarán en su futuro empleo: favorecer el pensamiento crítico, fomentar la capacidad de análisis y síntesis, practicar habilidades de expresión oral para la vida académica y profesional y acrecentar habilidades en las relaciones interpersonales.
- Conocer el impacto del empleo del estudio de casos en los resultados de la evaluación sumativa.
- Conocer el grado de satisfacción de los estudiantes con la metodología empleada.

La metodología de trabajo ha consistido en la visualización y análisis de vídeos sobre exposiciones orales desarrolladas en entornos de trabajo real. Se debían analizar cuestiones relacionadas con la expresión oral en

entornos académicos y profesionales (pronunciación y entonación, comunicación no verbal, problemas de las exposiciones, etc.). Este análisis se hacía en grupo por parte de los estudiantes y, finalmente, se exponía su resultado en clase. El estudio se llevó a cabo con 4 docentes que siguieron las mismas pautas de administración de la actividad. Se formaron grupos de control y grupos experimentales. Se recogieron los resultados del examen y se compararon entre los grupos que habían aplicado el estudio de casos y los que no para determinar si esta metodología incidía en los resultados de la evaluación sumativa. También se pasó un cuestionario de satisfacción para conocer la opinión de los estudiantes con respecto a este tipo de metodologías.

Los resultados muestran que la mayoría de los informantes considera la metodología del estudio de casos útil y motivadora, les facilita el aprendizaje a partir de los errores producidos en un entorno real, les resulta interesante al romper con la monotonía de la clase magistral, la recomiendan para mejorar el aprendizaje y, consideran que han aprendido más siguiendo esta metodología que si los docentes hacen solo explicaciones teóricas. En cuanto al impacto del estudio de casos en la evaluación sumativa, no hemos encontrado un patrón de resultados que nos permita extraer resultados concluyentes.

Como conclusión, pensamos que hay variables muy difíciles de controlar que quizá tengan más influencia en la evaluación sumativa que la metodología empleada, por ejemplo, la asistencia a clase, la motivación intrínseca de cada estudiante o las relaciones interpersonales dentro de cada grupo. Quizá sería bueno controlarlas para futuras investigaciones.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIO DE CASOS, EVALUACIÓN SUMATIVA., EXPRESIÓN ORAL, INNOVACIÓN DOCENTE, METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

¿TRABAJAR POR COMPETENCIAS EN LA UNIVERSIDAD? UNA PROPUESTA TEÓRICA DESDE LA HISTORIA

ORIOL LUJÁN FELIU
Universitat Autònoma de Barcelona

Introducción: Con la introducción del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ese inició un camino para hacer converger los sistemas educativos de la Unión Europea. La finalidad no era otra que facilitar la movilidad interna de estudiantes, equiparar el sistema mediante los grados y posgrados e incluso homogeneizar las competencias adquiridas por los estudios en los distintos países. ¿Pero se ha incorporado realmente el aprendizaje por competencias en la universidad? ¿Y si lo ha hecho, con qué grado? Esta propuesta quiere analizarlo en los distintos grados en historia del sistema universitario español.

Objetivos: Esta propuesta de ponencia tiene como objetivo analizar la introducción del aprendizaje por competencias en los grados en historia del sistema universitario español. Eso es, ver si se contempla en los planos docentes o no, con qué grado se incorporan y las similitudes y diferencias entre las principales universidades españolas. Con este análisis general se quiere ver si existe unanimidad en la incorporación del aprendizaje por competencias en historia y que reticencias persisten.

Resultados: Asimismo, como propuesta para el avance competencial en la universidad se pretende ofrecer una propuesta teórica de aprendizaje por competencias que podría aplicarse en cualquier grado en historia.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COMPETENCIAL., ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, GRADO EN HISTORIA

¿CUÁNTO SABEN LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS SOBRE SOSTENIBILIDAD?

Amaia Altuzarra Artola
Miren Edurne Aldazabal Etxeberria
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Este trabajo analiza el nivel de conocimientos y las percepciones que los estudiantes tienen sobre los ODS, así como, la evolución que se ha dado a lo largo de sus estudios. Para ello, el Equipo del Innovación Docente Ekonomi3 de la Facultad de Economía y Empresa (Sección Gipuzkoa) de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) diseñó una encuesta dirigida a todo el alumnado matriculado en la Facultad en el curso 2022-2023.

La metodología utilizada es el Análisis de Correspondencias Múltiples, completado con un Análisis Clúster. Este análisis permite identificar diferentes patrones o perfiles de comportamiento del alumnado en relación a la sostenibilidad. Consideramos que es de especial relevancia desarrollar la competencia de sostenibilidad entre los estudiantes de estudios empresariales habida cuenta del perfil más economicista que parece predominar en ellos y porque son quienes tomarán las decisiones empresariales en un futuro.

Los resultados muestran la coexistencia de cuatro patrones diferentes de comportamiento en relación con el conocimiento, percepción y compromiso sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la sostenibilidad entre los estudiantes. Más concretamente, encontramos un primer grupo que agrupa al 23.4% del alumnado y se caracteriza un bajo conocimiento y alto compromiso con los ODS; un segundo grupo que congrega al 30.4% del estudiantado y que manifiesta tener un elevado conocimiento y compromiso con la sostenibilidad; un tercer grupo que aglutina al 30% de los estudiantes y que muestran un bajo conocimiento y compromiso con los ODS; y, finalmente, un cuarto grupo que acoge al 16.2% del alumnado y que revela alto conocimiento pero poco

compromiso con la sostenibilidad. Este escenario sugiere la necesidad de continuar avanzando en la incorporación de la dimensión sostenible en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados del estudio también revelan que alrededor de la mitad de los estudiantes ha obtenido información sobre los ODS en la universidad. Además, la mayoría estarían dispuestos a recibir un salario inferior a la media para trabajar en una empresa con un buen historial social y medioambiental. Estos datos nos llevan a ver con optimismo el futuro. Entre los estudiantes que tienen un elevado conocimiento sobre ODS y un elevado nivel de compromiso, la mayoría son de cursos superiores. Este hecho nos lleva a la conclusión de que se está consiguiendo el desarrollo de la competencia de sostenibilidad en la universidad. Animamos a los agentes implicados a seguir en esta línea.

Por otro lado, el bajo nivel de participación de los estudiantes en las actividades organizadas por la universidad en relación a la sostenibilidad nos lleva a cuestionarnos una falta de alineación entre la Dirección Universitaria que son quienes firman y se comprometen en el plano institucional y el resto de agentes universitarios, que son quienes, al fin y al cabo, deben llevar a cabo la incorporación de la sostenibilidad que debe tener efecto en los estudiantes. Las mujeres muestran mayor sensibilidad que los hombres en relación a la sostenibilidad.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CLÚSTER, ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIA MÚLTIPLES, EDUCACIÓN SUPERIOR, ESTUDIANTES DE EMPRESA, SOSTENIBILIDAD

EVALUACIÓN DE LA METODOLOGÍA CUANTITATIVA EN LAS TESIS DE PREGRADO DEL ÁREA DE PERIODISMO DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE PERÚ PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Carolina L. Albornoz Falcón
Universidad Nacional Mayor de San Marcos

La investigación en el ámbito de los medios de comunicación es abordada desde los paradigmas positivista e interpretativo. En tal sentido, "los paradigmas se caracterizan por los métodos de recopilación de datos y el análisis de los mismos, así como por las estrategias metodológicas aplicadas en la investigación." (Eyisi, 2016, p. 2) [Traducción propia]. Si partimos de esta premisa, el investigador se aproxima a los fenómenos sociales desde los enfoques cuantitativo y cualitativo, que poseen sus propias particularidades.

Con la presente investigación se busca conocer cómo se está aplicando las características de la metodología cuantitativa en las tesis de licenciatura del área de Periodismo de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Perú), esto con el propósito de regular e implementar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas vinculadas a la investigación científica, así como en las asesorías de tesis.

Para lograr los objetivos planteados se llevó a cabo una evaluación exhaustiva de las tesis seleccionadas como muestra. Se han analizado en total 11 tesis, todas ellas alojadas en el repositorio digital de la universidad mencionada, con acceso abierto y defendidas durante el periodo 2005 al 2019. Incluimos, también, las tesis de enfoque mixto –cuantitativo y cualitativo-, y excluimos todas las de corte cualitativo y las que tienen el acceso bloqueado, así como las tesis impresas que se localizan en los anaqueles de la biblioteca. El tamaño pequeño de la muestra evidencia la escasa producción de tesis en el área de Periodismo, pero esta tendencia se repite en las otras dos áreas: Comunicación organizacional y Producción audiovisual. A modo de contextualización, los estudiantes

culminan la carrera con el bachillerato automático después de cinco años de estudios, y luego de la obtención del diploma del grado de bachiller, los ya egresados pueden iniciar oficialmente la ejecución de sus tesis de licenciatura.

Para la evaluación de las tesis nos apoyamos en algunos fundamentos de la investigación evaluativa con el fin de tener una aproximación real sobre el cumplimiento del uso de las características de la metodología cuantitativa. Para ello, utilizamos el instrumento de evaluación denominado lista de cotejo, herramienta que nos ayudó a verificar la presencia o ausencia de los criterios empleados en las tesis que recurrieron a la metodología cuantitativa. En la lista de cotejo incorporamos una escala dicotómica: "sí" o "no", que de manera objetiva nos permitió observar y recoger las evidencias que necesitábamos para el análisis de los textos académicos.

Uno de los resultados más relevantes de la investigación es que, los tesistas de pregrado sí aplicaron las dimensiones de la metodología cuantitativa en el desarrollo de sus tesis pero con limitaciones y deficiencias, sobre todo, en el uso de las estrategias estadísticas para el análisis de datos. Asimismo, visibilizamos la ilógica realidad de una cantidad ínfima de tesis producidas y sustentadas en el área de Periodismo. Por ende, se requiere repensar sobre esas falencias a fin de incrementar la generación de tesis y mejorar la rigurosidad en cuanto a la aplicación de los métodos.

PALABRAS CLAVE

INVESTIGACIÓN., METODOLOGÍA CUANTITATIVA, PERIODISMO, TESIS

EL PAPEL DE LOS VALORES DEL DOCENTE EN LA BUENA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

GUADALUPE IBARRA ROSALES
Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación de la UNAM

EL PAPEL DE LOS VALORES DEL DOCENTE EN LA BUENA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

Guadalupe Ibarra Rosales

Investigadora del Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación de la UNAM

Introducción: En esta comunicación se presentan y analizan los valores del docente universitario que son resultados de una encuesta sobre la buena práctica docente aplicada a la generación de alumnas (os) de la Maestría en Pedagogía que cursaron el último semestre en el 2023-1 en el Posgrado de Pedagogía de la UNAM.

Actualmente la buena práctica docente se ha considerado relevante porque contribuye a lograr la calidad educativa a la vez que se perfila a una formación profesional que responda a las necesidades y problemáticas de la sociedad actual. Tanto las políticas educativas de los diferentes niveles como las mismas instituciones de educación superior han desarrollada estrategias para actualizar o formar a los docentes en las competencias, capacidades, habilidades, valores y actitudes éticas que son necesarias para desarrollar la práctica docente en un nuevo paradigma o modelo educativo centrado en el aprendizaje.

En este nuevo modelo centrado en el aprendizaje la función tradicional del docente como mero transmisor de información o contenido ha sido desplazada por una nueva figura que tiene como función orientar, apoyar y ayudar a los alumnos para que participen y se involucren en su aprendizaje de tal modo que a lo largo del curso vayan adquiriendo la capacidad de aprender a aprender hasta llegar al aprendizaje autónomo.

La figura del docente como orientador y guía del aprendizaje además de requerir competencias y habilidades pedagógicas y didácticas necesita poner en práctica valores profesionales como la responsabilidad, el compromiso, el respeto, la tolerancia, así como actitudes éticas como la empatía, el diálogo, la escucha activa, etc. Esto porque la ayuda y orientación que puede proporcionar el docente depende en gran medida de la disposición ética que tenga para realizar esta labor ya que en la apertura o clausura del aprendizaje por parte de los alumnos tienen peso las actitudes y valores éticos que manifieste el docente en el proceso de aprendizaje. Una actitud autoritaria e intolerante, así como llevar a cabo la orientación del aprendizaje sin responsabilidad y compromiso desmotivan al estudiante e incluso puede llevar al abandono del curso. Es por ello por lo que los valores del docente son clave para realizar una buena enseñanza enfocada a alcanzar el aprendizaje autónomo de los alumnos.

Objetivo: Analizar la importancia que tienen los valores del docente para desarrollar una buena enseñanza enfocada al logro del aprendizaje de los alumnos.

Método: Una encuesta sobre la buena práctica docente realizadas a alumnas (os) del último semestre de la Maestría en Pedagogía de la UNAM.

Resultados: De acuerdo con los resultados de la encuesta los valores que califican a un buen docente, los cuales obtuvieron el mayor porcentaje de respuestas son: responsabilidad, compromiso, respeto, tolerancia, justicia, honestidad, ética profesional. Un porcentaje de alumnos expresaron en el rubro de valores actitudes éticas como empatía, diálogo, escucha, así como sentimiento como el amor.

Conclusiones: Los resultados de la encuesta muestran que los valores del docente que son importantes para realizar una buena enseñanza donde el docente cumpla con la función de orientador y guía del aprendizaje son principalmente: la responsabilidad, el compromiso, y el respeto.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES ÉTICAS, DOCENCIA, ENSEÑANZA, VALORES PROFESIONALES

DIME CON QUIÉN ANDAS Y TE DIRÉ CUÁN CREATIVO ERES: RELACIONES ENTRE LA PERSONALIDAD CREATIVA Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

ANDREA NAVARRO GALIANA
PABLO VIZCAÍNO-ALCANTUD
Universidad de Alicante

Actualmente, la educación en creatividad se presenta como un desafío para muchos docentes, ya que en varias ocasiones y en ciertas materias, puede suponer todo un reto la selección de técnicas y herramientas para explotar la creatividad del alumnado y su evaluación. En grados como el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas, la creatividad es un factor determinante, pero hasta ahora no se ha contemplado la personalidad creativa del alumnado en la evaluación de su rendimiento académico.

El objetivo que tiene este trabajo de fin de grado es explorar los perfiles creativos del alumnado de segundo curso del Grado de Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad de Alicante y analizar si la personalidad creativa de los mismos es determinante en cuanto a su calificación en la asignatura Fundamentos de la creatividad, cursada en el segundo curso del grado, de forma obligatoria. Para realizar esta investigación, desarrollaremos una metodología cuantitativa donde cotejaremos los datos del alumnado, así como sus calificaciones grupales y de dupla, frente los resultados de la prueba de personalidades creativas *My Creative Type*, creado por la empresa Adobe. Se ha utilizado una muestra de 101 alumnos y alumnas del Grado para estudiar cada uno de los perfiles creativos que componen los grupos de trabajo, a fin de argumentar los patrones

o relaciones planteadas en los objetivos de la investigación. El análisis de los datos se clasifica en tres itinerarios en el que cada uno analiza unas variables: itinerario 1: variables individuales, itinerario 2: variables de dupla e itinerario 3: variables de grupo, en cada uno de estos itinerarios se han realizados análisis estadísticos descriptivos, tablas de contingencia y tablas ANOVA. En los resultados se contempla que las calificaciones obtenidas tanto a nivel grupal como a nivel de dupla pueden depender de los perfiles creativos de sus integrantes, de forma que se observa el predominio de ciertas personalidades cuya presencia en grupos de trabajo favorece a un alto rendimiento académico.

Tras el análisis de los resultados obtenidos en la investigación, se extraen unas conclusiones orientativas, como la de poder incorporar este mecanismo de conocimiento de las personalidades creativas del alumnado para una futura aplicación en las guías docentes, con el objetivo de proporcionar herramientas de evaluación acordes con el perfil creativo de cada estudiante.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, PERSONALIDADES CREATIVAS, RENDIMIENTO ACADÉMICO, TRABAJO EN GRUPO

REVISIONES TEÓRICAS Y/O ANÁLISIS DOCUMENTAL (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO)

ABSTRACT

Podrán acogerse a este simposio todos aquellos trabajos e investigaciones cuya temática, a consideración de sus autores, no confluya con alguno de los simposios propuestos y esté vinculado a Revisiones teóricas y/o análisis documental.

La Organización se reserva el derecho de reubicar estas ponencias en otros simposios del Nodo (previo aviso a los autores) si así lo decide el Comité Científico.

- **Ponencia S11-12.** EL AULA INVERTIDA EN QUÍMICA: LA CREACIÓN DE CURSOS MOOC COORDINADOS COMO OPORTUNIDAD PARA SECUNDARIA Y BACHILLERATO Raquel García Martín. Eva García-Beltrán. M. Almudena Cantero Sandoval.
- **Ponencia S11-26.** EL DOCENTE DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR EN MÉXICO ANTE EL RETO DE LA EDUCACIÓN 4.0 Carolina Gabriela Analco Panohaya. María Teresa Machado Durán. Elizabeth Rojas Valerio.
- **Ponencia S11-29.** TASK-BASED APPROACH IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES IN SCHOOLCHILDREN Anna Szczesniak.
- **Ponencia S11-55.** LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS ACTUALES Y LA NECESIDAD DE LA RENOVACIÓN METODOLÓGICA EN EL ÁREA DE MÚSICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Paloma Bravo-Fuentes.
- **Ponencia S11-61.** INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EN EL APRENDIZAJE INVERSO EN LOS ESTUDIOS SUPERIORES DE INGENIERÍA INFORMÁTICA: ASPECTOS DE MEJORA Y EXPERIENCIA PRÁCTICA. Francisco Daniel Pérez Cano. Gema Parra Cabrera. Juan José Jiménez-Delgado.
- **Ponencia S11-62b.** METODOLOGÍAS DIGITALES EN EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. IMPLEMENTACIÓN DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. Fernando Manuel Castro Figueroa.
- **Ponencia S11-66.** ANÁLISIS DE LA EDUCACIÓN PARA EL USO RESPONSABLE DE LAS TIC EN ENTORNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Jesús E. Albertos San José.
- **Ponencia S11-70b.** LA EDUCACIÓN COMO CONSTRUCTORA Y CONTRIBUIDORA DE SENTIDO. CONEXIONES PEDAGÓGICAS Javier Bermejo Fernández-Nieto.
- **Ponencia S11-71.** ATENCIÓN EN EL AULA A PERFILES VOCACIONALES MUY AMPLIOS Y DIVERSOS: UNA PROPUESTA DE APLICACIÓN DOCENTE EN TORNO AL ALUMNADO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Laia Falcón Díaz-Aguado.

- **Ponencia S11B-01.** ANÁLISIS DE LA CODOCENCIA EN EL CONTEXTO ESPAÑOL Y EUROPEO: REVISIÓN, EXPERIENCIAS Y PROPUESTAS DE EVALUACIÓN Rocío De Torre Ceijas.
- **Ponencia S11B-02.** EXPRESIÓN TEATRAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO A TRAVÉS DE HALMA ANGÉLICO Lorena Alemán Alemán.
- **Ponencia S11B-03.** EL ONLINE PICASSO PROJECT: UN PROYECTO DE HUMANIDADES DIGITALES MULTIDISCIPLINARIO Enrique Mallen.
- **Ponencia S11B-04.** CAPACITACIÓN EN DISEÑO PARA TODAS LAS PERSONAS A TRAVÉS DE LA UNIVERSIDAD DIGITAL. UNA PROPUESTA FORMATIVA POSGRADUAL DE ÉXITO Cristina Díaz Román.
- **Ponencia S11B-12.** EL VALOR DE LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL. NO TRESPASSING: UNA METODOLOGÍA CREATIVA CON REGLAS, TRABAS Y LIMITACIONES PARA EL GRADO DE PERIODISMO. Hannot Mintegia.
- **Ponencia S11B-13.** PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN LA FORMACIÓN DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE INVESTIGACIONES EMPÍRICAS RECIENTES Susan Rivera Robles. Viviane Hummes. María José Seckel.
- **Ponencia S11B-14.** REFLEXIONES RESPECTO DE LA ESCRITURA CURSIVA EN EL CONTEXTO ESCOLAR Mariana Diez.
- **Ponencia S11B-15.** EDUCABILIDAD E INNOVACIÓN DESDE LA ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA Y LA PEDAGOGÍA Vicente De Jesus Fernández Mora. Romina Denise Jasso. Walter Federico Gadea Aiello.
- **Ponencia S11B-16.** TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EDUCACIÓN: METAANÁLISIS SOBRE LA EFECTIVIDAD EN EL APRENDIZAJE Y NIVEL DE COMPLEJIDAD DE ACTIVIDADES EN INVESTIGACIONES EDUCATIVAS Susan Rivera Robles.
- **Ponencia S11B-17.** ESTADO DE LA CUESTIÓN SOBRE EL USO DEL VIDEOJUEGO COMERCIAL PARA ENSEÑAR GEOGRAFÍA Alicia González-Marín.
- **Ponencia S11B-18.** USO DE PANTALLAS, DESORDENES PSICOSOCIALES Y ACTIVIDAD FÍSICA Josué Rubén González Ruiz.

- **Ponencia S11B-19.** EL DÉFICIT DE CONECTIVIDAD EN EL MEDIO RURAL Y SU ESPECIAL AFECTACIÓN A LOS CENTROS EDUCATIVOS. UN ANÁLISIS DESDE LA DOCTRINA Mercedes Raquel García Revilla. Juan Luis Rubio Sánchez. Olga Martínez Moure.
- **Ponencia S11B-20.** ¿QUÉ SABEMOS DE LOS ODS? CONSIDERACIONES DE ALUMNADO DEL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA, ANTE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE Javier Contreras García.

EL AULA INVERTIDA EN QUÍMICA: LA CREACIÓN DE CURSOS MOOC COORDINADOS COMO OPORTUNIDAD PARA SECUNDARIA Y BACHILLERATO

Raquel García Martín
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)
Eva García-Beltrán
Universidad a Distancia de Madrid
M. Almudena Cantero Sandoval
UNIR

El aula invertida ha experimentado un crecimiento relevante en la última década, especialmente en lo relativo a su empleo en el campo de la química. La estructura clásica del aula invertida, con material preparatorio, desarrollo en el aula y actividades finales de refuerzo o profundización se erige como un contexto actual que pueda impulsar el aprendizaje activo para las generaciones actuales y venideras. Asimismo, parece que el impacto en el rendimiento académico, así como el grado de satisfacción es positivo. Por ello, se propone realizar una revisión bibliográfica que permita obtener los elementos clave para el éxito del aula invertida en la química y, en base a ello, detectar oportunidades en el ámbito de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato, con el fin de mejorar el aprendizaje significativo de las nuevas generaciones mediante su compromiso activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se han revisado más de 126 estudios representativos de aula invertida en la química en el periodo 2013-2022, obtenidos de un conjunto de más de 300 artículos científicos preliminarmente identificados. En esta revisión se evidencian aspectos clave, como la importancia de un docente motivado que actúe como guía en el desarrollo de las tres fases del aula invertida y la tecnología emerge como regulador del coste-beneficio de la metodología para docentes y alumnado. De hecho, existe un desarrollo muy significativo de herramientas específicas o de aplicación específica en la química, que garantizan esa implementación tecnológica, así

como un conjunto de buenas prácticas para las actividades prácticas y/o prácticas de laboratorio. Este hecho, unido a que parece confirmarse una mejora en el rendimiento académico y en la percepción de la metodología por parte de los alumnos cuando se analiza exclusivamente el campo de la química, crean una clara oportunidad.

Atendiendo a los análisis realizados, los mejores resultados de la aplicación de esta metodología en la docencia de la química se obtienen para el alumnado de los primeros cursos y de grupos reducidos, por lo que parece adecuado transferir los desarrollos universitarios al contexto de ESO y Bachillerato. Así, se identifica como oportunidad la creación de cursos MOOC (*Massive Online Open Courses*) que permitan aunar los esfuerzos coordinados de docentes de distintos centros y la financiación y mantenimiento necesarios, en un contexto fácilmente adaptable a otras metodologías activas (aprendizaje basado en problemas o proyectos, entre otras).

En suma, la consolidación del aula invertida en la química demanda docentes motivados y con un rol de guía que, mediante las herramientas disponibles, previamente validadas en estudios recientes, se puede regular en un contexto tecnológico y abierto, que además pueda coordinar los esfuerzos y los recursos necesarios de los docentes e instituciones, respectivamente, sugiriendo la implementación de cursos MOOC coordinados entre instituciones como base tecnológica del cambio metodológico.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, MOOC, QUÍMICA

EL DOCENTE DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR EN MÉXICO ANTE EL RETO DE LA EDUCACIÓN 4.0

Carolina Gabriela Analco Panohaya
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)
María Teresa Machado Durán
Elizabeth Rojas Valerio
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Las herramientas digitales 4.0 clasifican dentro de las tecnologías emergentes que hoy han dado un vuelco esencial a la vida social; sus implicaciones desde el punto de vista de la formación del hombre, tienen una expresión concreta en la escuela, particularmente en el Nivel Medio Superior, encargado de articular la educación básica y la educación superior en una serie de saberes instruccionales, pero sobre todo, procedimentales y actitudinales que deben apuntar al éxito de los futuros egresados en la esfera técnica o su seguimiento a la universidad con altos niveles de respuesta a los desafíos del mundo laboral en un entorno cada vez más digitalizado. Este entorno altamente tecnológico se constituye en un reto indiscutible dentro de la formación continua de los docentes, de tal manera que, se hace impostergable la actualización metodológica del docente para la gestión pedagógica y comunicativa con los estudiantes, para La integración efectiva de estas competencias y herramientas en la educación utilizando enfoques pedagógicos innovadores, pero sobre todo, para una preparación de los estudiantes en función de los retos que la sociedad del conocimiento impone. En el trabajo, las autoras – docentes, hacen un paneo por la evolución tecnológica de las herramientas tecnológicas 3.0 a la 4.0 anclado en el movimiento pedagógico didáctico que este tránsito ha llevado en México, y centran su atención en las potencialidades que las herramientas digitales 4.0 imprimen hoy a sus preparaciones de asignatura en un modelo educativo 4.0, que ya se sabe debe dar paso a la entrada de herramientas 5.0, inclusive 6.0. El estudio en cuestión de plantea como objetivo: Sistematizar la teoría y la práctica del uso de herramientas 4.0 en la enseñanza media superior

mexicana, con un enfoque integrador y alto sentido pragmático, de manera que, el resultado en sí pueda ser enriquecido de manera concéntrica en el devenir, y también pueda ser aplicado a otras áreas del conocimiento, inclusive enseñanzas, a partir de las adecuaciones al contexto pedagógico correspondientes. Se utilizó el análisis documental y métodos del nivel teórico para sistematizar el aparto categorial correspondiente al desarrollo tecnológico contemporáneo, sus herramientas de concreción y sus posibilidades de implementación en la docencia de la enseñanza media superior. Se generaron acciones de autopreparación y cooperación entre los docentes para la generación de actividades integradoras basadas en el uso de herramientas 4.0, cuyo resultado de expresa en el crecimiento de los docentes como principal emisor de las habilidades necesarias para el aprendizaje permanente en sus educandos y consecuentemente, se obtiene un crecimiento significativo en el desempeño de los estudiantes al usar dichas herramientas digitales 4.0.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN 4.0, HERRAMIENTAS 4.0, WEB 3.0, WEB 4.0

TASK-BASED APPROACH IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES IN SCHOOLCHILDREN

ANNA SZCZESNIAK
Universidad de Malaga

Based on the premise that language is best learned through the completion of meaningful tasks, a Task-Based approach has gained significant momentum in the field of language education over the past decades. Therefore, the present study carried out a bibliometric analysis of the publications that dealt with the use of this innovative methodology in English classes at the primary and secondary educational levels. The

objectives of the study were to analyse the evolution of the number of studies published per year and to identify research trends related to the use of task-based language teaching (TBLT) in the English subject. The search for studies analysing the use of TBLT in English classes was conducted from inception to June 2023 (included). The database which was used for retrieving studies was the Web of Science. The search was carried out in the search field type "topic" and the search syntax was as follows: ("task-based learning" OR "task-based approach" OR "task-based language teaching" OR TBLT) AND ("English lesson" OR "English class" OR "English subject" OR "second language" OR "foreign language" OR ESL OR EFL) AND (English) AND ("primary education" OR "secondary education" OR school OR schoolchildren OR students). A total of 191 publications identified were retrieved for a more detailed screen. Afterwards, from the title and abstract of the publications assessed for eligibility, 40 publications dealt with TBLT in schoolchildren, and thus, were included in the present study. The majority of studies which were excluded were carried out with university students. The results of the present study do not indicate a growing trend in publication numbers, despite the widespread popularity of implementing TBLT in all levels of education systems. Furthermore, the number of studies which deal with the use of tasks in English classes in schoolchildren is still very scarce. As regards the scope review, after an in-depth analysis of the 40 selected publications, the majority of studies underscored the benefits of applying tasks in language learning. Numerous studies point to a marked preference for this methodology over traditional language teaching strategies. It has been argued that using meaningful tasks in classes not only enhances language proficiency but also promotes intercultural communication skills and increases students' motivation towards foreign language learning. Furthermore, technology-driven and mobile-assisted task performance in foreign language classrooms has shown a positive effect on the language learning process. Nevertheless, it has been argued that there is a significant variation in beliefs and practices regarding the use of tasks, particularly with beginner-level students. Many teachers lack confidence and knowledge of how to implement tasks efficiently in their classes. Overall, the findings

stress the need to address these issues by providing teacher training programmes and aligning curriculum design with TBLT principles because, despite all the benefits of using tasks in class, its potential is not fully realized. Hence, it is necessary to acknowledge that its successful implementation requires resource allocation, ongoing training and support for teachers.

PALABRAS CLAVE

ENGLISH CLASSES, FOREIGN LANGUAGE TEACHING, SCHOOLCHILDREN, TASK-BASED APPROACH

LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS ACTUALES Y LA NECESIDAD DE LA RENOVACIÓN METODOLÓGICA EN EL ÁREA DE MÚSICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

PALOMA BRAVO-FUENTES
Universidad de Málaga (estancia postdoctoral)

En los contextos educativos actuales, se reconoce la importancia de brindar una educación integral que desarrolle habilidades cognitivas, emocionales, sociales y creativas en los estudiantes. En este sentido, el área de educación musical juega un papel fundamental en el proceso educativo, ya que contribuye al desarrollo de diversas competencias y ofrece oportunidades de expresión artística y cultural.

Sin embargo, tras una revisión de la literatura se ha evidenciado la necesidad de una renovación metodológica en la educación musical para adaptarse a las demandas y desafíos del siglo XXI. En dicha revisión se han incorporado artículos publicados en revistas científicas de impacto revisadas por pares indexadas en WOS y Scopus.

Los resultados muestran temas recurrentes que justifican la necesidad de una renovación metodológica en el área de educación musical.

1. Cambios en el perfil de los estudiantes: pues tienen características y necesidades diferentes a las generaciones anteriores. Son nativos digitales, inmersos en la cultura digital y tienen acceso a una amplia gama de recursos y tecnologías. Esto requiere que la educación musical se actualice y utilice herramientas y enfoques que sean relevantes y atractivos para los estudiantes.
2. Fomento de la creatividad y la innovación: La educación musical debe promover la creatividad y la innovación en los estudiantes, permitiéndoles explorar y experimentar con diferentes géneros, estilos y técnicas musicales. Se busca fomentar la expresión personal y el pensamiento crítico a través de proyectos musicales colaborativos y actividades que estimulen la imaginación y la originalidad.
3. Enfoque práctico y contextualizado: Se busca que la educación musical vaya más allá de la teoría y se centre en experiencias prácticas y significativas. Los estudiantes deben tener la oportunidad de tocar instrumentos, cantar, improvisar, componer y participar en presentaciones musicales. Además, es importante vincular la música con su contexto cultural, histórico y social, para que los estudiantes comprendan su relevancia y valoren la diversidad musical.
4. Aprendizaje colaborativo y en red: Se fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes. Las actividades grupales y proyectos musicales conjuntos promueven la comunicación, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales, al tiempo que enriquecen el aprendizaje musical.

En resumen, los contextos educativos actuales demandan una renovación metodológica en el área de educación musical para adaptarse a las necesidades de los estudiantes y aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Esta renovación busca promover la

creatividad, la innovación, el enfoque práctico, la contextualización, el aprendizaje colaborativo y el uso adecuado de recursos tecnológicos en el proceso educativo musical. Todo ello, favorece que los estudiantes sean los propios protagonistas de su aprendizaje y que la motivación siempre esté presente en su proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN MUSICAL, METODOLOGÍAS, MÚSICA, PRIMARIA

INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EN EL APRENDIZAJE INVERSO EN LOS ESTUDIOS SUPERIORES DE INGENIERÍA INFORMÁTICA: ASPECTOS DE MEJORA Y EXPERIENCIA PRÁCTICA

Francisco Daniel Pérez Cano
Gema Parra Cabrera
Juan José Jiménez-Delgado
Universidad de Jaén

Introducción: El aprendizaje inverso, también conocido como flipped classroom, es un enfoque pedagógico que se centra en invertir el orden tradicional de las actividades de aprendizaje que se desarrollan en el aula. Este enfoque propone que los estudiantes estudien los conceptos teóricos en casa, antes de asistir a clase, y asistan al aula para desarrollar casos prácticos con los que resuelvan dudas, profundicen los conocimientos y realicen discusiones en grupo. El objetivo de este trabajo es analizar el uso de este enfoque en los estudios superiores de ingeniería informática.

Objetivos: El objetivo de este trabajo es analizar las diferentes formas de implantar el aprendizaje inverso en las diferentes asignaturas que componen los estudios de educación superior de ingeniería informática. Además de la implantación de este enfoque, también es necesario

establecer una serie de elementos que garanticen el correcto funcionamiento de las clases. Para que la metodología funcione y se pueda desarrollar con naturalidad, los estudiantes tienen que realizar las tareas que se proponen en casa antes de asistir al aula.

Metodología: La metodología utilizada ha consistido en la revisión sistemática de artículos científicos y publicaciones en revistas especializadas relacionadas con el aprendizaje inverso. Además, también se han analizado las diferentes herramientas y sistemas que garantizan la correcta implantación del enfoque, extrapolando estas técnicas a la experiencia práctica obtenida en el aula.

Resultados y Discusión: Durante la revisión sistemática realizada para este estudio, se encontraron numerosos ejemplos de la implantación de este enfoque en diversas áreas del conocimiento. La implantación de esta metodología en los estudios superiores de ingeniería informática es especialmente interesante por el carácter práctico de la mayor parte de las asignaturas. Este enfoque es de especial interés en el ámbito de la programación ya que los estudiantes suelen tener bastantes dificultades a la hora de resolver los problemas que se platean en el aula, así como la gestión de los errores que surgen durante el planteamiento de la solución.

Conclusiones: El aprendizaje inverso supone un cambio en el paradigma clásico de la forma en la que se imparte la docencia. Este cambio permite realizar un aprendizaje más activo y dinámico mediante la resolución de casos prácticos en el aula. En estos casos se plantean problemas que los estudiantes deben analizar y abordar en conjunto bajo la supervisión del docente. Para implementar esta metodología de manera efectiva, es importante seleccionar y desarrollar materiales didácticos de calidad, comunicar claramente las expectativas y proporcionar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten. Además, se debe utilizar el tiempo en el aula de manera activa y productiva, brindando actividades desafiantes y fomentando la participación y colaboración de los estudiantes. De esta forma, se fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas, habilidades esenciales en el mundo laboral actual.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, EXPERIENCIAS, FLIPPED CLASSROOM, PROGRAMACIÓN

METODOLOGÍAS DIGITALES EN EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. IMPLEMENTACIÓN DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

FERNANDO MANUEL CASTRO FIGUEROA
Universidad Autonoma de Baja California

Ponencia: Metodologías Digitales en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Implementación de las TIC en la educación superior.

Introducción: En la era digital en la que nos encontramos, la educación se ha visto altamente influenciada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha transformado la manera en que los docentes imparten conocimientos y los estudiantes adquieren nuevas habilidades. Las metodologías digitales han surgido como un enfoque innovador y efectivo para fortalecer el proceso educativo, especialmente en el nivel de educación superior.

Este trabajo tiene como objetivo explorar y analizar las diferentes metodologías digitales utilizadas en el contexto de la educación superior, centrándose en la implementación de las TIC. Se examinará cómo estas metodologías pueden contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la participación activa de los estudiantes, el desarrollo de habilidades digitales, la colaboración entre pares y la personalización del aprendizaje.

Objetivos:

- Analizar el papel de las TIC en la educación superior: En este objetivo, se investigará cómo las tecnologías digitales han sido adoptadas y utilizadas en el ámbito educativo de la educación superior. Se examinará el impacto de estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se identificarán las ventajas y desafíos asociados con su implementación.
- Evaluar los beneficios y desafíos de la implementación de las TIC: Se examinarán los beneficios que la implementación de las TIC puede proporcionar al proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación media superior, como el acceso a información actualizada, la motivación de los estudiantes y la personalización del aprendizaje.
- Proporcionar recomendaciones para una implementación efectiva de las TIC: Basado en el análisis y la evaluación de las metodologías digitales y la implementación de las TIC en la educación superior, se ofrecerán recomendaciones prácticas y estrategias para una adopción efectiva y exitosa de estas tecnologías en el contexto educativo. Estas recomendaciones se centrarán en aspectos como la formación docente, la infraestructura tecnológica, la selección de herramientas digitales apropiadas y la evaluación del impacto de las TIC en el aprendizaje de los estudiantes.

Metodología: Se investigarán y analizarán diferentes enfoques y estrategias de enseñanza que utilizan herramientas digitales en el contexto de la educación superior. Se examinarán metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo en línea, el uso de plataformas educativas, así como la utilización de fuentes bibliográficas acompañada de recursos digitales de fuentes confiables y de suma pertinencia.

PALABRAS CLAVE

DIGITAL, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN METODOLÓGICA, TICS

ANÁLISIS DE LA EDUCACIÓN PARA EL USO RESPONSABLE DE LAS TIC EN ENTORNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

JESÚS E. ALBERTOS SAN JOSÉ
Universidad Internacional de Valencia

Al desarrollo de competencias TIC en el profesorado y en los alumnos se ha unido la necesidad de una formación en su uso responsable. Para ello, dentro de la jornada escolar, se ofrece en algunos centros educativos de Primaria la participación en programas que desarrollan este aspecto de su uso. Nuestro estudio pretende conocer el porcentaje de centros que ofrecen este tipo de formación, así como fijar un contexto que permita valorar si a día de hoy la comunidad educativa aporta formación suficiente dentro de él.

Hemos analizado estudios sobre la incorporación de la formación TIC en los centros educativos, incidiendo en la evolución hacia la enseñanza en su uso responsable por parte de los alumnos, en el marco de la educación no formal, y comparándolo con planes de lectura dentro de este mismo contexto, que han mostrado el desarrollo de competencias similares en el alumno, sirviendo además como dato de comparación. También hemos distinguido en nuestro análisis los datos obtenidos de centros públicos, concertados y privados. Para ello hemos analizado las páginas web de una muestra representativa de la Comunidad de Madrid. Los resultados nos indican que, aunque 78% de los centros de Primaria muestra información de sus actividades y proyectos en términos de educación no formal, apenas un tercio presenta programas de educación TIC responsable, y un cuarto programas de fomento de la lectura, y que dentro del desglose en los primeros destacan los concertados y en los segundos los públicos. En ninguno de los casos se muestran públicamente

resultados de estos programas. Estos resultados nos llevarán a una reflexión sobre su implantación y posibles líneas de acción e investigación.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, EDUCACIÓN NO FORMAL, EDUCACIÓN PRIMARIA, TECNOLOGÍA

LA EDUCACIÓN COMO CONSTRUCTORA Y CONTRIBUIDORA DE SENTIDO. CONEXIONES PEDAGÓGICAS

Javier Bermejo Fernández-Nieto
Universidad Camilo José Cela

Introducción: El concepto de sentido de la vida ha sido abordado, tradicionalmente, desde el ámbito filosófico, teológico y psicológico. Si bien se constituye como una de las cuestiones más profundas del propio ser humano, su consideración ha ido oscilando al compás de los tiempos. Recientemente, el sentido de la vida, como concepto, ha sido un tema redescubierto sobre el que se han iniciado diversas aproximaciones de carácter pedagógico. Así lo corrobora la producción científica de la última década. En términos educativos este concepto se encuentra en auge, sobre todo, a partir de la reflexión y aportaciones que desde la filosofía de la educación se han iniciado en la última década. Este auge se debe a las conexiones que el propio concepto de la vida presenta con la educación, entendiendo esta como la acción que posibilita el desarrollo pleno de las personas. Así, considerar el sentido de la vida en términos educativos requiere partir de la premisa de que la educación, más allá de constitutiva, presenta características contributivas para el desarrollo de sentido en la vida de las personas.

Objetivos: Este trabajo reflexiona sobre estas conexiones de carácter filosófico a partir de las aportaciones pedagógicas aparecidas en los últimos años, con el fin de identificar las conexiones pedagógicas entre ambos conceptos.

Metodología: El presente trabajo aporta las diferentes perspectivas que desde el plano educativo se han producido en los últimos tiempos, aportando un fértil terreno sobre el que la filosofía de la educación puede continuar reflexionando y aportando revisiones educativas de interés.

Discusión: Si la educación tiene como finalidad ulterior el desarrollo pleno de las personas, la cuestión sobre el sentido de la vida no puede ser obviada, entendiendo esta como dimensión humana (capacidad de encontrar, alcanzar u otorgar sentido a/en la vida).

Resultados: El trabajo refleja las características tanto contributivas como constitutivas que la educación presenta en relación al concepto personal de sentido de la vida, aportando evidencias que reflejan que la educación es un aspecto posibilitador de sentido, lo que requiere de reflexión profunda en relación a esa condición de posibilidad.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN, SENTIDO DE LA VIDA

ATENCIÓN EN EL AULA A PERFILES VOCACIONALES MUY AMPLIOS Y DIVERSOS: UNA PROPUESTA DE APLICACIÓN DOCENTE EN TORNO AL ALUMNADO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LAIA FALCÓN DÍAZ-AGUADO
Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información

Introducción: De acuerdo a Naciones Unidas (2021), la grave situación del horizonte laboral de la juventud (exacerbada por procesos como la digitalización, las sucesivas crisis financieras o la pandemia del Covid-19) deriva, a su vez, en un alarmante deterioro del sentido que los y las jóvenes dan su etapa educativa. Resturar el modo en que perciben la utilidad y la función de sus estudios es un factor esencial para el éxito educativo. Para lograrlo, además del diseño y aplicación de otro tipo de herramientas (como las destinadas a reforzar la formación para la consecución del empleo) es imprescindible que las instituciones de educación superior emprendan otras medidas: reacciones que, desde la docencia, ayuden al alumnado a mejorar la vivencia, la dirección y el aprovechamiento de su etapa de formación.

La propuesta que aquí presentamos quiere sumarse a este urgente tipo de reacción docente, en relación a un perfil de alumnado particularmente sensible a este respecto: el estudiantado de Comunicación Audiovisual, caracterizado no sólo por orientarse a un sector con muy preocupantes tasas de desempleo, sino también por escoger tales estudios desde un espectro vocacional extraordinariamente variado. Este último está resultando un factor de crucial importancia para el desarrollo de su etapa universitaria y, en consecuencia, para la evolución de los planes de estudios y de las propias asignaturas en sus programas y metodologías individuales. Porque los intereses profesionales específicos del alumnado reunido en el aula llegan a ser tan numerosos y distantes entre sí, que la orientación de cada asignatura se ve seriamente condicionada por una difícil disyuntiva: ¿cómo ayudar a que vean reforzada su motivación y el

sentido que dan a sus estudios (respondiendo con minuciosidad y eficacia al mosaico vocacional que conforman) desde un programa compacto y coherente que atienda a los objetivos y competencias de cada materia?

Objetivos: Para sumarse a este esfuerzo por conectar los objetivos, contenidos y metodología docentes con la motivación y el horizonte profesional del estudiantado, esta presentación expone la metodología y los resultados de un caso específico de aplicación en el aula: la asignatura de "Estética Musical" impartida en tercer curso del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid, particularmente valorada por su alumnado por el modo en que colabora a restaurar su relación con la carrera universitaria escogida y a prever el sentido, las posibilidades, las responsabilidades, la utilidad social y los riesgos que asumirán al aplicar profesionalmente los contenidos y competencias que vertebran sus estudios.

Metodología: Los resultados presentados corresponden a la observación y evaluaciones cualitativa y cuantitativa (de acuerdo a encuestas internas realizadas a la totalidad de participantes y a los resultados obtenidos por el programa DOCENTIA de evaluación de la calidad docente de la Universidad Complutense de Madrid) realizadas durante nueve años académicos, comprendidos entre los cursos 2013-2014 y 2022-2023.

Resultados Y Conclusiones: La presentación expondrá las medidas docentes llevadas a cabo y los resultados que, de forma explícita y específica, el estudiantado subraya como restauración del sentido y valoración que da sus estudios.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD DOCENTE, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EVALUACIÓN, INNOVACIÓN DOCENTE, PERFILES VOCACIONALES

ANÁLISIS DE LA CODOCENCIA EN EL CONTEXTO ESPAÑOL Y EUROPEO: REVISIÓN, EXPERIENCIAS Y PROPUESTAS DE EVALUACIÓN

ROCÍO DE TORRE CEIJAS
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

Según el último informe de la OCDE, en España en 2022 el abandono educativo temprano (AET) se mantuvo estable con un 13,9% de personas de 18 a 24 años que no había completado la segunda etapa de Educación Secundaria y no seguía ningún tipo de formación, mientras que la media europea se sitúa en 9,3%. La codocencia o docencia compartida es una metodología, enfoque o herramienta que implica la cooperación de dos o más docentes en el diseño, la planificación y el desarrollo de contenidos, actividades o proyectos en un mismo espacio, que puede contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y reducir el AET.

Esta metodología respalda los valores y principios de la Unión Europea (UE) recogidos en sus bases educativas más destacables: (1) inclusión y equidad de oportunidades para todo el alumnado; (2) desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación; (3) trabajo cooperativo; (4) movilidad y cooperación entre docentes a varios niveles.

España se han puesto en marcha varias iniciativas estatales financiadas que apuestan por la codocencia, como el Programa de Integración de Materias (PIM) para los centros que lo soliciten y el Programa para la Orientación, Avance y enriquecimiento educativo PROA+ ,dirigido a apoyar a los centros educativos que presentan mayor proporción de alumnado vulnerable, siendo una de sus actividades palanca la docencia compartida, por lo que se están destinando recursos para la formación del profesorado y a su aplicación directa en el aula.

Con el objetivo de analizar y recopilar artículos científicos que favorezcan la aplicación y evaluación de la codocencia, se realizó una revisión

bibliográfica sistemática utilizando la base de datos SCOPUS, indicando las palabras “Co-teaching” y el nombre de cada uno de los 27 países de la Unión Europea. En total se encontraron 45 artículos para todos los países entre los años 2000 y 2023. En 14 países no se localizó ninguna publicación, mientras que Grecia y Finlandia fueron los países con mayor número de publicaciones, 11 y 13 respectivamente. En el caso de España, se encontraron 3 publicaciones. Los resultados de esta revisión muestran la promoción y aplicación de esta metodología en el aula, no está de momento acompañada por una amplia bibliografía científica en el contexto europeo y español, que contribuya a la correcta aplicación y posterior evaluación y validación de la codocencia. Asimismo, se ha detectado una gran heterogeneidad en los procedimientos de evaluación y su aplicación. Otro de los resultados en base a revisión realizada, ha sido la elaboración de un análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Debilidades) de la codocencia que indica que existen muchos beneficios, como una enseñanza más individualizada e interdisciplinar, no obstante, su aplicación no está exenta de retos y dificultades como la necesidad de una mayor planificación. Parece oportuno que a corto medio y plazo se incremente el número de estudios científicos sobre la codocencia para realimentar la práctica en las aulas y viceversa, consolidando los beneficios de estas metodologías activas y enriquecedoraspara el alumnado y profesorado.

PALABRAS CLAVE

CODOCENCIA, ESPAÑA, EUROPA, EXPERIENCIAS, REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

EXPRESIÓN TEATRAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO A TRAVÉS DE HALMA ANGÉLICO

LORENA ALEMÁN ALEMÁN
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

El estudio surge como propuesta para fomentar la capacidad crítica en las aulas de Secundaria y Bachillerato, hacia alumnos que, objetos de una sobreestimulación permanente a través de los medios de comunicación y las redes sociales, en ocasiones apenas son capaces de tomar conciencia sobre la masiva cantidad de información subjetiva que reciben sobre la realidad social. Por esta razón, se propone el teatro o la Expresión Teatral –partiendo de los conceptos de la teoría de Vieites (2017)– como un método efectivo, a la vez que lúdico y dinámico, para plantear a los jóvenes cuestiones relacionadas con su entorno y que sean capaces de realizar un objetivo juicio crítico al respecto.

Evidentemente, a lo largo de los siglos XX y XXI el juego dramático ha estado presente en las aulas, sobre todo, de Primaria y el primer ciclo de Secundaria, a través de proyectos y actividades de fin de curso, o como parte de la programación en la asignatura de Lengua y Literatura –ya sea de modo teórico o práctico–. No obstante, suelen tratarse de actividades extracurriculares y, en la mayoría de las ocasiones, dependientes de la voluntad del docente para llevarlas a cabo. Además, su planteamiento se centra en la mejora de la comunicación oral y de las competencias social y cívica, no como herramienta para el fomento de la reflexión y la concienciación. Por lo tanto, esta investigación plantea como eje fundamental del teatro pedagógico la educación basada en valores sociopolíticos, un teatro de conciencia en el que se ofrezcan representaciones acerca de temas que incidan directa o indirectamente en la realidad social del alumnado y con el que, a su vez, se abogue por el autoconocimiento desde la educación emocional.

A través de múltiples estudios y proyectos dramáticos en Europa y Norteamérica, se ha demostrado que la Expresión Teatral promueve la empatía entre la juventud y les ayuda a conocerse a sí mismos, logrando

«hacer a los humanos realmente humanos», como afirma Foucault. Consecuentemente, planteamos como proyecto teatral en el aula la representación de *Ak y la humanidad* (1938), una adaptación de Halma Angélico en el Teatro Español de Madrid durante la Guerra Civil española, con la que puso en práctica su denominada «revolución escénica» y que, finalmente, se convirtió en toda una revolución ideológica. Mediante un texto que induce a la reflexión y la autocrítica, expuso públicamente la problemática social y política que sufrían los españoles y, con ello, ofreció un mensaje que incitaba a la unión y la cooperación. Solo había una alternativa al conflicto de Estado: el teatro como herramienta socio-educativa.

PALABRAS CLAVE

CONCIENCIA SOCIAL, PEDAGOGÍA, TEATRO

EL ONLINE PICASSO PROJECT: UN PROYECTO DE HUMANIDADES DIGITALES MULTIDISCIPLINARIO

ENRIQUE MALLEN
Sam Houston State University

Introduction: Visual cultures are currently booming. Traditional text-based disciplines have recently widened their perspective to compete with visually encoded practices such as digital and virtual imaging to capture users' interest. The emergence of the field of study known as visual culture has been posited as a symptom of, and a response to the image-based contemporary cultural landscape. Recently, W. J. T. Mitchell discerned a clear transition from the linguistic to the pictorial (or visual) turn, a rediscovery of the picture as a complex interplay between 'visuality' and 'figurality'. Due, in part, to the 'linguistic turn'

that dominated critical debate, the visuality of culture was for a period ignored. As a result, the problem of pictorial representation has now become inescapable, and has gained unprecedented force on every level of culture. The Online Picasso Project originated from an emphasis on visual cultures, moving away from an understanding of art criticism as predominantly text-based.

Methodology: The Picasso Project consists of a complex system of interrelated databases which include both texts and images pertaining to Pablo Picasso and his time period. As a result of close collaboration between art scholars and computer scientist, the Picasso Project adopts an innovative architecture with three major objectives: (1) to facilitate the maintenance of a large collection of artworks along with its associated historical narratives, (2) to overcome the limitations of printed art catalogues, enabling users to create and visualize a dynamic art catalog, by combining and linking the different components in the collection, and (3) to provide new ways for composing, browsing, and exploring a collection of artworks, creating multiple transformations from traditional chronologically-based narrative, allowing users to browse through artworks in ways not possible with printed versions.

Results: We have recently expanded the Picasso Project with fully-coordinated on-line commentaries on the artworks, and several internet-based toolboxes that enable users to adapt the resource with ease to their own purposes. One important innovation is the possibility it offers users to create non-linear arrangements of both textual an visual information. Computer technology can offer the possibility of making multiple presentations available to the user simultaneously. In other words, users of the Project have the ability to organize the material according to their needs. We have also recently added such tools as (1) complex search engines to integrate the many domains (biography, criticism, artwork entries, etc.), (2) diverse viewing functions (seeing images thematically, chronologically, by medium, etc.), (3) simultaneous viewing of images with corresponding critical text, and (4) coordination of bibliography entries with the images and critical text.

Conclusions: The technical challenges for digital libraries are (1) to devise methods in which the multiple organizations can be simultaneously coded in the entries, (2) to allow for simultaneous displays of the relevant images on the computer monitor. The Picasso Project has so far successfully met all of these challenges.

PALABRAS CLAVE

CULTURA VISUAL, HUMANIDADES DIGITALES, PICASSO

CAPACITACIÓN EN DISEÑO PARA TODAS LAS PERSONAS A TRAVÉS DE LA UNIVERSIDAD DIGITAL. UNA PROPUESTA FORMATIVA POSGRADUAL DE ÉXITO

CRISTINA DÍAZ ROMÁN
Universidad de Jaén

El Espacio Europeo de Educación Superior, implantado en España en el año 2010, supuso un importante punto de inflexión en la formación universitaria, en cuanto a contenidos teóricos y a la adquisición de competencias profesionales específicas de cada una de las áreas de conocimiento. Sin embargo, algunas cuestiones como la implementación transversal de formación en materia de accesibilidad y diseño para todas las personas, no ha llegado a consolidarse. Para el desarrollo integral de las personas, es necesario que los entornos, los servicios y los productos sean amables, usables y empáticos, de modo que potencien las capacidades y habilidades de las personas, así como su plena participación social. Para ello, los/as profesionales implicados en el diseño y materialización de esos entornos, servicios y productos, deben llevar implícitos los conocimientos necesarios para aplicarlos con éxito en sus ámbitos de actuación.

A pesar de los grandes avances que la sociedad, en general, ha ido consiguiendo y que se han trasladado también a la formación universitaria,

existe aún un porcentaje alto de personas que sufren exclusión social, a nivel social, laboral, sanitario, educativo, etc. Por tanto, es necesario hacer realidad una respuesta que prepare y capacite a los y las futuros y futuras profesionales, de todos los ámbitos, con la aprehensión de competencias profesionales hasta el momento olvidadas.

El objetivo de este artículo es mostrar un título innovador y pionero a nivel nacional e internacional como ejemplo de buenas prácticas en materia de formación posgradual, impartido por la Universidad de Jaén, en formato online: el Máster Propio en Accesibilidad para Smart City; La Ciudad Global.

Para llevar a cabo el artículo, se realizó un análisis descriptivo de la formación a través de sus planes de estudio y de las memorias del título publicadas a lo largo de los últimos ocho años, pudiendo comprobar así los cambios que se han ido realizando a lo largo de los años, adaptándose así a nuevas necesidades y demandas de la población, así como a normativas emergentes que van surgiendo en el contexto español.

Durante su larga trayectoria, ha formado a gran cantidad de profesionales, provenientes de distintas áreas de concomimiento y zonas geográficas. Esto ha provocado que se haya convertido en un máster referente también, a nivel mundial, en materia de accesibilidad y diseño para todas las personas. Es necesario destacar el alto porcentaje de personas con discapacidad que han podido cursar el título, gracias a su metodología innovadora online, que ha sido capaz de eliminar las barreras comunicativas existentes.

PALABRAS CLAVE

ACCESIBILIDAD, CAPACITACIÓN, DISEÑO PARA TODAS LAS PERSONAS, UNIVERSIDAD

EL VALOR DE LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA EN EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL. NO TRESPASSING: UNA METODOLOGÍA CREATIVA CON REGLAS, TRABAS Y LIMITACIONES PARA EL GRADO DE PERIODISMO

HANNOT MINTEGIA
Universidad del Pais Vasco

Introducción. En este trabajo se resume una metodología basada en normas, barreras y limitaciones para trabajar el conocimiento audiovisual desde un punto de vista artístico. *No Trespassing* analiza la posible relación entre creatividad y transferencia de conocimiento en el contexto de la educación universitaria. **OBJETIVOS.** La unidad didáctica se desarrolla en tres fases y el objetivo principal es el aprendizaje por descubrimiento, aprender a través de la acción y clarificar problemas teóricos o interiorizar conceptos; investigar las posibilidades del lenguaje narrativo con la imagen y el sonido. En esta presentación se describe una sesión de prácticas de la primera fase de la unidad didáctica como muestra de la metodología que se propone.

Método. La propuesta se basa en analizar el planteamiento del documental *The Five Obstructions* (Lars Von Trier & Jorgen Leth, 2013) y trasladarlo al contexto de una práctica de aula. En este film, Trier le pide a Leth que rehaga una creación audiovisual realizada por el veterano director en los años 70 (*The Perfect Human* – Leth, 1967) de cinco formas diferentes, y para ello debe tener en cuenta las condiciones y trabas que Trier le pondrá. Estas condiciones o impedimentos tendrán carácter formal, de contenido o procedimental.

Esa traslación se dará mediante la creación de un **laboratorio de edición**. Partiendo de la creación de *micro-autobiografías fílmicas* se pondrán en valor las historias de vida de cada estudiante como materia prima para su posterior reelaboración en respuesta a las diferentes *condiciones.*

Discusión. Se analizarán las ventajas e inconvenientes que pueden tener los reglamentos creativos pactados, en el contexto de la educación universitaria oficial. Esta idea se enfrenta a la de la expresión libre y pone en discusión que la inspiración sea el único o principal motor de la creatividad.

Una de las características del planteamiento es la puesta en práctica de la interpretación del psicoanálisis que realizan Shoshana Felman y Elisabeth Ellsworth relacionandolo con la pedagogía. Según dice Ellsworth en su obra *Posiciones en la enseñanza*, puede ser una gran aportación mover el deseo del alumno desde lo que hace *agusto* (de lo que sabe), a un lugar más *incómodo* y que ponga en marcha desde ahí, su proceso de aprendizaje.

De esta forma, el alumno o la alumna descubrirá a través de diferentes ejercicios algunas herramientas y conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual, encontrándose con ellos y como si fueran inventados por sí mismo. Lo que se busca es la adquisición de un conocimiento de primera mano; desarrollar una visión personal y hacer hueco a lo singular de cada uno.

PALABRAS CLAVE

ARTE, COMPETENCIAS COMUNICATIVAS, EDICIÓN, EXPERIENCIA EDUCATIVA, PEDAGOGÍA

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN LA FORMACIÓN DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE INVESTIGACIONES EMPÍRICAS RECIENTES

Susan Rivera Robles
Universidad Católica de la Santísima Concepción
Viviane Hummes
Universidad de Barcelona
María José Seckel
Universidad Católica de la Santísima Concepción

El Pensamiento Computacional (PC) se ha convertido en una habilidad crucial para el profesional del futuro. En ese sentido, en los últimos años, se ha incrementado el interés por introducir la programación y la robótica en la educación para promover el PC (García-Peñalvo y Mendes, 2018). Se considera que desarrollar el PC desde temprana edad brinda beneficios y se va construyendo de manera progresiva (Guirado, 2022). Como resultado de lo mencionado anteriormente, se hace necesario capacitar a los docentes para hacer frente a esta demanda curricular, lo que ha dado lugar a diversas propuestas (Seckel et al., 2022). Al mismo tiempo, surge la necesidad de llevar a cabo investigaciones que examinen las características y los efectos de los procesos de formación propuestos (Kong et al., 2020). En esa perspectiva, este estudio tiene como objetivos, a través del análisis de artículos empíricos recientes sobre el uso de la PC en la formación docente, identificar las características generales de los estudios analizados, analizar las actividades realizadas por los docentes (actuales o futuros) participantes de las investigaciones, averiguar los instrumentos utilizados para la recolección de datos, evaluar los principales resultados y destacar las conclusiones más relevantes.

Con el fin de alcanzar esos objetivos, este estudio empleó el método PRISMA (Page et al., 2021) para llevar a cabo una revisión sistemática de la literatura. Tres expertos evaluaron y filtraron los artículos

seleccionados para su inclusión en el estudio. La búsqueda de artículos se realizó en enero de 2023, utilizando términos relacionados con el PC, programación y formación docente. Se buscaron artículos en revistas de alto impacto indexadas en WOS, Scopus y Scielo. Los criterios de inclusión abarcaron el período de publicación entre 2018 y 2023, revistas de acceso abierto en educación o ciencias sociales, y artículos empíricos en inglés, español o portugués, que trataran sobre el PC en la formación docente. Se identificaron 1718 artículos, de los cuales, aplicando filtros y criterios de inclusión, se seleccionaron 24 para un análisis posterior. Se extrajeron varios parámetros de estos artículos, como el país de investigación, indexación de la revista, metodología utilizada, muestra de participantes, nivel educativo, descripción de las actividades, instrumentos de recolección de datos y resultados.

La revisión reveló que los estudios sobre el PC en la formación docente se centran en países europeos y la mayoría utiliza metodología mixta. Se enfocan en medir las percepciones y autopercepciones de los docentes, utilizando principalmente encuestas. La mayoría de los estudios reportan resultados eficientes sobre intervenciones para promover el PC en docentes, así como altos niveles de percepción y autopercepción sobre la integración del PC en el ámbito pedagógico. Este enfoque destaca la importancia de comprender las actitudes y creencias de los profesores sobre este tema.

Se concluye que se necesita más investigación para explorar otros aspectos de la formación docente en PC. Además, se recomienda abordar las limitaciones de este estudio al explorar revistas con una variedad más amplia de indexación y considerar estudios en otros idiomas, lo que podría lograrse mediante colaboraciones internacionales en futuras investigaciones.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN DOCENTE, PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, REVISIÓN SISTEMÁTICA.

REFLEXIONES RESPECTO DE LA ESCRITURA CURSIVA EN EL CONTEXTO ESCOLAR

MARIANA DIEZ
Universidad de la República

Esta ponencia propone discutir algunas de las implicancias del aprendizaje de la escritura cursiva en el contexto escolar para el desarrollo de niños y niñas, enfatizando particularmente las ventajas que esta modalidad de escritura tiene. Para ello se realiza un recorrido por conceptos claves y se sintetizan los principales beneficios.

La educación formal se apoya en el desarrollo de diferentes habilidades complejas, entre las que destaca la escritura manuscrita. La posibilidad de producir textos en forma fluida y legible resulta fundamental para comunicar y recordar ideas, así como para el logro de aprendizajes vinculados a las diversas áreas académicas.

Diferentes investigaciones señalan que el aprendizaje de la letra cursiva impacta positivamente en el desarrollo cognitivo de las personas, ya que favorece la especialización de las áreas cerebrales y la activación coordinada de estas áreas, mejorando de manera significativa el rendimiento a nivel de diferentes tareas. Este grado de especialización no se alcanza en otras modalidades de escritura como la escritura en el teclado.

La escritura manuscrita es una actividad gnosopráxica por excelencia que implica el conocimiento y el reconocimiento de formas, y luego, la ejecución precisa de los movimientos necesarios para reproducirlas, por lo que la función de integración perceptivo-motriz se encuentra en la base de las posibilidades de aprendizaje. Supone la percepción global de cada palabra como unidades separadas. Por otro lado, constituye una modalidad de escritura más veloz, ya que al ser una escritura enlazada se favorece la fluidez del trazado.

El aprendizaje de la escritura manuscrita es un proceso complejo y multifactorial que depende de la articulación de habilidades cognitivas, práxicas y emocionales. Implica además un nivel de organización motriz

adecuado. El desarrollo de la función motriz se traduce en la posibilidad de realizar movimientos en forma eficaz. Entre los 6 y los 12 años de edad, este desarrollo permite niveles de dominio del instrumento implicado en el acto gráfico, y de coordinación digital y de miembros superiores adecuados a las exigencias escolares. Asociados a esta función se identifican diferentes aspectos que interactúan y en cuya correcta integración se apoyan los procesos de aprendizaje en general y de la escritura en particular: tono, coordinación, lateralidad y ajuste postural.

La organización psicomotriz que se alcanza hacia los 6 años, permite el inicio del proceso de aprendizaje sistemático de la escritura. La coordinación óculo-manual, las posibilidades de frenar voluntariamente el movimiento, la precisión y la velocidad en la ejecución, el desarrollo del esquema corporal lateralizado y la estructuración témporo espacial, son algunos de los aspectos que se ponen en juego al momento de la escritura.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ESCRITURA MANUSCRITA, NEUROPSICOLOGÍA

EDUCABILIDAD E INNOVACIÓN DESDE LA ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA Y LA PEDAGOGÍA

VICENTE DE JESUS FERNÁNDEZ MORA
ROMINA DENISE JASSO
WALTER FEDERICO GADEA AIELLO
Universidad de Huelva

Introducción: Puede afirmarse que la noción de innovación ha adquirido la categoría de paradigma, si entendemos este último ampliamente como una idea abarcante que va más allá de la simple teoría, como concatenación de teorías que engarzan en formas de tranversalidad, o como cierta organización de la conceptualización con consecuencias para la investigación (Follari, 2003). La sospecha frente a la tradición, propia de la modernidad, en aras de un mejoramiento continuo, lanzado siempre hacia adelante gracias al creciente poder trasformador de la ciencia y tecnología modernas, se ha conformado como un valor sustantivo de la cultura. Lo nuevo adquiere casi valor por sí mismo, y se desgajando cada vez más de sus lazos complejos con los usos y conocimientos de la tradición.

Objetivos: A partir de lo anterior, se trata de cuestionarnos cómo la innovación es también un elemento primordial para pensar la educación que, como fenómeno social complejo que es, exige de aproximaciones analíticas complejas. Es decir, qué significa innovar en educación frente a sus modos de institucionalización, al despliegue normativo que la consolida o adapta a los cambios sociales y, sobre todo, en lo que atañe a la necesidad de reconsiderar sus bases metodológicas, sus fundamentos epistémicos, y, desde la radicalidad crítica y filosófica que aquí sugerimos, cuando pensamos la educación como educabilidad, es decir, como fenómeno antropológico primordial.

Metodología: Necesitamos entonces plantearnos la pertinencia de discutir conceptos fundamentales que nos habiliten para aproximarnos al fenómeno educativo desde sus mismas bases filosóficas y antropológicas, para poder llevar a cabo aportaciones sobre prácticas innovadoras en

educación, racionalmente fundamentadas y axiológicamente orientadas. Desde esta perspectiva, la educabilidad es entendida como categoría antropológica que adquiere su pleno sentido por la condición, biológica, psicológica y ontológicamente indeterminada de la especia humana (Castillejo, 1981). La educabilidad, según la profesora Amilburu, es el "correlato de la racionalidad, de la capacidad de hablar y de la sociabilidad en tanto que diferencias específicas que caracterizan al ser humano" (1997, 77).

Resultados: Entendemos que la educación es un proceso de incorporación a un contexto cultural de los educandos, que responde a la propia necesidad natural de ser humano de desplegar su personalidad, como ser incompleto y en continuo proceso de hacerse y perfeccionarse, en el seno de formaciones culturales. Desde esta premisa, resulta obvio que la reflexión desde fundamentos antropológicos, filosóficos y pedagógicos es imprescindible para el desarrollo de una coherente tarea educativa que pueda justificarse sobre uniones complejas e interdisciplinares entre saberes empíricos y teóricos (Barrio, 1998). Aún más necesaria es esta reflexión cuando nos enfrentamos a los retos e imperativos de la innovación, pues en su desafío a formas tradicionales de enseñanza-aprendizaje que debe afrontar los retos tecnológicos, la reflexión sobre los fundamentos del ser humano como ser educable es una guía orientativa ineludible, en la idea de que la innovación no se desvié de los propósitos humanizadores inherentes a la educación y, bajo la premisa de la mera novedad, sirva a fines espurios.

PALABRAS CLAVE

ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA, EDUCABILIDAD, EDUCATIONAL INNOVATION, PEDAGOGÍA

TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EDUCACIÓN: METAANÁLISIS SOBRE LA EFECTIVIDAD EN EL APRENDIZAJE Y NIVEL DE COMPLEJIDAD DE ACTIVIDADES EN INVESTIGACIONES EDUCATIVAS

Susan Rivera Robles
Universidad Católica de la Santísima Concepción

Integrar tecnología es importante en la sociedad del siglo XXI, existiendo gran preocupación en investigar el efecto que las tecnologías emergentes tienen en el aprendizaje. MÉTODO: El objetivo de este metaanálisis fue analizar investigaciones publicadas en revistas de alto impacto donde se integren tecnologías emergentes en contextos escolares para determinar la complejidad investigativa y la efectividad en el aprendizaje. La primera búsqueda se realizó en mayo de 2022 utilizando el método PRISMA, obteniendo 17 artículos publicados entre 2018 a 2022, sin embargo se complementa con una nueva búsqueda en junio de 2023. Se consideraron artículos empíricos publicados en bases de datos WOS y Scopus, donde se aplique alguna intervención en escolares utilizando tecnologías emergentes. RESULTADOS: Los hallazgos preliminares un nivel de complejidad en los estudios de adquisición y profundización de conocimiento, con estudiantes teniendo un rol de usuarios individuales y donde las medidas de efectos aleatorios en el metaanálisis arrojaron un estimado entre 0.357 a 0.641. CONCLUSIÓN: Se concluye que debe haber un cambio de enfoque en las futuras investigaciones para generar una mejor integración de tecnologías emergentes y un cambio profundo en las aulas.

ESTADO DE LA CUESTIÓN SOBRE EL USO DEL VIDEOJUEGO COMERCIAL PARA ENSEÑAR GEOGRAFÍA

ALICIA GONZÁLEZ-MARÍN
Universidad de Sevilla

En la sociedad actual existe un desajuste cultural entre el sistema educativo y los alumnos que provoca una falta de comunicación el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante la aplicación práctica con tecnologías de la información los docentes pueden acercarse al lenguaje de los alumnos. Existen ciertas materias de contenido tradicionalmente teórico, como es el caso de la Geografía, que presenta ciertas desventajas en su aplicación práctica frente a otras materias técnico-científicas como Matemáticas, Química o Tecnología. En un intento por adecuar el lenguaje utilizado en la materia al alumnado y ofrecer maneras alternativas de aprender y enseñar Geografía en las aulas, se plantea la introducción de los videojuegos comerciales como recurso didáctico. Aunque los videojuegos han servido en el ámbito académico para el desarrollo de estrategias pedagógicas y de aprendizaje, estas han estado vinculadas mayormente a los *"serious videogames"* o videojuegos académicos, productos que no son atractivos para los alumnos.

El objetivo principal de este estudio es evaluar el potencial geográfico de los videojuegos comerciales y cómo estos pueden ser aplicados en la Educación Secundaria. La hipótesis de partida se basa en que hay videojuegos que presentan una componente espacial y temporal potencialmente utilizable para enseñar Geografía. Para ello se plantea un estado de la cuestión que, de pie a la discusión sobre el papel de los videojuegos en el aula, principalmente en la etapa educativas secundaria y en menor medida en la primaria. Se ha analizado el recorrido de los videojuegos en el ámbito educativo, además de identificar los casos de utilización de videojuegos en Geografía, evaluando si han sido útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia.

Esta falta de acercamiento al videojuego como objeto de investigación, debido en parte al perjuicio de su falta de aportación a la cultura y al

estigma de violencia que los medios exponen, ha provocado una falta de conocimiento sobre uno de los principales medios de entretenimiento de la sociedad actual. Existe una literatura creciente referida a la temática que ha recogido iniciativas innovadoras en el uso del videojuego en el ámbito educativo. Esta información ha permitido constatar que los videojuegos pueden ser usados en el aula, y en concreto los videojuegos comerciales, ya que son una herramienta útil en el contexto actual para la adquisición de conocimiento. Respecto a la dicotomía videojuego comercial y videojuego educativo, este último no cumple con los requisitos mínimos que exigen los alumnos para jugar a un videojuego, como pueden ser los gráficos y la jugabilidad online, por lo que se recomienda el uso de videojuegos comerciales. Es necesario la creación de la guía para poder identificar y relacionar los elementos geográficos de los videojuegos con los contenidos curriculares impartidos en el aula.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA, ENSEÑANZA SECUNDARIA, SERIOUS GAMES, VIDEOJUEGOS

USO DE PANTALLAS, DESORDENES PSICOSOCIALES Y ACTIVIDAD FÍSICA

JOSUÉ RUBÉN GONZÁLEZ RUIZ
Universidad de Granada

Introducción: El uso excesivo de pantallas digitales se ha relacionado con diversos trastornos psicosociales. La adicción a las pantallas es uno de los desafíos más comunes, generando dependencia compulsiva y aislamiento social. El uso antes de dormir afecta la calidad del sueño debido a la exposición a la luz azul, lo que puede resultar en insomnio y alteraciones en el estado de ánimo. Asimismo, el uso excesivo de pantallas se

asocia con problemas de salud mental, como depresión, ansiedad y estrés, debido al aislamiento social y la disminución de las habilidades sociales.

En contraposición, se ha observado que la práctica regular de actividad física puede contrarrestar estos efectos negativos y contribuir significativamente al bienestar y la salud mental de las personas.

Objetivos:

1. Investigar la relación entre el uso excesivo y adverso de pantallas digitales y los trastornos psicosociales,
2. Examinar los estudios científicos existentes para comprender la magnitud y la naturaleza de esta relación, identificar los factores de riesgo involucrados y analizar los mecanismos subyacentes.
3. Evaluar los efectos de la actividad física en la reducción de los trastornos psicosociales asociados al uso excesivo de pantallas digitales.
4. Investigar los mecanismos subyacentes mediante los cuales la actividad física contrarresta los efectos negativos del uso excesivo de pantallas en la salud mental y el bienestar.

Metodología: Se ha realizado una búsqueda en la literatura científica para determinar el estado de la cuestión acerca uso de pantallas desordenes psicosociales y actividad física. Se consultaron bases de datos especializadas en salud y actividad física.

Resultados: En relación al sueño, la práctica regular de actividad física se ha relacionado con una mejor calidad del sueño y la regulación de rutinas de sueño consistentes y promoviendo la sincronización del ritmo circadiano.

En cuanto al estrés y la ansiedad, la actividad física regular ha demostrado reducir los niveles de estrés y promover una sensación de bienestar. El ejercicio estimula la liberación de endorfinas, neurotransmisores asociados con la felicidad y la reducción del estrés. El ejercicio regular mejora la capacidad de afrontamiento y disminuye los síntomas de ansiedad.

La actividad física también ofrece la oportunidad de establecer y fortalecer relaciones sociales. Estas interacciones sociales positivas contribuyen a un mayor sentido de pertenencia y apoyo social, elementos esenciales para el bienestar psicosocial

Conclusiones: En resumen, la investigación científica respalda los beneficios de la actividad física en contrarrestar los efectos adversos del uso excesivo de pantallas en la salud mental. La práctica regular de ejercicio físico puede mejorar la calidad del sueño, reducir el estrés y la ansiedad, y fomentar las relaciones sociales, brindando así un enfoque holístico para mejorar el bienestar psicosocial de las personas en la era digital y sirviendo de contrapeso para compensar los efectos adversos del uso excesivo de pantallas.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ANSIEDAD, DEPRESIÓN, PANTALLAS

EL DÉFICIT DE CONECTIVIDAD EN EL MEDIO RURAL Y SU ESPECIAL AFECTACIÓN A LOS CENTROS EDUCATIVOS. UN ANÁLISIS DESDE LA DOCTRINA

Mercedes Raquel García Revilla
Universidad a Distancia de Madrid

Juan Luis Rubio Sánchez
Olga Martínez Moure
UDIMA

El déficit de conectividad en el medio rural y su especial afectación a los centros educativos. Un análisis desde la doctrina

Introducción y objetivos: Este trabajo estudia el tratamiento que la doctrina -fundamentalmente sociológica y pedagógica- otorga al análisis de las brechas sociales y digitales, derivadas de factores técnicos, tales como

el déficit de la conectividad en el medio rural. Se trata, por la temática y alcance, de un estudio eminentemente interdisciplinar, pero que confluye en una vertiente sociológica, por cuanto trata la vulnerabilidad del rural, generada por la brecha digital. De lo más general a lo más particular, y una vez analizado el escenario general, se plantea cuál es la afectación específica de la falta de conectividad en las áreas rurales y la dificultad que, en ocasiones, tiene el profesorado para adaptar las tecnologías a las escuelas del rural, derivado de estas circunstancias. Sobre este basamento teórico, se realizará después el análisis específico de la conectividad en las áreas rurales, seleccionadas a tal efecto.

Metodología: El trabajo parte, inicialmente, de un estudio doctrinal asentado en el método PRISMA. La parte aplicada del análisis está basada en dos enfoques decididamente complementarios, por una parte, un estudio bibliométrico y, por otra, un análisis de contenido, que parte del análisis bibliométrico inicial. Para este encuadre metodológico se analizará una muestra lo suficientemente representativa de artículos en español -y centrados en España- disponibles en Dialnet, WOS y Scopus, entre los años 2022 y 2023, a los efectos de observar cuáles son, a juicio de la doctrina, los factores responsables de esta desigualdad.

Discusión: En la parte más aplicada del trabajo, se ofrecen dos tipos de datos para el análisis. Por una parte, los relativos al tratamiento, todavía residual, que la doctrina otorga a las brechas digitales y su afectación específica en el rural. Por otra parte, se discute también sobre la afectación que esta brecha digital tiene en el rural, área que, por este motivo, sufre de una especial vulnerabilidad, acompañada, en muchos casos, de otros problemas adicionales, como la fragilidad demográfica.

Resultados: Tras el apartado de discusión, se presenta, en forma de resultados, un diagnóstico de la situación de déficit de conectividad en el medio rural -con los artículos previamente seleccionados- y su especial afectación a los centros educativos, a los efectos de presentar unas posibles soluciones, en forma de propuesta, tras el análisis doctrinal.

Conclusiones: Finalmente, se termina el trabajo con un apartado de conclusiones, que condensan las principales contribuciones del artículo. Así, se presentarán dos tipos de conclusiones, unas de carácter

eminentemente doctrinal (resultado del análisis de los resultados de las fuentes seleccionadas) y otras de carácter más práctico, a modo de propuestas.

PALABRAS CLAVE

BRECHA DIGITAL, CONECTIVIDAD, DESIGUALDAD, RURAL

¿QUÉ SABEMOS DE LOS ODS? CONSIDERACIONES DE ALUMNADO DEL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA, ANTE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

JAVIER CONTRERAS GARCÍA
Universidad de Granada

El 25 de septiembre de 2015, los líderes mundiales adoptaron un conjunto de objetivos globales para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos como parte de una nueva agenda del desarrollo sostenible. En este marco, que debe desarrollarse de cara al año 2030, nuestro joven alumnado debe ser un protagonista principal, es por ello que planteamos aquí que conocen sobre los mismos y cuáles son sus consideraciones ante este reto global. Desarrollaremos una encuesta llevada a cabo a un grupo de estudiantes del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Granada para conocer como abordan estos objetivos, que entienden sobre ellos y como participan para llevar a cabo su consecución. Nos planteamos como objetivo Analizar el grado de conocimiento del alumnado de educación primaria de la Universidad de Granada sobre los ODS, mediante la realización de una encuesta de carácter cualitativo-cuantitativo, sobre una población de 69 alumnos. para ello se plantean preguntas como: ¿qué son los ODS?, ¿Cuáles con las concepciones previas del alumnado sobre ellos?, ¿Para qué sirven? o

¿En qué fecha deben ser llevados a cabo?. Analizaremos estas respuestas intentando comprender de la mejor manera posible que sabe el alumnado de esta idea que tan presente está en el mundo actual y de la que de una forma u otra, ellos son partícipes. Adelantamos como resultados, que este grupo de alumnos desconoce en gran media qué son los ODS, para que sirven o su fecha de implementación, demostrando en cierta manera su lejanía a estos planteamientos.

PALABRAS CLAVE

CONSIDERACIONES, EDUCACIÓN PRIMARIA, ODS

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD INCLUSIÓN E INTERCULTURALIDAD (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO)

- **Ponencia S11-14.** LA RESPUESTA A LA DIVERSIDAD EN EL MARCO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO Gabriel Travé González. Jose Ramon Mora-Marquez.
- **Ponencia S11-15.** APORTES DE LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA A LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN BÁSICA Daniel Llancavil Llancavil.
- **Ponencia S11-18.** EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO. POBREZA SOB A ÓTICA DE ESTUDANTES DE ENSINO SUPERIOR Luísa Maria Serrano De Carvalho. Isabel Silva Ferreira. Amélia Marchão.
- **Ponencia S11-47b.** ADAPTACIÓN DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA PARA ESTUDIANTES CON TDAH A TRAVÉS DE LOS JUEGOS SERIOS Luis Lara Granado. Iris Barrajón Lara. Alba García Vega.
- **Ponencia S11-48.** UN SISTEMA DISTRIBUIDO SERVERLESS PARA LA CREACIÓN DE CLASES-3D: UN ENFOQUE INCLUSIVO David Pacios Izquierdo.
- **Ponencia S11-51b.** EL DISEÑO DE METODOLOGÍAS Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS PARA ATENDER AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES NO DIAGNOSTICADO EN EL AULA. Maria Dolores Pérez Esteban. Nieves Gutiérrez Ángel. Isabel Mercader Rubio.
- **Ponencia S11-52b.** LA CREACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR INTERVENCIONES INNOVADORAS EDUCATIVAS QUE PERMITAN ATENDER AL ALUMNADO CON NEE EN EL AULA. Maria Dolores Pérez Esteban. Nieves Gutiérrez Ángel. Isabel Mercader Rubio.
- **Ponencia S11-62.** LA IMPORTANCIA DE ADQUIRIR UNA CULTURA INCLUSIVA EN EL CAMINO HACÍA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA Ana Inmaculada Martínez González. Mª Ángeles Triviño García.
- **Ponencia S11C-08.** TECNOLOGÍAS DIGITALES Y MENORES EN RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIAL: PANORÁMICA SOCIOEDUCATIVA Sara Martínez Carrera. Alexandre Alonso Carnicero. Cristina Sánchez Martínez. Isabel Martínez Carrera.

- **Ponencia S11C-09.** PRÁCTICAS INCLUSIVAS PARA LOS HABLANTES DE HERENCIA EN LAS CLASES DE LENGUA EXTRANJERA María Cecilia Ainciburu.
- **Ponencia S11C-10.** LA FILOSOFÍA APRENDIZAJE-SERVICIO COMBINADA CON APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN UNA MISMA EXPERIENCIA EDUCATIVA Jorge De Juan Fernández.
- **Ponencia S11C-11.** COST ACTION – UNIDIVE. LANGUAGE TECHNOLOGY AS A RESPONSE TO INCLUSION Lucía Amorós Poveda.
- **Ponencia S11C-13.** EVALUACIÓN PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE ORIENTACIÓN LABORAL EN EDUCACIÓN SOCIAL María Dolores Pistón Rodríguez.

LA RESPUESTA A LA DIVERSIDAD EN EL MARCO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO

Gabriel Travé González
Departamento de Pedagogía. Universidad de Huelva
Jose Ramon Mora-Marquez
Universidad de Huelva

La siguiente contribución se adentra en el campo de la atención a la diversidad en el marco de la enseñanza básica. Los cambios introducidos por la nueva ley de educación con la instauración de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) representan un importante paso adelante en la construcción de escuelas más inclusivas. Sin embargo, el cambio en las concepciones y prácticas docentes demandan procesos formativos y de desarrollo profesional que llevan tiempo y esfuerzos. El estudio persigue conocer las representaciones del profesorado acerca de la respuesta educativa a la diversidad. Para ello, se distribuyó la Herramienta Themis (Azorín y Ainscow, 2018) en la modalidad de cuestionario de 65 ítems con cinco opciones de respuesta al conjunto del profesorado de los centros de Infantil, Primaria y Secundaria de la provincia de Huelva. El cuestionario se articula en tres dimensiones: contextos, recursos y procesos, e incorpora preguntas de naturaleza cualitativa, siendo la dimensión de contextos la que se abordará en la presente comunicación. Se obtuvieron un total de 39 respuestas que fueron analizadas con el programa SPSS v21 en función de los estadísticos básicos. Entre los principales resultados se pone de manifiesto que el profesorado se identifica con los valores vinculados con el principio de inclusión (equidad, igualdad, tolerancia, solidaridad, justicia social, respeto hacia la diversidad) (92,3%, ítem 8). Asimismo, ocho de cada diez docentes encuestados fomenta el desarrollo de valores inclusivos en el alumnado a través de sus prácticas diarias (92,3%, ítem 9). Sin embargo, existe gran dispersión en las respuestas en torno hasta qué punto las medidas de atención a la diversidad establecidas en la legislación responden

a las necesidades reales de los estudiantes escolarizados en el centro, estando mayoritariamente posicionadas en el desacuerdo (61.6%) frente al acuerdo (28,2%) (ítem 4). Por su parte, el papel de las familias en el contexto educativo representa una dimensión que arroja claroscuros. Si bien el 89,2% de los encuestados afirma mantener una comunicación fluida con las familias (ítem 16) y el 87,2% las anima a que se impliquen en el proceso educativo de sus hijos e hijas (ítem 17), solo tres de cada diez docentes constatan la participación activa de las familias en la vida del centro (ítem 18). A nivel de práctica docente se constata el escaso calado de los modelos de co-enseñanza, con solo un 56,4% de profesorado que reconoce practicar impartir clase con otro docente en el mismo aula (ítem 15). Las conclusiones del estudio ponen de manifiesto un alto grado de sensibilización del profesorado en torno a la atención a la diversidad. Sin embargo, se evidencian aspectos de mejora en relación con la participación familiar y la necesidad de ampliar el grado de apertura a las comunidades educativas. Por su parte, se identifican limitaciones en torno a la gestión de los recursos humanos en el contexto de las escuelas, siendo pertinente la apuesta por estrategias de colaboración docente y de co-enseñanza, que aún siguen siendo minoritarias pese a sus beneficios contrastados en la mejora de la respuesta educativa a la diversidad entre otras dimensiones.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, CONCEPCIONES DEL PROFESORADO, ENSEÑANZA BÁSICA, INCLUSIÓN EDUCATIVA

APORTES DE LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA A LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN BÁSICA

DANIEL LLANCAVIL LLANCAVIL
Universidad Catolica De Temuco

Los territorios latinoamericanos son espacios geográficos en donde es posible encontrar una variedad de culturas lo que da cuenta de la configuración multicultural de éstos. Lo anterior también permea las instituciones escolares que acogen en sus aulas a estudiantes indígenas, no indígenas e inmigrantes de diversas nacionalidades evidenciándose una diversidad cultural. Lo anterior plantea un importante desafío pedagógico y didácticos para el profesorado en torno a cómo abordar esta diversidad y propiciar espacios inclusivos. En este sentido, la cultura y la multiculturalidad constituyen fenómenos que la geografía estudia y cuya relación justifica la necesidad de impulsar una educación geográfica intercultural que reconozca la diferencia cultural, promoviendo interacciones equitativas entre pueblos, personas, conocimientos y prácticas culturalmente diversas. Lo anterior abre un campo de investigación para indagar sobre realidades multiculturales y generar conocimientos didácticos que consideren e integren los conocimientos, habilidades y actitudes de estudiantes provenientes de múltiples realidades culturales y territoriales para así plasmarlas en procesos de enseñanza aprendizaje que contribuyan a una convivencia y dialogo intercultural en espacios geográficos multiculturales.

El objetivo de esta investigación fue explorar los aportes de la enseñanza de la geografía al desarrollo de prácticas pedagógicas y didácticas interculturales en escuelas básicas rurales en Chile. Como resultados de esta investigación se espera la construcción de conocimientos didácticos, diversos y novedosos, en educación básica, desde un enfoque intercultural que potencien el diseño de procesos de enseñanza y aprendizaje de la geografía en escenarios educativos culturalmente diversos.Ed

El diseño metodológico fue cualitativo, de alcance exploratorio y cómo método consideró el estudio de casos múltiples. Las técnicas de

producción de datos fueron entrevistas en profundidad a expertos en enseñanza de la geografía e interculturalidad y conformación de grupos de discusión con éstos. Las estrategias de análisis de datos fueron el análisis de contenido y la triangulación de expertos considerando categorías predeterminadas y emergentes. El proceso de reducción de datos se realizó con el programa ATLAS.ti 7.0.

Los resultados permiten sostener que la enseñanza de la geografía es relevante en la formación escolar ya que presenta el significado de los conceptos geográficos y hace posible el conocimiento de los espacios habitados a partir del conocimiento de los saberes locales. Asimismo los expertos sostiene que contribuye a que el estudiantado valore la diferencia cultural presente en los territorios, favoreciendo el desarrollo de un clima de respeto mutuo entre las sociedades y sobre todo aportando al desarrollo de una sociedad intercultural.

Este estudio revela la necesidad de avanzar en el levantamiento de orientaciones didácticas para enseñar geografía en espacios geográficos multiculturales de modo de ir desarrollando enfoques de enseñanza geográfica interculturales.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD CULTURAL, EDUCACIÓN BÁSICA, ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA

EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO. POBREZA SOB A ÓTICA DE ESTUDANTES DE ENSINO SUPERIOR

Luísa Maria Serrano De Carvalho
Instituto Politécnico de Portalegre, CIEP-EU

Isabel Silva Ferreira
Instituto Politécnico de Portalegre

Amélia Marchão
VALORIZA, Research Centre for Endogenous Resource Valorization
Instituto Politécnico de Portalegre, Portugal

A Educação para o Desenvolvimento (ED) é basilar para tornar realidade um mundo equitativo e sustentável, com dignidade e justiça social. A ED tenta estabelecer relações entre um tópico concreto e as causas das desigualdades, desempenhando um papel crucial, neste particular, na luta contra a pobreza.

Em Portugal, a Estratégia Nacional de Educação para o Desenvolvimento (ENED) 2018-2022 almeja o fortalecimento do compromisso político no domínio da ED. A ENED acompanha a Agenda 2030 (UNITED NATIONS, 2015), sob o lema "Transformar o nosso mundo, não deixar ninguém para trás". A Agenda 2030 estabelece 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, um destes a erradicação da pobreza em todas as formas e lugares. Além desse, reconhece a necessidade de abordar questões como educação de qualidade, igualdade de género, acesso à saúde, acesso à energia limpa e sustentável, que estão interconectados e desempenham um papel importante na superação da pobreza.

Considerando a estratégia supracitada, realizou-se um estudo, com uma abordagem metodológica mista, que assumiu como objetivos: identificar as conceções dos estudantes no que respeita às questões associadas à pobreza, numa perspetiva comparada entre três cursos da fileira da formação de educadores/professores; saber se, de entre diferentes temáticas de ED, esta era uma daquelas com que mais se identificavam; identificar

meios/contextos onde os estudantes já haviam ouvido falar sobre a temáticas em análise.

Os participantes no estudo foram estudantes do curso técnico superior profissional em Acompanhamento de Crianças e Jovens, da licenciatura em Educação Básica e do mestrado em Educação Pré-Escolar de uma instituição de ensino superior (IES) em Portugal. Para a recolha de dados, construiu-se, um questionário com perguntas abertas e fechadas. Dos 62 estudantes matriculados nestes cursos, responderam 30 estudantes, traduzindo-se numa taxa de retorno de 48,4%. Os dados foram objeto de análise quantitativa (SPSS) e qualitativa (análise de conteúdo). Assumiu-se, de forma transversal a toda a análise, uma perspetiva comparativa, considerando a variável curso frequentado.

Os resultados revelam que a maioria dos participantes se identificou com a temática da pobreza, referenciando diferentes contextos educativos, nos quais tomaram contacto com a mesma, evidenciando-se, ainda assim, tendências distintas, em função do curso frequentado. Também as conceções dos estudantes emergiram com tendências específicas (por curso), com uma tónica tendencialmente comum, a ausência de algo, mas elencando-se categorias de diferentes naturezas: do pessoal e familiar ao económico, passando, e ainda que com menos expressão, por outras dimensões.

Dos resultados evidencia-se a necessidade do comprometimento de todos na erradicação da pobreza e nas problemáticas a ela associadas, assumindo-se, ainda assim, as instituições educativas, nomeadamente as IES, enquanto impulsionadoras de uma reflexão crítica e participativa.

Em síntese, investir em ED afigura-se como essencial para promover o desenvolvimento sustentável e combater a pobreza. Os governos, as instituições educativas e a sociedade desempenham um papel importante na garantia de acesso igualitário à educação e na criação de ambientes propícios à aprendizagem e ao desenvolvimento das pessoas, a nível local e global.

PALABRAS CLAVE

EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO, ENSINO SUPERIOR, POBREZA

ADAPTACIÓN DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA PARA ESTUDIANTES CON TDAH A TRAVÉS DE LOS JUEGOS SERIOS

LUIS LARA GRANADO
U-tad | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
IRIS BARRAJÓN LARA
ALBA GARCÍA VEGA
Universidad de Alcalá

El Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es el trastorno de aprendizaje más común, llegando a afectar al 5% de los niños en la etapa escolar y siendo determinante para su posterior desarrollo personal. Sin embargo, gracias al uso de herramientas como los juegos serios, se ha demostrado que se puede lograr una personalización de la educación, adaptándola a las necesidades específicas de cada estudiante. En este sentido, se entiende que este tipo de juegos son aquellos que proporcionan estímulos constantes y permiten personalizar la experiencia de aprendizaje mediante prácticas interactivas que permitan mantener la atención en las tareas del alumnado.

El objetivo de esta investigación es contribuir a la creación de herramientas educativas más eficaces y adaptadas a las necesidades de los niños y niñas con TDAH. Para ello, se ha empleado una metodología basada en diversos métodos de análisis cómo la revisión bibliográfica y el análisis de contenido. Por un lado, la revisión literaria ha permitido contextualizar la situación actual sobre la implementación de los juegos

serios en procesos de aprendizaje en estudiantes con este tipo de trastorno. Por otro lado, tras una recopilación de diversos juegos serios, diseñados para mejorar las habilidades en los procesos de aprendizaje de estudiantes con TDAH, se ha realizado un análisis de contenido sobre la herramienta MentalUp.

En conclusión, esta investigación pretende contribuir al conocimiento sobre el uso de los juegos serios para la educación inclusiva de los niños y niñas con TDAH con el fin de motivar futuros estudios que se centren en la búsqueda de una alternativa al modelo educativo convencional a través de la gamificación.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PERSONALIZADA, JUEGOS SERIOS, TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD (TDAH)

UN SISTEMA DISTRIBUIDO SERVERLESS PARA LA CREACIÓN DE CLASES-3D: UN ENFOQUE INCLUSIVO

David Pacios Izquierdo
Universidad Complutense de Madrid

Sin duda, la inclusión y accesibilidad en la educación son desafíos imperativos en nuestra sociedad actual. En este contexto, surge nuestra innovadora propuesta: las Clases-3D. Diseñadas específicamente para estudiantes con diversidad visual y auditiva, las Clases-3D son videos de alta calidad que utilizan la tecnología de multiplexación para integrar diversos canales. Cada canal está meticulosamente adaptado a las necesidades específicas del usuario, con funciones como la ampliación de boca para facilitar la lectura de labios, audio mejorado para aquellos con dificultades auditivas, visualización exclusiva de la pizarra para evitar distracciones, o

una combinación de la pizarra y los apuntes para ofrecer una experiencia de aprendizaje completa. Todos estos canales están además subtitulados para garantizar la comprensión. Este material se graba mediante Open Broadcaster Software (OBS) usando múltiples cámaras y luego se multiplexa con FFmpeg, un potente marco de procesamiento multimedia. Este proceso permite condensar todas las capas de información en un único video, creando un recurso educativo inclusivo y completo.

Para llevar a cabo este proyecto, hemos desarrollado un sistema serverless distribuido que permite la creación de estos videos. Este sistema se basa en las funciones lambda de Amazon Web Services (AWS), una herramienta que nos permite explotar la paralelización y así superar las limitaciones de la multiplexación manual. Para probar este sistema, procesamos un video de muestra con FFmpeg, que luego subimos mil veces a un bucket de AWS S3. Gracias a la arquitectura serverless, esta subida al S3 dispara automáticamente la ejecución paralela de la función lambda, pudiendo llegar hasta 1000 ejecuciones simultáneas.

La etapa de procesamiento de los datos se realiza a través de FFmpeg, tanto localmente como en AWS. Para monitorizar el rendimiento del sistema, utilizamos CloudWatch de AWS, que nos permite evaluar el costo y el tiempo de ejecución de la función lambda para estas 1000 ejecuciones paralelas. Mediante la fórmula: (Memoria en GB * Tiempo en ms * Precio por GB-segundo) / 1000ms, estimamos el costo de la ejecución de AWS Lambda por milisegundo. Con una memoria asignada de 0.25GB y un tiempo de ejecución de 20 segundos (20000ms), calculamos que para 1000 ejecuciones el costo total sería de aproximadamente 0.08 € al mes. Este costo es extremadamente competitivo, especialmente considerando la eficiencia y escalabilidad del sistema.

Nuestros resultados preliminares son prometedores. Sugieren que nuestro enfoque puede mejorar de manera significativa la accesibilidad de los materiales educativos para estudiantes con discapacidades visuales y auditivas. Las Clases-3D ofrecen una experiencia de aprendizaje flexible y accesible, aportando valiosas oportunidades de aprendizaje para aquellos que más las necesitan. A medida que avanzamos hacia una sociedad más inclusiva, es esencial que nuestras herramientas educativas reflejen esta

diversidad y promuevan la equidad. Las Clases-3D representan un paso crucial en esta dirección, proporcionando una solución innovadora y accesible para estudiantes con diversidad visual y auditiva, demostrando cómo la tecnología puede ser una poderosa aliada en la promoción de la inclusión y la diversidad en la educación.

PALABRAS CLAVE

AWS LAMBDA, CLASES-3D, EDUCACIÓN, INCLUSIVIDAD, SERVERLESS

EL DISEÑO DE METODOLOGÍAS Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS PARA ATENDER AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES NO DIAGNOSTICADO EN EL AULA

Maria Dolores Pérez Esteban
Nieves Gutiérrez Ángel
Isabel Mercader Rubio
Universidad de Almeria

Actualmente, los centros educativos siguen trabajando para dar respuesta a uno de los principales retos, el cual hace referencia a brindar una respuesta educativa de calidad para el alumnado que presenta algún tipo de necesidades educativas especiales.

Esta respuesta educativa para poder atender a la diversidad en el aula se refiere a todas aquellas actuaciones que, enmarcadas dentro del paradigma de la educación inclusiva, tienen en cuenta las características y necesidades de todos y caca uno de los alumnos que conforman el aula y que son susceptibles de tener alguna necesidad educativa, las cuales pueden ser específicas o no, especiales o no y que estas acciones están en consonancia con todas. Además, para ofrecer una respuesta educativa de

calidad es necesario emplear medidas y/o recursos que hagan posible que esto sea posible, esto conlleva que el alumnado pueda acceder y permanecer dentro del sistema educativo en igualdad de oportunidades y de esta manera poder garantizar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales.

Es por todo esto que para brindar una adecuada respuesta educativa a las necesidades presentadas por el estudiantado y de esta manera, atender a la diversidad del aula, es necesario desarrollar medidas y recursos que pueden ser generales y específicos. De la combinación resultante de esta combinaciones entre las medidas y los recursos se originarán diversos tipos de atención educativa.

Teniendo en cuenta todos los aspectos planteados, la pregunta de investigación gira en torno a ¿Cómo deben ser las metodologías y prácticas educativas para poder atender a los alumnos que presentan NEE pero que aún no están diagnosticados? 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.

Los resultados muestran cómo aunque se sigue trabajando en pro de conseguir una inclusión plena dentro del contexto educativo, los retrasos en la aplicación de los protocolos de diagnóstico hacen que algunos docentes y centros educativos se vean muy limitados para poder ofrecer una atención educativa que asegure la igualdad de oportunidades y se desarrollen prácticas educativas que atiendan todas las necesidades presente.

Como conclusión se observa cómo es necesaria una mayor inversión en la formación del profesorado en materia de atención a la diversidad y una falta de recursos, humanos y materiales, que posibiliten que los centros puedan avanzar hacer la tan ansiada educación inclusiva.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD, EDUCACIÓN, METODOLGÍAS, NEE

LA CREACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR INTERVENCIONES INNOVADORAS EDUCATIVAS QUE PERMITAN ATENDER AL ALUMNADO CON NEE EN EL AULA

Maria Dolores Pérez Esteban
Nieves Gutiérrez Ángel
Isabel Mercader Rubio
Universidad de Almeria

A lo largo del tiempo los sistemas educativos se han visto obligados a adaptarse a los nuevos retos que se han generado a raíz de los diversos cambios sociales. Uno de los cambios más significativos viene de la mano de la introducción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) las cuales, en un origen, se convirtieron en recursos complementarios que se utilizaban en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, con el paso del tiempo y su rápida evolución y actualizaciones, han pasado de ser complementos favorecedores del aprendizaje a convertirse en las herramientas más significativas para que esto sea posible.

Dentro del rápido desarrollo de las TICs, se ha visto como se han creado multitud de tipología de materiales y herramientas que han hecho posible que la transmisión de los contenidos sea cada vez más innovadora. Dentro de todas las herramientas y materiales, la creación de contenidos digitales se ha convertido en un protagonista esencial para poner desarrollar intervenciones educativas innovadoras que permitan atender al alumnado que presenta algún tipo de Necesidad Educativa Especial.

Estos contenidos digitales permiten desarrollar escenarios educativos en los que tanto los viejos como los nuevos modelos educativos conviven en un contexto educativo que permite poner en práctica las distintas acciones que favorecen que la adquisición de conocimientos sea lo más significativa posible.

El E –learning se concibe como los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de Internet. Esta modalidad permite: Una formación completamente a distancia donde los alumnos acceden a los contenidos, actividades, tareas, tutores del curso, etc. a través de Internet.

Además, las plataformas de e-learning ofrecen ambientes de aprendizaje ya diseñados e integrados. A ellos acceden los alumnos a través de una clave personal. Por ello, se trata de un espacio privado, dotado de las herramientas necesarias para aprender (comunicación, documentación, contenidos, interacción, etc.).

Teniendo en cuenta todos los aspectos planteados, la pregunta de investigación gira en torno a ¿Cómo se pueden desarrollar materiales y contenidos digitales que permitan atender al alumnado con Necesidades Educativas Especiales en el aula? 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.

Los resultados muestran como los diversos avances en el campo de la tecnologías educativa han favorecido la aparición de nuevos roles y perfiles para los docentes, los cuales deben trabajar como orientadores, planificadores y mentores de los estudiantes, al mismo tiempo que estos desarrollan aprendizaje significativos en contexto educativos virtuales. Estas herramientas y plataformas, como el E-Learning, permiten que se pueda atender a las necesidades de todos los estudiantes y, de este modo, el docente puede ahondar más en profundidad en las necesidades presentes.

En conclusión, la creación de materiales y contenidos digitales son una apuesta más hacia el futuro de la educación presencial en nuestro país. Las herramientas y plataformas actuales permiten a tender a las necesidades de todos los estudiantes, no solo de los que presentan algún tipo de Necesidad Educativa Especial.

PALABRAS CLAVE

DIGITAL, DIVERSIDAD, INCLUSIÓN, METODOLOGÍAS

LA IMPORTANCIA DE ADQUIRIR UNA CULTURA INCLUSIVA EN EL CAMINO HACÍA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA

Ana Inmaculada Martínez González
Mª Ángeles Triviño García
Universidad de Huelva

Introducción: La palabra "inclusión", y más concretamente "inclusión educativa", se escucha en los entornos educativos de todas las etapas y en todas las partes del mundo. Sin embargo, la realidad actual, nos muestra que, aunque dichos términos resuenen con fuerza, no se llevan a la práctica en la extensión de su significado.

En referencia a estos conceptos la UNESCO dice: "el acceso a una educación de calidad en igualdad de circunstancias y oportunidades de aprendizaje para todos es un compromiso que tienen los países que abogan por el cumplimiento de la iniciativa sobre una Educación para Todos" (UNESCO, 2009).

No obstante, el cumplimiento de esta educación de calidad y en igualdad de oportunidades, no es algo que se pueda conseguir de la noche a la mañana, pero sí, con un cambio de mentalidad, que debe ir acompañado de cambios en las políticas internacionales, sólo de esta manera se podrán dar pasos en la adquisición de una "cultura inclusiva".

Objetivos: El objetivo principal del presente estudio es conocer, qué es la "cultura inclusiva", así como la importancia de adquirirla, para suscitar un cambio de mentalidad que conduzca a esa realidad en un futuro.

Metodología: Dicha investigación ha consistido en el análisis bibliográfico de diferentes recientes estudios que analizan la importancia del liderazgo inclusivo en distintas partes del mundo, como parte fundamental en el proceso de adquisición y desarrollo de una cultura inclusiva.

Resultados: En la mayor parte de los estudios analizados queda de manifiesto que las relaciones interpersonales, así como el trabajo en equipo,

son piezas fundamentales en la adquisición de la cultura inclusiva, y por ende en el desarrollo y la transmisión de esta por parte de aquellos que la imparten y la reciben.

En cierta medida esto podrá ser posible a través de la transmisión de una cultura inclusiva educativa por parte de los equipos directivos hacía el profesorado, y de estos hacía sus alumnos. Sólo de esta forma esta cultura inclusiva, podrá ir construyéndose a lo largo del tiempo.

Conclusiones: Tras realizar el estudio queda de manifiesto que, todos tenemos la necesidad de sentirnos incluidos en todos los aspectos y momentos de nuestra vida, sin embargo, en el camino hacia la inclusión educativa, aún hay algunos obstáculos que deben ser subsanados para conseguir dicha meta, y aunque veamos que el final de ese camino aún queda lejos, el cambio de mirada será la semilla fundamental para alcanzar la meta de la inclusión educativa.

PALABRAS CLAVE

CULTURA INCLUSIVA, INCLUSIÓN EDUCATIVA, LIDERAZGO INCLUSIVO

TECNOLOGÍAS DIGITALES Y MENORES EN RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIAL: PANORÁMICA SOCIOEDUCATIVA

Alexandre Alonso Carnicero
Concello A Coruña

Sara Martínez Carrera
Cristina Sánchez Martínez
Isabel Martínez Carrera
Universidade de Vigo

Las tecnologías digitales desempeñan un papel crucial en la vida de los/as menores, ofreciendo oportunidades y desafíos en el ámbito socioeducativo. En el caso de los/as menores en riesgo de exclusión social, la situación es la misma. Estos/as menores se encuentran en situaciones desfavorables, donde enfrentan limitaciones y dificultades para acceder a oportunidades educativas, sociales y económicas. A menudo experimentan una serie de desafíos en diferentes aspectos de sus vidas. En el ámbito educativo, pueden tener dificultades para acceder a una educación de calidad debido a la falta de recursos económicos, falta de apoyo familiar, barreras lingüísticas o falta de infraestructura adecuada en su entorno. Esto puede tener un impacto negativo en su desarrollo académico y su capacidad para aprovechar oportunidades futuras. Además, los/as menores en riesgo de exclusión social pueden enfrentar dificultades en el ámbito social, experimentando aislamiento, discriminación o estigmatización debido a su situación socioeconómica. Esto puede afectar su autoestima, bienestar emocional y capacidad para desarrollar relaciones saludables con sus pares. Sin embargo, las tecnologías digitales pueden ayudar a superar estas limitaciones al proporcionar acceso a información, educación y herramientas de comunicación. En primer lugar, las tecnologías digitales ofrecen a los/as menores en riesgo de exclusión social acceso a recursos educativos y contenido en línea de calidad. Pueden acceder a plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas y recursos multimedia que complementan su educación formal. Sin embargo, también existen desafíos asociados con el uso de tecnologías

digitales por parte de estos/as menores. La brecha digital puede limitar su acceso a dispositivos y conectividad confiable, exacerbando la desigualdad y dificultando la participación plena en la sociedad digital. Es esencial abordar esta brecha proporcionando recursos tecnológicos y programas de alfabetización digital para todos los/as menores en riesgo de exclusión social. Además, se deben abordar los riesgos relacionados con la seguridad en línea. Los/as menores en situaciones vulnerables pueden ser más propensos al ciberacoso y la exposición a contenido inapropiado. Es fundamental promover la educación en línea segura y fomentar la conciencia de los riesgos y estrategias de protección. Por ello, el objetivo principal de este estudio es conocer el uso de las tecnologías digitales y menores en riesgo de exclusión social, encuadrándose la investigación en el enfoque cualitativo, y con las notas de campo y cuestionarios abiertos como instrumentos. Como resultados preliminares, cabe señalar que las tecnologías digitales ofrecen oportunidades valiosas para los/as menores en riesgo de exclusión social en el ámbito socioeducativo, facilitan el acceso a recursos educativos, promueven la comunicación y la participación social. Sin embargo, es necesario abordar los desafíos de la brecha digital y la seguridad en línea para garantizar que todos los/as menores tengan igualdad de oportunidades para aprovechar los beneficios de la tecnología digital.

PALABRAS CLAVE

MENORES, RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIAL., TECNOLOGÍAS DIGITALES

PRÁCTICAS INCLUSIVAS PARA LOS HABLANTES DE HERENCIA EN LAS CLASES DE LENGUA EXTRANJERA

María Cecilia Ainciburu
Universidad Nebrija

Las instituciones que emiten certificaciones de lengua extranjera se han decidido en los últimos años a abatir las limitaciones para el ingreso de los hablantes de herencia en los cursos de pago y en los exámenes de nivel. Así, los nativos entran en una lógica de competencia lingüística carente que ha de mejorarse a través de planificaciones didácticas y descriptores que no se han diseñado con relación a su competencia lingüística y cultural.

En el caso europeo, los estudiantes de herencia suelen integrarse en las clases de lengua extranjera de los colegios secundarios en los que terminan por no aprender nada nuevo (porque en clases de principiantes absolutos) o por "molestar", especialmente cuando el docente no es nativo y se siente juzgado por el alumno.

Esta ponencia explicita los roles que puede asumir un hablante de herencia en la clase de lengua extranjera a través de una revisión de la bibliografía más actual sobre el tema y propone técnicas didácticas innovativas para superar los problemas que su diversidad identitaria puede generar en la dinámica del aula. Tales técnicas resultan avaladas por un cuestionario compilado por los docentes y estudiantes que se han involucrado en esta investigación en acción (cinco clases mixtas, aproximadamente 94 estudiantes).

PALABRAS CLAVE

CLASES MIXTAS, HABLANTES DE HERENCIA, INNOVACIÓN DIDÁCTICA, MEDIACIÓN CULTURAL

LA FILOSOFÍA APRENDIZAJE-SERVICIO COMBINADA CON APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN UNA MISMA EXPERIENCIA EDUCATIVA

JORGE DE JUAN FERNÁNDEZ
Universidad de León

El mundo está cambiando y por ello resulta necesario también realizar cambios en la enseñanza y aprendizaje. En las últimas décadas hemos asistido a la creación de diferentes proyectos que utilizan metodologías innovadoras en la educación. Este trabajo presenta una experiencia llevada a cabo por alumnos del Grado de Educación Primaria de la Universidad de León en una ludoteca de Cáritas, en la que por medio de un juego se pretendía fomentar la inclusión de los niños asistentes a dicho centro. Así, en el proyecto "Diver-Juntos" combinamos la filosofía Aprendizaje-Servicio (ApS) con Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), abriendo una nueva puerta que permita utilizar simultáneamente con metodologías innovadoras en una misma experiencia.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), APRENDIZAJE SERVICIO, INCLUSIÓN EDUCATIVA, INNOVACIÓN EDUCATIVA

COST ACTION – UNIDIVE. LANGUAGE TECHNOLOGY AS A RESPONSE TO INCLUSION

LUCÍA AMORÓS POVEDA
Universidad de Murcia

Today, there is talk of over-pressure in the classroom. Education is imploding and echoing in the streets, neighborhoods and cities, as is happening in France these days. Excessive pressure comes from at least:

1. The recognition of diversities: linguistic (opposite glottophobia), sexual (opposite xenophobia), religious (opposite islamophobia), gender (opposite homophobia), and culture (opposite racism and xenophobia). Lack of knowledge and fear increase the pressure beyond the possibilities of the citizenry.
2. Loss of integrity: lack of consistency in personal actions and lack of trust in others increases the pressure. The soil of the personal is watered, generating a quagmire of grief, suspicion, anger, and complaint. In the worst case, historical memory is lost and, with it, historical-educational memory. The human being grows, without understanding, increasing the pressure.
3. Ignorance of emerging technologies: paradoxically, while the adult world debates about their lights and shadows, children simply include them. However, when the new tool is friendly, accessible, and free, fear, unease, and pressure return. Implosion is assured.

Natural language processing, as a technology, was worked on at the beginning of the 21st century by researchers in computer science and educational technology at the University of Murcia. The findings were translated into tools that could be useful to follow the teaching-learning process of students. Years later, language technology takes the idiosyncrasies, i.e. the finer aspects of spoken language, and transforms them into digital code through the establishment of fixed linguistic universals. The European COST UniDive Action

(https://www.cost.eu/actions/CA21167/) is divided into four working groups that feed into each other under the common goal of promoting linguistic diversity by means of natural language processing technology.

The experience carried out using the dynamics proposed in UniDive is implemented in a culturally diverse building where a total of nine different languages are recognized. The questionnaire was used to collect the information, and the annotation was done manually. WhasApp and Google translators were used. The syntactic and morphological analyses were based on notions presented at the 1st UniDive Meeting held in March 2023 and PARSEME is being studied as a linguistic recording tool.

It is worth discussing the sources of pressure that are leading to an imploding education. For the first source, educational support solutions are fundamental. Both ordinary and specific measures are present in state and regional policies and must be addressed. To relieve the pressure coming from the second source, Fischer's Decalogue (2023) is useful. Finally, the third source requires creativity, assuming that there are other ways of educating. The sustainable development goals, digital competence in teaching, and digital entrepreneurship are presented as possible solutions.

PALABRAS CLAVE

CULTURAL DIVERSITY, EDUCATIONAL TECHNOLOGY, INCLUSIVE EDUCATION

EVALUACIÓN PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE ORIENTACIÓN LABORAL EN EDUCACIÓN SOCIAL

MARÍA DOLORES PISTÓN RODRÍGUEZ
Universidad de Granada

Introducción: Se presenta el análisis de los resultados obtenidos en la asignatura de "Orientación laboral. Ética y deontología profesional" del grado en Educación Social de la Universidad de Granada, tras la puesta en práctica de todos los contenidos de la asignatura con las personas del Centro de Estancia Temporal para Inmigrantes (CETI) en la ciudad autónoma de Ceuta.

Objetivos: Desarrollar competencias profesionales en el alumnado. Poner en práctica su aprendizaje generando un escenario práctico real. Enseñar una de las facetas del educador social con el colectivo inmigrante. Hacer consientes de sus fuertes y debilidades como educadores como herramient6a de mejora. Evaluar a través de la actividad práctica.

Metodología: La metodología consiste en la observación no participante de las sesiones desarrolladas entre el alumnado y las personas del CETI invitadas a venir a la Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta en un primer momento. Posteriormente se les pide al alumnado que redacten un informe detallando aspectos positivos y negativo de la experiencia. En las sesiones desarrolladas, por parejas de alumnado se entrevistan individualmente a los invitados, con la intención de conocer su formación reglada y no reglada, sus experiencia profesional y en qué le gustaría trabajar. Con esto se elabora un proyecto profesional, se le hace un currículo y una carta de presentación genérica y además se le pública en diferentes portales online de empleo y se les hace recomendaciones en base a las necesidades detectadas.

Discusión y resultados: Tras el desarrollo de las sesiones, los invitados del CETI se marchan muy contentos con a práctica. Además se le regala una carpeta con 5 copias de su CV creados y de las cartas de presentación para que puedan realizar una búsqueda activa de empleo. El alumnado

tras esta práctica educativa se siente desarrollado profesionalmente y motivado, quedando desarrollas sus competencias profesionales pedidas en esta asignatura.

Conclusiones: El aprendizaje activo a través de la prácticas de campo resulta muy efectivo en la enseñanza universitaria. Se obtiene alto grado de satisfacción en el alumnado, hasta el punto de querer seguir desarrollando estas actividades después de la finalización de la asignatura. La evaluación obtenida fue muy positiva.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO UNIVERSITARIO, APRENDIZAJE ACTIVO, EDUCACIÓN EN VALORES, EDUCACIÓN SOCIAL, PRÁCTICAS DE CAMPO, TRABAJO COOPERATIVO

EDUCACIÓN AMBIENTAL (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO)

- **Ponencia S11-19.** THE EFFECT OF ENVIRONMENTAL JOLTS ON BUSINESS STUDENTS' ATTITUDES TOWARDS THE SDGS Justo Alberto Ramírez Franco. Raquel Antolín López. Nieves García De Frutos.
- **Ponencia S11-34.** UN ANÁLISIS EMPÍRICO DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS. Claudia Tobías Marín. Alfonso J. Gil López.
- **Ponencia S11-41.** EDUCACIÓN EN BIODIVERSIDAD COMO LLAVE PARA LA CONSECUCIÓN DE UN DESARROLLO SOSTENIBLE Ana Cano Ortiz. Julián Antonio Torrijos Martínez.
- **Ponencia S11-42.** LA ENSEÑANZA DE LOS PASTIZALES MEDITERRÁEOS PARA UNA GESTIÓN SOSTENIBLE Ana Cano Ortiz. Julián Antonio Torrijos Martínez.
- **Ponencia S11-43.** EDUCAR PARA LA GESTIÓN TERRITORIAL: LA ENSEÑANZA DEL MÉTODO FITOSOCIOLÓGICO EN LAS UNIVERSIDADES PARA LA FORMACIÓN DE GESTORES AMBIENTALES Ana Cano Ortiz. Julián Antonio Torrijos Martínez.
- **Ponencia S11-58.** ¿ADQUIRIR NUEVOS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS DISTINTAS FUENTES DE ENERGÍA PUEDE LLEGAR A SUPERAR LAS CREENCIAS ARRAIGADAS QUE POSEEMOS SOBRE ELLAS? Celia Campa Bousoño. Ángel García Pérez.
- **Ponencia S11D-07.** EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS DE TECNOLOGÍA EN INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) PARA POTENCIAR ENTORNOS SALUDABLES EN COMUNIDAD AGRÍCOLA EXPUESTA (CASO: ESCUELA DE CHUSCALES) Diana Milena Muñoz Solarte.
- **Ponencia S11D-08.** DISEÑO DE MODELOS COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN BIOLOGÍA DEL DESARROLLO Y GENÉTICA Diana Milena Muñoz Solarte.

THE EFFECT OF ENVIRONMENTAL JOLTS ON BUSINESS STUDENTS' ATTITUDES TOWARDS THE SDGS

Justo Alberto Ramírez Franco
Raquel Antolín López
Nieves García De Frutos
Universidad de Almería

Introduction: The United Nations Sustainable Development Goals (SDGs) are considered the main action plan to address the most urgent sustainability challenges. Although the SDGs have received increasing attention from governments, practitioners, and academics around the world, they have been little addressed in the context of higher education. However, higher education is essential to promote corporate sustainability, and in particular, to ensure the achievement of the SDGs on time.

Objectives: This study aims to create knowledge to better understand the formation of positive attitudes toward corporate sustainability among business students. With that purpose, we address the effect of environmental jolts on the level of importance attributed to the different SDGs before, during, and after an environmental jolt. Specifically, we examine the impact of two environmental jolts, the pandemic Covid-19 and the Ukraine war, on Health and well-being (SDG3), and Peace, Justice, and Institutions (SDG 16), respectively, given their direct relationship.

Methods: We use a longitudinal sample of 211 students enrolled in the English group of the subject of Management Skills at the Faculty of Economics and Business Administration of the University of Almeria, Spain.

The data collection was carried out in four stages. First, data was collected in October 2019, before the appearance of COVID-19. The second data collection was carried out in September 2020, approximately six months after the COVID-19 lockdown. The third data gathering was carried out in September 2021, approximately 18 months after

COVID-19. And finally, the fourth stage took place in September 2022, approximately 30 months after COVID-19, and approximately 6 months since the beginning of the Russian invasion of Ukraine.

We make a comparison of the average priority rankings of the SDGs based on their level of importance for a manager before and after Covid-19, and before and after the Russian invasion of Ukraine. To determine significant differences, we use The Kruskal-Wallis mean test for independent samples.

Results: Our results show that SDG 3 "Health and well-being" was not affected during COVID-19, however, after 18 months the SDG passed from position 10 to position 1 in the rankings of perceived importance. This position was kept after 30 months. With regards to SDG 16 "Peace, justice, and institutions", we can observe that after approximately 6 months of the Russian invasion of Ukraine, the effect is too small since the SDG passed from position 9 to position 8 in the average rankings of SDGs.

Discussion: Our results suggest that the perceived importance of SDGs among business students changes over time due to environmental jolts. Specifically, we found that the impact of an environmental jolt on SDGs attitudes is very limited during the initial stage of the occurrence of the environmental jolt, while it resumes exponential growth following this period.

Conclusions: This study draws on environmental jolts and affective theory to supplement extant works that aim to foster positive sustainability-related attitudes among business students to form future leaders that help address current environmental and social challenges.

PALABRAS CLAVE

BUSINESS STUDENTS' ATTITUDES, CORPORATE SUSTAINABILITY, ENVIRONMENTAL JOLTS, SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

UN ANÁLISIS EMPÍRICO DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS

Claudia Tobías Marín
Alfonso J. Gil López
Universidad de La Rioja

La educación ambiental tiene como objetivo fomentar la comprensión de la forma en la que las elecciones personales y sociales afectan a los ecosistemas y habitantes de la tierra. Por ello, las aulas universitarias no deberían ser ajenas a la educación ambiental, máxime cuando en las universidades se forman a personas que en su futuro profesional tomarán decisiones clave en cuestiones sobre el medio ambiente. Este trabajo tiene como objetivos, primero, conocer, la experiencia del estudiantado universitario sobre la impartición de educación ambiental en la educación no universitaria y universitaria, segundo, conocer la impresión del estudiando sobre la necesidad de impartir educación ambiental en las aulas y, tercero, conocer, según la perspectiva de los estudiantes universitarios, los contenidos de formación que se deberían impartir en la educación ambiental, estos contenidos se ordenaron en cuatro categorías: el medio ambiente, problemas ambientales, destrezas ambientales y valores ambientales. La encuesta fue el método de investigación. Mediante cuestionario se recogieron datos de una muestra de 119 estudiantes de la Universidad de La Rioja en España. Se realizaron análisis descriptivos para afrontar los objetivos de investigación. Los resultados ponen de manifiesto que el 71% de los estudiantes había recibido educación ambiental en su etapa como alumnos de enseñanza no universitaria y el 21,8% había recibido esta educación en la universidad. Sin embargo, el 77,3% considera que se debería impartir educación ambiental en las aulas universitarias. En relación a los temas objeto de educación, los datos muestran las altas puntuaciones que reciben en el conjunto de materias a impartir, especialmente, se observan las mayores puntuaciones las relacionadas con la educación en valores ambientales. Por ello, se considera que la educación ambiental se debería impartir en la educación superior,

especialmente, en aquellas carreras que intervengan más activamente en el medio ambiente. En este caso, se haría referencia a las carreras relacionadas con la ingeniería y, en menor medida, en carreras cercanas a la dirección de empresas que aborden aspectos relacionados con la producción industrial. Existe una necesidad de impartir educación ambiental en el aula y esta se debería centrar en el desarrollo de valores hacia el medio ambiente. La educación ambiental ofrece una forma enriquecedora para que tanto los estudiantes como los maestros conecten su apreciación del mundo natural con lo académico. Así, la inclusión de la educación ambiental en el currículo universitario representa una oportunidad para impulsar un cambio significativo en la formación de los futuros profesionales.

PALABRAS CLAVE

CONCIENCIA AMBIENTAL, EDUCACIÓN AMBIENTAL, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, SOSTENIBILIDAD, VALORES HACIA EL MEDIO AMBIENTE

EDUCACIÓN EN BIODIVERSIDAD COMO LLAVE PARA LA CONSECUCIÓN DE UN DESARROLLO SOSTENIBLE

Ana Cano Ortiz
Universidad Complutense de Madrid

Julián Antonio Torrijos Martínez
Consejería de Educación - Comunidad de Madrid

En la década de los años 70, el programa MaB Hombre y Biosfera de la UNESCO, introdujo de forma casi epistémica, el concepto, que veinte años después pasó a llamarse desarrollo sostenible. En el mismo, la educación ambiental y en concreto la educación en biodiversidad están inmersos, siendo la gestión de este segundo un proceso complejo que

requiere de la implicación de la sociedad en todos sus campos, dejando de estar relegado a una gestión exclusiva por expertos y necesitando de la implicación de otros sectores de la sociedad. Para ello se precisa de un cambio social para conseguir unas tendencias positivas en la paliación de la pérdida de biodiversidad de nuestro planeta. Este cambio social debe partir de su base, siendo esta la educación. La institución escolar es la plataforma para ello, existiendo para transmitir los conocimientos, habilidades y valores considerados socialmente valiosos, en una perspectiva de homogeneización, universalización y eficiencia. Estas premisas indicadas nos hacen establecer este estudio, teniendo como principal objetivo determinar las necesidades académicas en la enseñanza de la diversidad en educación secundaria, a través del estudio de las concepciones previas adquiridas por el alumnado. Como objetivos secundarios se busca establecer valores medioambientales en el aula, así como incluir contenidos estratégicos relacionados con el cambio climático y su correlación con la biodiversidad.

Para ello se procede a generar un cuestionario ad hoc, que será testado a posteriori no solo por expertos en biodiversidad sino también del campo de la educación. Las preguntas cerradas se procesaron mediante tablas dinámicas que permitieron identificar frecuencias y porcentajes en las respuestas. Las preguntas abiertas se analizaron por separado y se realizó un análisis categórico inductivo para cada una de ellas.

El estudio pormenorizado de cada una de las concepciones básicas en este campo, así como la relación de las mismas con diferentes niveles educativos arrojan información relevante para determinar si la transmisión de los conocimientos en este ámbito, dentro de los diferentes niveles educativos es suficiente, o se ha quedado relegado a la transferencia de un mero término, sin vincularlo con una educación vivenciada que refuerce el aprendizaje significativo, duradero y en especial construya una concienciación social que soportará futuras tomas de decisión al respecto. Estando en más de un 70% los conocimientos sobre, qué es la biodiversidad o cómo debe ser medida, mal adquiridos por los individuos del grupo de estudio.

Como conclusión podemos indicar que a través de este estudio se determina la necesidad de incluir una competencia básica concreta y específica, para el estudio y entendimiento de la biodiversidad como marcador del desarrollo sostenible y como medio de consecución de un cambio social.

PALABRAS CLAVE

BIODIVERSIDAD, DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN

LA ENSEÑANZA DE LOS PASTIZALES MEDITERRÁEOS PARA UNA GESTIÓN SOSTENIBLE

ANA CANO ORTIZ
Universidad Complutense de Madrid

JULIÁN ANTONIO TORRIJOS MARTÍNEZ
Consejería de Educación - Comunidad de Madrid

La educación superior universitaria se ha quedado descompasada respecto a niveles educativos previos, apoyándose en las metodologías clásicas de carácter transmisivo y dejando relegadas a un segundo plano el uso de metodologías activas en educación. Ello nos hace establecer la necesidad de vincular la enseñanza superior a nuevas técnicas docentes.

En el campo de la botánica existen diversos tipos de trabajos, de carácter ecológico, fitosociológico, agrícola y ganadero, que han puesto de manifiesto la alta diversidad florística de los pastizales mediterráneos. Esta alta diversidad florística en las comunidades vegetales es un elemento clave para diferenciar las regiones biogeográficas mediterráneas templadas y centroeuropeas. Los factores que condicionan la diversidad de los pastizales tanto mediterráneos como centroeuropeos son fundamentalmente el tipo de suelo, el bioclima y la acción antropogénica y agrícola.

Estos pastizales actúan como sumideros de CO2 y como alimento del ganado; de esto deriva la importancia de su inclusión como contenido curricular.

El objetivo fundamental es el aprendizaje de la diversidad y valor pastoral para los pastizales mediterráneos a través de metodologías activas como vehículo del conocimiento.

Desde el punto de vista metodológico este trabajo se basa en el estudio de determinadas praderas mediterráneas, en concreto de dos clases fitosociológicas (comunidades de plantas). Se presenta una revisión de las comunidades de pastizales a través de la implementación en el aula de metodologías activas, encaminadas a facilitar la autoconstrucción del conocimiento por parte de los propios estudiantes. Esta metodología consiste en sacar la enseñanza fuera del aula y trasladarla al campo (aprendizaje experiencial de Kolb). Dentro y fuera del aula se realizan diferentes tareas con la propuesta de aula experiencial. Previamente para averiguar el nivel de conocimientos se aplican unos determinados ítems antes y después del aprendizaje.

Este trabajo recomienda métodos para el uso y conservación de la diversidad de los pastos, y presenta varias estrategias como la propuesta de enseñanza del pastoreo en las universidades y la planificación ganadera para el aprovechamiento de los pastos mediterráneos. El aprendizaje mediante una metodología activa ha permitido que los alumnos asimilen el 100% de los contenidos, y obtienen una formación que les capacita para defender la conservación de los pastizales mediterráneos.

En definitiva, este trabajo combina la botánica con la educación. Por ello se ha centrado en pastizales, y estrategias educativas con el fin de formar a los futuros gestores ambientales, consiguiendo una tasa de éxito del 100%.

Los alumnos observaron e interpretaron diferentes comunidades de pastizales gracias a esta enseñanza a través de metodologías activas. Los resultados académicos de los estudiantes en los tres años de estudio (2019, 2020 y 2021) fueron altamente satisfactorios; el 100% de los estudiantes en estos años obtuvo un aprobado en la materia y, lo que es más importante, incorporó estos contenidos en su conocimiento.

PALABRAS CLAVE

BOTÁNICA, DIDÁCTICA, EDUCACIÓN, PASTOREO, SUSTENTABILIDAD

EDUCAR PARA LA GESTIÓN TERRITORIAL: LA ENSEÑANZA DEL MÉTODO FITOSOCIOLÓGICO EN LAS UNIVERSIDADES PARA LA FORMACIÓN DE GESTORES AMBIENTALES

Ana Cano Ortiz
Universidad Complutense De Madrid

Julián Antonio Torrijos Martínez
Consejería De Educación
Comunidad De Madrid

La educación superior se centra, en muchos casos, en una mera transmisión del conocimiento, si bien actualmente se hace necesaria cambiar esa concepción, vinculando ésta a los problemas socioambientales actuales. En base a ello, se precisa instruir en la práctica, para buscar el aprendizaje significativo, así como en la relación de los contenidos relacionados con las necesidades actuales y futuras de carácter medioambiental. El método fitosociológico, no solo permite tener un conocimiento de la ecología, distribución y florística de las comunidades vegetales, sino que también permite conocer la dinámica vegetal y el estado de conservación de las comunidades. Se trata un método complejo que requiere de numerosos conocimientos previos para su implantación. Por eso se hace necesaria esta vinculación entre la fitosociología con la didáctica.

En este sentido, es fundamental la implementación de la enseñanza a través de metodologías activas de estudios geobotánicos, en centros de investigación y universidades, con el objetivo de formar a los futuros gestores ambientales; lo que implica el conocimiento de técnicas de

muestreo, procesamiento de datos y estudio de la flora, así como el conocimiento de la dinámica vegetal, para conocer con exactitud las series de vegetación, siendo esta la base de toda planificación territorial, tanto forestal como agronómica.

El objetivo de este trabajo es dar a conocer la metodología de investigación fitosociológica a los futuros gestores ambientales, para que apliquen un desarrollo sostenible; utilizando como vehículo de enseñanza en niveles superiores las metodologías acticas. Estos estudios deben ser eminentemente de carácter práctico, por ello desde el punto de vista metodológico se deben potenciar las prácticas de campo, utilizando el sistema de aprendizaje vivenciado.

Aunque los estudios fitosociológicos se han basado en la descripción de los hábitats, aún se sabe poco sobre su aplicación en la reforestación, y poco en agricultura, debiendo aplicarse esta metodología para un desarrollo sostenible. La enseñanza para la aplicación del método fitosociológico permite dar solución a problemas ambientales y socioeconómicos, como por ejemplo el uso de la cartografía de hábitat y de bioindicadores como herramienta predictiva del cambio climático. Siendo está razón suficiente para propugnar nuevos contenidos botánicos en estudios universitarios.

Las entrevistas realizadas a gestores ambientales demuestran que los resultados obtenidos en la gestión territorial es satisfactoria, mediante un desarrollo sostenible, cuando dichos gestores tienen una formación fitosociológica, sin embargo en los casos donde la gestión es realizada por un personal no formado en la metodología fitosociológica, se realiza un desarrollo sostenido o no sostenible.

En conclusión, los avances científicos que se han producido en los siglos XX y XXI nos permiten pasar a una fase en la investigación, que podemos denominar fito-educación aplicada, que nos facilitará aportar soluciones ambientales y socioeconómicas.

PALABRAS CLAVE

FITO-EDUCACIÓN, GESTIÓN TERRITORIAL, METODOLOGÍAS ACTIVAS

¿ADQUIRIR NUEVOS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS DISTINTAS FUENTES DE ENERGÍA PUEDE LLEGAR A SUPERAR LAS CREENCIAS ARRAIGADAS QUE POSEEMOS SOBRE ELLAS?

Celia Campa Bousoño
Universidad del Atlántico Medio
Ángel García Pérez
Universidad de León

El debate social sobre la gestión energética de los países es compleja y multidimensional, ya que se requiere de un análisis cuidadoso de diversos factores como por ejemplo la importancia que le da cada individuo al impacto ambiental, a la economía o a aspectos sociales. Adquirir nuevos conocimientos contrastados científicamente sobre el funcionamiento de las distintas fuentes de energía no sólo puede proporcionar información objetiva, también puede implicar que como sujetos reevaluemos nuestras creencias anteriores y estar más dispuestos a cambiar de opinión. Al fin y al cabo, el conocimiento proporciona la base para cuestionar suposiciones previas y considerar diferentes perspectivas. Pero se debe de tener en cuenta un cambio de opinión no es algo automático, ni está garantizado. Los individuos pueden tener una serie de barreras cognitivas o emocionales que dificulten el cambio de opinión, incluso cuando se les presenta información sólida. Objetivos: Realizar una investigación preliminar sobre si adquirir nuevos conocimientos sobre el funcionamiento de las distintas energías implica un cambio en actitud sobre estas. Metodología: Los participantes de esta investigación fueron

alumnos y alumnas del Grado de Educación Primaria a distancia. Para cumplir el objetivo se ha realizado un cuestionario sobre conocimientos, así como la actitud que muestran hacia las distintas fuentes de energía antes y después de la impartición de una Unidad Didáctica sobre dicho tema. Resultados y conclusiones: Se contrasta que tras la intervención los sujetos interiorizan de forma adecuada nuevos conocimientos relevantes sobre el funcionamiento de las distintas fuentes de energía. Asimismo, se observa que esta adquisición de conocimientos no implica un cambio en la actitud de los sujetos hacia dichas fuentes de energía.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES, CAMBIOS, CONOCIMIENTOS, ENERGÍA

EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS DE TECNOLOGÍA EN INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) PARA POTENCIAR ENTORNOS SALUDABLES EN COMUNIDAD AGRÍCOLA EXPUESTA (CASO: ESCUELA DE CHUSCALES)

Diana Milena Muñoz Solarte
Corporación Universitaria Autónoma del Cauca

En la comunidad educativa de la vereda Chuscales, ubicada en el departamento del Cauca, en el suroccidente Colombiano, se ha evidenciado que se presentan problemas relacionados con el manejo inadecuado de residuos de agroquímicos provenientes de cultivos que se encuentran en los alrededores, una de las causas principales es la falta de educación preventiva respecto al manejo de estas sustancias y residuos, por lo que el presente proyecto evaluó el impacto del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) como estrategia para fomentar entornos educativos saludables en zonas rurales expuestas a agroquímicos, en este caso estudio. La metodología del proyecto consistió en una

investigación de tipo descriptiva, donde se evaluó la percepción sobre conocimientos del riesgo por agroquímicos y del manejo del TICs por parte de la comunidad educativa. Posteriormente, se diseñaron estrategias enfocadas a la generación de entornos saludables en el centro educativo, entre ellas se destacan: i) Los estudiantes de la institución educativa de la vereda Chuscuales participaron en la elaboración de 7 podcast educativos sobre el cuidado del medio ambiente. ii) Se crearon 7 piezas graficas digitales que fueron divulgadas por redes sociales y iii) Se estableció una página web para el aprendizaje de la cultura ambiental. Finalmente se aplicó un instrumento de evaluación de eficiencia de las estrategias.

La aplicación de las diferentes estrategias realizadas en la escuela de la vereda Chuscales, aumentó manera paulatina la cultura del manejo adecuado de residuos sólidos tanto en la instrucción educativa como en los hogares de los estudiantes participantes, pues de acuerdo con los resultados de los indicadores: 1. Separación y disposición de residuos sólidos en la institución educativa y 2. Separación y disposición de residuos sólidos en el hogar, se presentó una variación del 4% y 67% respectivamente. De acuerdo con los resultados anteriores, se evidenció que la utilización de las estrategias impactó favorablemente en la actitud de la comunidad estudiantil frente al manejo integral de los residuos sólidos tanto en la institución educativa como en los hogares de cada estudiante evaluado. En ese orden de ideas, la implementación de estas estrategias mediante herramientas TICs permitió el aprendizaje dinámico y didáctico de una comunidad de escasos recursos tecnológicos. En términos de la realización y divulgación de podcast educativos, el 100% de los estudiantes quedaron satisfechos con esta estrategia

Los resultados de este proyecto concuerdan con lo mencionado con otros autores acerca de la implementación de experiencias en materia de educación ambiental, ya que en el desarrollo de las mismas fué de caracter participativo y comunicativo, donde los integrantes de las instituciones educativas se hicieron conscientes de qué son los principales actores para impulsar escenarios saludables que contribuyen al desarrollo sostenible de la región. Los resultados más importantes de este proyecto radicaron en que la Institución educativa de la vereda Chuscales

fortaleció la conciencia preventiva referentes a salud y al cuidado del ambiente en el espacio escolar, lo cual permitirá reducir y controlar enfermedades por el inadecuado manejo de residuos peligrosos. El 100% de los estudiantes aplicaron lo aprendido en este proyecto en la institución educativa y en su entorno familiar.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, ESTRATEGIAS, RESIDUOS, TICS AGROQUÍMICOS

DISEÑO DE MODELOS COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN BIOLOGÍA DEL DESARROLLO Y GENÉTICA

DIANA MILENA MUÑOZ SOLARTE
Corporación Universitaria Autónoma del Cauca

La estrategia educativa basada en modelos se fundamenta en la concepción de los mismos como un eje central del conocimiento científico y las construcciones dentro de la modelización como la forma de utilizar ese conocimiento, se identifican dentro de los modelos estructurales las maquetas, esquemas como un circuito eléctrico, diferentes sistemas biológicos, embriológicos, histológicos y moleculares cada vez son más utilizados para la conceptualización estructural cuando el objetivo es modelizar un conjunto de relaciones biológicas; o modelos funcionales, cuando se busca representar aspectos del funcionamiento de un sistema.

En este trabajo se presenta la utilización de esas estrategias para trabajar con alumnos universitarios en los cursos biología fundamental y epidemiología del programa ingeniería ambiental y sanitaria, empleando modelos estructurales, descriptivos, y explicativos, los modelos se aplicaron a contenidos seleccionados de biología del desarrollo (Segmentación embrionaria) y Epidemiología ambiental (Procesos genéticos). Se

promovió en los alumnos la reelaboración y utilización crítica de modelos con diferentes modos de representación.

El objetivo de este estudio fue documentar la contribución de las estrategias metodológicas empleadas por la docente en la enseñanza de conceptos de biología del desarrollo y genética en educación superior. Cada vez las estrategias pedagógicas deben avanzar y consolidarse como herramientas de educación que permitan una conceptualización acertada y dinámica en la educación superior, lo cual se constituye en un gran reto para el docente de áreas de la biología. De manera que las acciones que se llevan a cabo en el aula para mediar el contenido, deben ser amplias, e inclusive interdisciplinares, donde las expresiones artísticas potencian las habilidades blandas del ser humano.

Este estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo aplicado a los dos cursos parte del currículo de ingeniería ambiental y sanitaria, se realizaron observaciones, encuesta, análisis de contenido y percepciones. Se evidenció la preocupación y el compromiso por parte del docente y sus estudiantes en la comprensión del contenido biológico seleccionado mediante el uso de las diversas estrategias metodológicas, y así se interesarán para continuar aprendiendo. Por otra parte los estudiantes mostraron motivación y agrado en cada una de las actividades didácticas realizadas a cabo en el aula.

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIAS; METODOLÓGICA; ENSEÑANZA; APRENDIZAJE, INTERACCIÓN

EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y MEDIÁTICA PARA LA CONTEMPORANEIDAD (OTRAS LÍNEAS DE TRABAJO)

- **Ponencia S11-22.** NUEVAS PLATAFORMAS PARA LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO HISTÓRICO-ARTÍSTICO EN LA UNIVERSIDAD Eduardo Azofra Agustín. Alexandra M. Gutiérrez-Hernández. Ana Eugenia Rodríguez Vicente. Elena Garcia Mateos.
- **Ponencia S11-23.** ARTE PÚBLICO COMO AGENTE TRANSFORMADOR DEL ESPACIO: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN PARA LA ASIGNATURA INSTALACIONES E INTERVENCIONES ARTÍSTICAS DEL GRADO EN BELLAS ARTES. Jose-Antonio Soriano-Colchero.
- **Ponencia S11-27.** EL ARTE DEL PLEGADO DEL PAPEL CON FINES PSICOTERAPÉUTICOS Ana María Gallinal Moreno.
- **Ponencia S11-30.** DESARROLLO DEL PENSAMIENTO VISUAL DESDE EL PRISMA CULTURAL Enrique Mena García.
- **Ponencia S11-33.** DESARROLLANDO EL POTENCIAL: PROACTIVIDAD, CREATIVIDAD Y PERSPECTIVAS DE FUTURO EN ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL. Claudia Tobías Marín. Alfonso J. Gil López.
- **Ponencia S11-48b.** EL DISEÑO SENSORIAL APLICADO EN EL DISEÑO GRÁFICO, COMO HERRAMIENTA DOCENTE Estifen Tedejo Rodríguez.
- **Ponencia S11-53.** EXPLORANDO EL "MODO FOTO" DE LOS VIDEOJUEGOS PARA AMPLIAR LA IDEA DE ESPACIO DOCENTE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DE LA FOTOGRAFÍA DE ARQUITECTURA: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN METODOLÓGICA. Iván Cáceres Sánchez. Juan Jesús Torres Jurado. Carlos Esbert Del Moral.
- **Ponencia S11-53b.** ELABORACIÓN DE VIDEOPÍLDORAS DE CONOCIMIENTO PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO DE CIENCIAS AMBIENTALES. Patricia Corrales Cordón. Rocio Vila Bedmar. Oscar De Luis Jiménez.
- **Ponencia S11-60b.** USO DE TECNOLOGÍAS COLABORATIVAS EN EL CONTEXTO DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE SOBRE ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS Javier Leñador. Enrique Infante Limón.

- **Ponencia S11-63.** EL ARTE ABSTRACTO EN LA ALFABETIZACIÓN VISUAL DEL TÉCNICO SUPERIOR EN EDUCACIÓN INFANTIL Pedro Palleiro-Sánchez.
- **Ponencia S11-67.** EXERCÍCIO PRÁTICO E INVESTIMENTO PESSOAL COMO FONTES DE CONHECIMENTO PARA ALUN@S DO ENSINO SUPERIOR, NA ÁREA DO PATRIMÓNIO CULTURAL Susana Duarte. Agnès Le Gac.
- **Ponencia S11-68b.** PROTOFOTOGRAFÍAS. PROPUESTA COLABORATIVA DE Ramón Casanova Fernández.
- **Ponencia S11-69b.** UNA "NUEVA" FORMA DE ESTUDIAR LAS PINTURAS RUPESTRES EN LAS CLASES UNIVERSITARIAS DE HISTORIA DEL ARTE. José Manuel Ortega Jiménez.
- **Ponencia S11-75.** LA CONDICIÓN TECNOLÓGICA EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA: CONSTRUYENDO IMÁGENES ABSTRACTAS Pedro Palleiro-Sánchez.

NUEVAS PLATAFORMAS PARA LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO HISTÓRICO-ARTÍSTICO EN LA UNIVERSIDAD

Eduardo Azofra Agustín
Alexandra M. Gutiérrez-Hernández
Ana Eugenia Rodríguez Vicente
Elena Garcia Mateos
Universidad de Salamanca

El Espacio Europeo de Enseñanza Superior (EEES) propone una metodología orientada principalmente a generar el aprendizaje significativo y relevante del estudiante, con la pretensión de que, en todo momento, éste conozca su propio proceso de aprendizaje y comprenda lo que aprende. Una de las señas de identidad del EEES es el aprendizaje constructivista y colaborativo, que promueve una enseñanza más participativa y con una mayor implicación por parte de los dos actores involucrados en este proceso: el profesor y el alumno.

Así, entendemos que Instagram y Facebook, que se han convertido en dos de las aplicaciones móviles más utilizadas entre los jóvenes, con millones de usuarios en todo el mundo, pueden convertirse en buenas herramientas para que todos los alumnos puedan aprender y asimilar parte de los contenidos de las asignaturas de una manera diferente. En definitiva, consideramos que los docentes tenemos la obligación de buscar herramientas docentes útiles y atractivas para el alumnado con el objetivo de fomentar su motivación y aprendizaje (autoaprendizaje). Por su parte, YouTube es una plataforma en constante movimiento y una gran ventana a la visión y aprendizaje sin necesidad de estar registrado en ninguna red social, para crear oportunidades para todo el alumnado que quiera participar y aprender. Actualmente, los jóvenes pasan muchas de sus horas navegando por la red y consultando YouTube. La información publicada en ella está disponible para todo el mundo de manera inmediata, pero, lamentablemente, muchas veces el contenido no está contrastado por profesionales. Los docentes tienen la obligación de buscar

herramientas docentes útiles y atractivas para el nuevo alumnado con el objetivo de fomentar su autoaprendizaje y motivarlos.

A través de la realización de seis capítulos a manera de píldoras publicadas en Instagram, los alumnos han podido aplicar los conocimientos teóricos impartidos durante las sesiones académicas de una forma divertida y entretenida. En cada uno de estos videos se realizaban tres preguntas que el alumnado debía contestar correctamente para conseguir puntuación extra. De la misma manera, los alumnos tenían la opción de poder realizar, ellos mismos, algunos capítulos, fomentando el trabajo en equipo, así como sus capacidades de síntesis, análisis y estructuración de la información específica sobre un tema concreto relacionada con las dos asignaturas en las que se implementó el proyecto. A las seis píldoras realizadas por el equipo, hay que sumar los ocho posts en Facebook y los cinco videos de Instagram realizados por un nutrido grupo de alumnos, todo ello acompañado de un importante número de respuestas en cada post o video realizado a lo largo del curso.

Con este proyecto se ha puesto a disposición de alumnos, profesores y profesionales, una herramienta docente complementaria para su aplicación en el entorno del patrimonio histórico-artístico de gran utilidad, versatilidad y atractivo visual, capaz de generar en el espectador un mayor interés por el rico patrimonio cultural que nos rodea y que podría aplicarse a otras asignaturas universitarias relacionadas con la Historia del Arte.

PALABRAS CLAVE

DOCENCIA UNIVERSITARIA, FACEBOOK, HISTORIA DEL ARTE, INSTAGRAM, YOUTUBE

ARTE PÚBLICO COMO AGENTE TRANSFORMADOR DEL ESPACIO: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN PARA LA ASIGNATURA INSTALACIONES E INTERVENCIONES ARTÍSTICAS DEL GRADO EN BELLAS ARTES

JOSE-ANTONIO SORIANO-COLCHERO
Universidad de Granada

Introducción: Este trabajo consiste en una propuesta de innovación para la asignatura Instalaciones e Intervenciones Artísticas, del 4º curso del Grado en Bellas Artes en la Universidad de Granada. El mismo, parte de un proyecto real desarrollado en Granada: el Festival de Arte y Diseño del Barrio del Boquerón, FADBB 2023, el cual funciona como referente para el diseño de un plan de la asignatura enfocado a la consecución de resultados que tengan impactos reales en los espacios intervenidos.

Objetivos: Presentar una propuesta innovadora y motivadora para la enseñanza – aprendizaje de la creación de propuestas de proyectos de intervención del espacio en el que el arte público funciona como agente de transformación. La innovación consiste en que el alumnado no solo funcionará como artistas interventores, sino como agentes creadores y organizadores del proyecto en el que participarán de forma colectiva. Así, partiendo de tal referente, el alumnado podrá analizar, experimentar y desarrollar lenguajes interdisciplinares para la creación artística. Resultará fundamental el análisis del espacio de intervención, aplicando los materiales y técnicas adecuados al mismo. Así, el objetivo principal es capacitar para desarrollar de forma autónoma un proyecto artístico colectivo desde el análisis crítico y la capacidad de razonamiento.

Método: Entre la gran diversidad de técnicas metodológicas existentes, destacamos la de aprendizaje por investigación, ya que se trabajará a partir de FADBB como referente real, cercano y factible. Deberán analizar el festival en sí, cuáles son los agentes y el espacio de intervención, y la causa de tales elecciones. Así, relacionamos el global de la propuesta con un trabajo por proyecto. No obstante, también serán necesarias clases magistrales ligadas a la reflexión crítica y el debate. Se incluirán técnicas

de gamificación y motivación a partir de los referentes, que en muchos casos, podrán conocer personalmente.

Discusión: Se obtendrá como resultado un proyecto real ejecutado que parte de otro referente cercano, adaptándose en cuanto a competencias, metodología y tiempo a los objetivos de la asignatura. De esta forma, el alumnado comprobará el sentido y la relación existente entre todos los contenidos y sus aplicaciones.

Resultados: No existen resultados objetivos actualmente, dado que se trata de una propuesta de aplicación a la asignatura. No obstante, el alumnado parte de un proyecto real ejecutado en la misma ciudad y cercano en el tiempo. También consistirá en la colaboración en equipo, trabajando el alumnado como una unidad de cooperación, además de presentar de forma individual, o en grupos reducidos, propuestas creativas de intervención del espacio que supondrán las obras que compongan la propuesta global.

Conclusiones: Comprobada la viabilidad de la propuesta a partir de la referencia de FADBB, se deduce que el alumnado finalizará la asignatura habiendo organizado un proyecto de intervención de un espacio público concreto que funcionará como herramienta transformadora, comprobando de manera directa las implicaciones y los resultados que un proyecto de intervención del espacio público suponen.

PALABRAS CLAVE

ARTE PÚBLICO, BELLAS ARTES, ESPACIO PÚBLICO, INTERVENCIÓN ARTÍSTICA, METODOLOGÍA DOCENTE

EL ARTE DEL PLEGADO DEL PAPEL CON FINES PSICOTERAPÉUTICOS

ANA MARÍA GALLINAL MORENO
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: Esta investigación pone en valor el arte como terapia a través del Origami, es decir, la técnica japonesa del plegado del papel. Desde el punto de vista clínico, diversos estudios demuestran que esta práctica oriental es eficaz para tratamientos de trastornos de conducta o enfermedades neurodegenerativas (hiperactividad, Alzheimer, etc.), lo que explica la relevancia psicoterapéutica del método propuesto bajo la combinación de arte, ciencia y salud.

Objetivos: El discurso aborda la vigencia del papel y la tecnología creativa a través de las formas plegadas; así mismo, se exploran los efectos saludables para el aprendizaje íntegro e innovador en todos los ámbitos del desarrollo humano, a nivel motriz, intelectual, psíquico y socioafectivo. El principal objetivo es profundizar sobre las implicaciones del Origami para la reducción del estrés y la ansiedad, entre otras patologías, y como forma de comunicación no verbal y de expresión personal.

Metodología, discusión y resultados: Se plantea una metodología transdisciplinar a través de la investigación artística, neurocientífica y médica. Para ello, el estudio indaga las posibilidades psicoeducativas a través de los procesos y los procedimientos implicados en la producción de estructuras flexibles (esculturas/arquitecturas modulares en papel), realizadas individualmente y de forma colaborativa.

Además, se tratan los aspectos técnicos y conceptuales del papel, un material único y milenario, de gran versatilidad y potencialidad en sus usos. En relación a la creación plástica, se incluyen diferentes planteamientos experimentales con Origami, basados en el diseño estructural, la función utilitaria y poética y la interacción entre el cuerpo y el espacio construido.

Finalmente, el análisis de multitud de ensayos científicos demuestran los beneficios de esta práctica con papel para la mejora de la calidad de vida, en general, así como en casos de depresión, espectro autista, enfermedades crónicas, etc. Desde una visión holística, el acto de plegar resulta curativo porque destensensa emocionalmente mediante la expresión simbólica de diferentes estados psicológicos, experiencias o situaciones vitales.

Conclusiones: Los resultados de la investigación conforman un modelo experimental pedagógico y artístico efectivo para la salud. En resumen, consideramos que esta estrategia transversal es altamente multifuncional para abordar y resolver conflictos psíquicos y relacionales con fines clínicos y neurocientíficos.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO VISUAL DESDE EL PRISMA CULTURAL

ENRIQUE MENA GARCÍA
Universidad Católica de Murcia

En el Máster de Formación de Profesorado en la Universidad Católica de Murcia, existe la especialidad de Expresión Artística y Dibujo del Módulo II (Específico), después de superar el llamado Módulo I (Genérico), para concluir con el Módulo III (prácticum y Trabajo Fin de Máster).

Al tener la fortuna de impartir dos asignaturas: *Formación Disciplinar en Enseñanza de Expresión Artística y Dibujo* (en adelante F.D.) e *Iniciación a la Investigación en Enseñanza de Expresión Artística y Dibujo* (en adelante I.I.), aprovechamos para encadenar un hilo conductor gracias a que se ofertan consecutivamente.

Nuestro propósito es hacer del alumnado parte activa de la cultura cercana a donde viven, para buscar, procesar y comunicar información

relevante sobre contenidos artísticos, y seguidamente aplicar herramientas de utilidad en su aprendizaje como el visual thinking (a través de diagramas, flechas, signos, palabras, iconos, imágenes, etc.). Necesitan de una reflexión clara y ordenada a través del pensamiento visual, gestando una mayor autonomía, resiliencia, creatividad y destreza.

En el proceso metodológico, uno de los foros de la asignatura F.D. pedíamos lo siguiente:

> Con el bicentenario del Museo del Prado en 2019, se llevó a cabo un programa de 4 capítulos presentado por Ramón Gener (RTVE), un gran museo universal, pero, frente a ello, el arte, sin saberlo a veces, se respira en muchas esquinas de nuestras poblaciones, por lo que ¿pueden ustedes recoger el museo local, sala, centro cultural, galería de arte o asociación más próxima a casa dónde se lleven a cabo exposiciones e indicar a modo de breve crítica qué les parece?.

Con los resultados tan poliédricos, desde centros o asociaciones culturales, pasando por salas de exposiciones públicas, museos, galerías hasta espacios abiertos, pudimos todos aprender de todos. Este foro, por tanto, conecta con la última asignatura de I.I., en concreto, con una práctica en la se pide lo siguiente:

> ¿Recuerdan?, acudieron a esa sala o lugar de exposiciones de la que hablaron en el Foro 2 de la asignatura de F. D. Con esa parte y ayudados por los consejos de tres enlaces que tratan el Visual Thinking (Voluntaria su lectura como guía), deben recoger en un A3 un Mapa Mental o Visual Thinking de ese lugar que conocen y visitaron en la asignatura anterior empleando el material básico de un adolescente de Secundaria (colores de cualquier tipo, lápiz, regla, goma, compás, etc.).

Estas dos fases concluyen con una tercera considerada como nuestro examen final, poniendo a prueba lo aprendido. Consiste en realizar un visual thinking, desde un artículo de prensa actual, en el que se expresa la síntesis del artículo a través de un A3 entregado para tal ocasión.

Con la investigación de dicha práctica, analizada desde la teoría y la praxis, se asimiló las claves creativas para llevar a cabo un visual thinking correctamente. Por consiguiente, los resultados fueron espectaculares, entregando 55 trabajos empleando técnicas muy variopintas, collage, acuarelas, rotuladores, blanco y negro, tanto en vertical como

horizontal, en una capacidad inventiva y de motivación, primero por hacerles entrega de un tema de cultura actual, afín a la especialidad, y luego por la motivación y extracción de contenido para la infografía, cuyos diseños podrían estar al nivel de alguna campaña publicitaria.

Un ejercicio que podemos afrontar desde nuevos enfoques o investigaciones, cuyos beneficios son múltiples, tanto de comprensión y retención de lo leído, estimulación de la investigación, emoción estética, etc., en este procesamiento visual efectivo y demostrado por expertos, y que se puede aplicar a la realidad. En el proceso, existió una verdadera retroalimentación, en cuya reflexión visual potenciamos numerosas habilidades, así como un desarrollo más íntegro.

PALABRAS CLAVE

ARTES, INVESTIGACIÓN., VISUAL THINKING

DESARROLLANDO EL POTENCIAL: PROACTIVIDAD, CREATIVIDAD Y PERSPECTIVAS DE FUTURO EN ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Claudia Tobías Marín
Alfonso J. Gil López
Universidad de La Rioja

En la literatura se ha destacado la estrecha relación existente entre la proactividad y la creatividad. Este estudio tiene como objetivo principal investigar el papel desempeñado por el autoconocimiento, la actitud hacia el riesgo y la visión de futuro en la relación entre la proactividad y la creatividad. La proactividad se refiere a la capacidad de tomar la iniciativa, asumir responsabilidad y emprender acciones para lograr metas y superar obstáculos, mientras que la creatividad se relaciona con la

generación de ideas novedosas y útiles. Sin embargo, poco se ha explorado sobre cómo factores como el autoconocimiento, la actitud hacia el riesgo y la visión de futuro pueden influir en esta relación. Para abordar esta cuestión, se reclutó a 400 estudiantes de formación profesional procedentes de dos regiones en España como participantes en el estudio. Se utilizaron ecuaciones estructurales para probar las hipótesis planteadas. Los resultados obtenidos revelaron que el autoconocimiento se relaciona positivamente con la proactividad, lo que indica que aquellos estudiantes que tienen un mayor nivel de autoconciencia tienden a mostrar un comportamiento más proactivo. Asimismo, se encontró una relación positiva entre la proactividad y la creatividad, lo que sugiere que los individuos proactivos tienden a ser más creativos en su forma de pensar y actuar. Además, se descubrió que la actitud hacia el riesgo y la visión de futuro desempeñan un papel mediador en la relación entre la proactividad y la creatividad. Esto implica que la disposición a asumir riesgos y la capacidad de proyectarse hacia el futuro influyen en la forma en que la proactividad se relaciona con la creatividad. En conjunto, los hallazgos de este estudio resaltan la importancia del autoconocimiento, la actitud hacia el riesgo y la visión de futuro como factores clave en la interacción entre la proactividad y la creatividad. Estos resultados sugieren que, si bien la proactividad es un precursor de la creatividad, es necesario tener una actitud de afrontamiento del riesgo y una perspectiva de futuro para que la proactividad ejerza un impacto significativo en la generación de ideas creativas. Además, se destaca la importancia de abordar la realidad de manera positiva como un aspecto que puede moldear y potenciar la proactividad en el contexto de la creatividad. Los datos recopilados en este estudio proporcionan una visión más completa de la relación entre la proactividad y la creatividad en los estudiantes de formación profesional. Estos hallazgos tienen implicaciones tanto para la educación como para la práctica profesional, pues resaltan la importancia de fomentar este tipo de habilidades.

PALABRAS CLAVE

ACTITUD HACIA EL RIESGO, AUTOCONOCIMIENTO, CREATIVIDAD, PROACTIVIDAD, VISIÓN DE FUTURO

EL DISEÑO SENSORIAL APLICADO EN EL DISEÑO GRÁFICO, COMO HERRAMIENTA DOCENTE

ESTIFEN TEDEJO RODRÍGUEZ
Facultad de Bellas Artes, Universidad de Salamanca

En una era digital dominada por la pantalla y la interacción visual, el diseño sensorial dentro del diseño gráfico se convierte en una disciplina fundamental para crear experiencias memorables y significativas aplicables dentro de la práctica docente. En esta ponencia, exploraremos en profundidad qué es el diseño sensorial, y se plantearán métodos de enseñanza-aprendizaje que puedan contribuir a los procesos educativos, teniendo como objetivos la creación de competencias y herramientas que se puedan aplicar a la docencia en asignaturas de diseño gráfico, mejorando la calidad de los resultados por parte tanto del docente como del estudiantado.

El diseño sensorial es un enfoque que busca involucrar y estimular los sentidos del espectador para crear una experiencia significativa y memorable. Aplicado al diseño gráfico, este enfoque se convierte en una poderosa herramienta docente que puede transmitir información de manera efectiva y generar un impacto emocional en el receptor.

El diseño gráfico es una disciplina que combina elementos visuales y comunicación para transmitir mensajes y conceptos. Tradicionalmente, se ha centrado en el sentido de la vista como principal medio de comunicación. Sin embargo, el diseño sensorial busca ampliar esta perspectiva, aprovechando los sentidos adicionales, para enriquecer la experiencia del receptor.

En el ámbito docente, el diseño sensorial aplicado en el diseño gráfico puede resultar altamente satisfactorio. Al estimular múltiples sentidos, se crea una conexión más profunda entre el contenido educativo y el estudiante.

Otro aspecto relevante del diseño sensorial aplicado como herramienta docente es su capacidad para generar emociones. Los sentidos tienen una

estrecha relación con nuestras emociones y estados de ánimo. Al aprovechar esta conexión, el diseño gráfico sensorial puede crear un ambiente emocionalmente favorable para el aprendizaje.

El diseño sensorial es un enfoque innovador que busca involucrar y estimular los sentidos del espectador. En el ámbito de la enseñanza del diseño gráfico, la aplicación de métodos de enseñanza-aprendizaje basados en el diseño sensorial puede ser una herramienta poderosa para fomentar la creatividad, la comprensión y la expresión artística de los estudiantes, mediante una experimentación multisensorial y un análisis profundo.

Estos métodos de enseñanza-aprendizaje del diseño sensorial en las prácticas docentes de la asignatura de diseño gráfico pueden promover un enfoque más holístico y enriquecedor para los estudiantes. Al integrar los sentidos en el proceso creativo, la creatividad se fomenta, se profundiza la comprensión y la expresión artística, brindando a los estudiantes una base sólida para desarrollar su propio estilo y enfoque en el diseño gráfico. Por todo ello se planteará una metodología basada en ejemplos aplicables que se sustentará en ejemplos claros de métodos de enseñanza-aprendizaje

En conclusión, el diseño sensorial aplicado en el diseño gráfico como herramienta docente tiene el potencial de enriquecer la experiencia educativa. Al utilizarlo como estímulo, se logra una conexión más profunda con el contenido, se facilita la retención de sentidos de información y se generan emociones positivas en el proceso de aprendizaje. Al incorporar esta perspectiva en la enseñanza, se puede potenciar la comunicación efectiva y crear un impacto duradero en los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO GRÁFICO, HERRAMIENTA, SENTIDOS

EXPLORANDO EL "MODO FOTO" DE LOS VIDEOJUEGOS PARA AMPLIAR LA IDEA DE ESPACIO DOCENTE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DE LA FOTOGRAFÍA DE ARQUITECTURA: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN METODOLÓGICA

Iván Cáceres Sánchez
Juan Jesús Torres Jurado
Carlos Esbert Del Moral
Escuela Universitaria de Artes TAI
(centro adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos)

En el ámbito de la educación superior, es esencial ampliar el concepto de espacio docente más allá de su tradicional enfoque como un entorno material e institucional. Para lograrlo, es necesario valorar espacios virtuales descentralizados. En esta ponencia, se busca expandir las posibilidades docentes en la enseñanza universitaria de la fotografía de arquitectura mediante una propuesta metodológica de innovación que explora el "modo foto" de ciertos videojuegos como herramienta práctica y lúdica para desarrollar competencias en este campo.

En términos metodológicos, se identificaron en primer lugar los problemas más comunes en la enseñanza de la fotografía de arquitectura a nivel universitario para luego analizar en profundidad las soluciones potenciales que podrían abordar dichas dificultades. Con el objetivo de fomentar un enfoque más práctico y accesible, se exploraron nuevas alternativas basadas en el uso de espacios virtuales habitables y la aplicación del "modo foto" presente en algunos videojuegos específicos.

Como resultado de este estudio, se identificaron varios videojuegos especialmente adecuados para mejorar el desarrollo de competencias en fotografía de arquitectura. Entre los ejemplos más destacados se encuentran The Last of Us II, Assassin's Creed Odyssey, Control y Spiderman. Para ser un/a fotógrafo/a de arquitectura competente, se requiere contar con una serie de habilidades fundamentales. Estas incluyen el

conocimiento técnico de la fotografía, la capacidad de capturar la esencia de los espacios arquitectónicos, la habilidad para narrar con voz propia a través de las imágenes, el dominio de la composición y la comprensión de la interacción entre la luz y la arquitectura.

Estos videojuegos permiten a los estudiantes explorar y recorrer espacios tridimensionales virtuales, lo cual facilita la identificación de los desafíos que implica fotografiar entornos complejos. Además, gracias al "modo foto", los estudiantes tendrían la posibilidad de manipular la iluminación y la composición de forma artificial, siendo capaces de evaluar instantáneamente diferentes soluciones, y tendrían la oportunidad de capturar instantáneas virtuales de estructuras arquitectónicas, aplicando principios y técnicas fotográficas en un entorno virtual controlado. Se trata de una herramienta que perfeccionaría su visión artística y habilidades técnicas, sin la necesidad de acceder a ubicaciones reales o equipos fotográficos costosos.

En conclusión, la incorporación de espacios virtuales habitables en el proceso de enseñanza permitiría a los estudiantes adentrarse en entornos arquitectónicos detallados y realistas sin limitaciones físicas o geográficas. Esto abriría un abanico de posibilidades para experimentar con diferentes perspectivas, luces, sombras y composiciones fotográficas, lo que resultaría en un aprendizaje más inmersivo y enriquecedor desde el propio entorno doméstico.

PALABRAS CLAVE

FOTOGRAFÍA DE ARQUITECTURA, INNOVACIÓN DOCENTE, RECURSOS EDUCATIVOS, VIDEOJUEGOS

ELABORACIÓN DE VIDEOPÍLDORAS DE CONOCIMIENTO PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO DE CIENCIAS AMBIENTALES.

Patricia Corrales Cordón
Rocio Vila Bedmar
Oscar De Luis Jiménez
Universidad Rey Juan Carlos

Se presentan las adaptaciones curriculares que se han realizado en las asignaturas de Microbiología Ambiental (MA) y Bioquímica (BIO) (2º curso del Grado de Ciencias Ambientales de la Universidad Rey Juan Carlos) para adaptarlas al proyecto de innovación educativa "*Videopíldoras de conocimiento en prácticas de laboratorio en Ciencias Ambientales: recurso accesible e inclusivo para el aprendizaje activo y cooperativo*" durante el curso académico 2022-2023.

Este proyecto plantea ampliar los métodos de enseñanza presencial en las prácticas de laboratorio de ambas asignaturas, mediante la generación de contenidos audiovisuales por los propios alumnos. Las videopíldoras de conocimiento (duración de 3 minutos) se han elaborado por equipos de trabajo, creando el guion audiovisual, explicando la técnica experimental y elaborando el video, mediante el aprendizaje cooperativo (orientado y guiado por los docentes). Las videopíldoras han tenido en cuenta distintos formatos de presentación (subtitulado, texto descrito, etc.) para mejorar tanto la accesibilidad como el compromiso social del alumnado.

Al inicio de curso se explicó a los alumnos la actividad, indicando las instrucciones y recursos para la elaboración de los videos, parámetros de accesibilidad e introducción al aprendizaje cooperativo. Después de la impartición de las prácticas de laboratorio, utilizando como base los conocimientos adquiridos, se grabaron los videos en los laboratorios por los propios alumnos bajo la supervisión de los docentes. La edición y montaje de los videos también se realizó por los alumnos, previa

explicación por los docentes. El producto final audiovisual se evaluó mediante rúbrica y se hizo llegar a los alumnos el contenido de la misma junto con recomendaciones de mejora. Dado que las prácticas de ambas asignaturas se hicieron en meses distintos, los comentarios obtenidos en la primera tanda de videos sirvieron para mejorar los siguientes.

Esta actividad ha supuesto el 25% de la nota de prácticas de laboratorio, siendo el 75% restante la obtenida en el examen. En relación con las prácticas de MA, la media de la nota final de prácticas de este curso 22-23 (con videopíldoras) ha sido de 7,46, incrementándose en 0,95 puntos en relación con el curso 21-22 (media de 6,52). Si se comparan únicamente las medias de las notas obtenidas en el examen de prácticas, también se observa un incremento de 0,80 puntos en el curso 22-23, ratificando que la elaboración de las videopíldoras parece haber mejorado la compresión de las prácticas de laboratorio por parte del alumnado. En BIO los datos también apuntan a una mejora en las calificaciones, mientras que en el curso 21-22 la media fue de 6,62 (sobre 10), en el curso 22-23 fue de 7,12 resultando en un incremento de 0,50 puntos. Si comparamos la media de notas entre ambos cursos relativa sólo a los exámenes de prácticas, la diferencia es menor que en el caso de la asignatura MA, concretamente de 0,17 puntos a favor de la media del curso 22-23.

Las videopíldoras elaboradas y la metodología empleada han permitido que el alumnado adquiera conocimientos, competencias y actitudes que han tenido una influencia directa muy positiva en los resultados académicos.

PALABRAS CLAVE

ACCESIBILIDAD, CIENCIAS AMBIENTALES, LABORATORIO, VIDEOPÍLDORAS

USO DE TECNOLOGÍAS COLABORATIVAS EN EL CONTEXTO DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE SOBRE ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

JAVIER LEÑADOR
ENRIQUE INFANTE LIMÓN
Universidad de Sevilla

Introducción. En un contexto global y educativo donde las TICs se convierten en herramienta clave y descentralizada de conocimiento, la puesta en marcha de programas e instrumentos tecnológicos por parte de los docentes ha de convertirse en una prioridad para maximizar las capacidades curriculares y atencionales de los discentes.

Objetivo. En el marco de un proyecto de innovación docente desarrollado en la facultad de Bellas Artes de Sevilla en relación con las nuevas tecnologías y la educación artística, en este estudio pretendemos explicar y valorar los beneficios potenciales de una herramienta específica: la creación de un repositorio online de artistas que utilizan las nuevas tecnologías. Este repositorio se concibe como una herramienta descentralizada y para el trabajo cooperativo, donde el profesor da las claves y los alumnos participan del proceso con el fin de crear un repositorio consultable durante el curso en cuestión, pero también en el futuro. El objetivo último de esta comunicación es compartir nuestras formas de hacer para que otros docentes puedan beneficiarse, pudiéndolos llevar a emprender propuestas semejantes.

Metodología. El estudio que presentamos es pre-experimental por lo que lo valoramos en tanto herramienta de carácter práctico con beneficios potenciales. Para la elaboración del repositorio hemos utilizado información cualitativa de procedencia variada, de modo que se muestre una visión lo más amplia posible.

Resultados. Como ya se ha mencionado, el resultado del proyecto es la creación de un repositorio online de artistas que trabajan en el medio digital de forma total o parcial. Aun lanzado por nosotros, el objetivo es

que sea creado entre los distintos profesores de la mención en Nuevas Tecnologías del grado en Bellas Artes de la Universidad de Sevilla y en última instancia completado y mejorado por los alumnos, Dicho repositorio se concibe como una herramienta en continuo desarrollo que se aloja en la web Notion, con una interfaz amigable y atractiva donde se muestran las distintas entradas —cada artista tiene su entrada—, que contienen información biográfica y profesional, incluyendo imágenes de algunas de sus obras más relevantes y enlaces a webs de interés y redes sociales para ampliar la información sobre su trabajo. Asimismo, muestra una serie de etiquetas en base a las tecnologías empleadas y procesos implicados que permiten cierta categorización y el filtrado en la consulta.

Conclusiones. Esta propuesta supone una instrumentalización de una plataforma gratuita y colaborativa como Notion para fomentar un trabajo más horizontal entre docentes y discentes. También implica el trabajo del alumno en el entorno virtual como espacio propicio no solo para recibir información por parte del profesor de forma pasiva, sino para crearla activamente partiendo de la explicación de los profesores y el trabajo investigativo autónomo. Por último, supone la constitución de un proyecto integrado que aglutina diversas asignaturas y disciplinas, lo que favorece que el alumno tenga una visión de conjunto de la creación artística digital y/o tecnológica con solo abrir una aplicación.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COLABORATIVO, ARTE, REPOSITORIO, TECNOLOGÍAS COLABORATIVAS

EL ARTE ABSTRACTO EN LA ALFABETIZACIÓN VISUAL DEL TÉCNICO SUPERIOR EN EDUCACIÓN INFANTIL

PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ
Universidad Complutense de Madrid

Hoy en día, la cultura se transmite, expresa y produce por múltiples y variados soportes, mediante diversas tecnologías y empleando distintos formatos y lenguajes. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han abierto nuevos caminos en la comunicación tanto en los recursos que nos permiten enviar mensajes como en la difusión de los mismos. Estos cambios obligan a revisar el concepto de persona alfabeta y, consecuentemente, el tipo de alfabetización a desarrollar en los ciudadanos de las sociedades del conocimiento. En los últimos años el uso de las TIC ha contribuido a una democratización en el acceso, manipulación y difusión de imágenes. Por ello, en un mundo caracterizado por el hiperdesarrollo del lenguaje visual, se hace imprescindible incorporar a la alfabetización del Técnico Superior en Educación Infantil determinados conocimientos que se consideran básicos en la cultura de la imagen, como la codificación y decodificación de mensajes visuales. Dentro de este contexto, la experiencia artística es un recurso valioso para desarrollar en el alumnado la creatividad y explorar nuevos modos de presentación y representación de la realidad. El arte y su práctica contribuyen al conocimiento y comprensión del mundo y la diversidad es una de sus aportaciones, adentrándonos en el reconocimiento de las distintas cualidades de los objetos y fenómenos. Desde una perspectiva artística, la interpretación puede definirse como una forma de creación en la que se pretende dejar patente la subjetividad de la percepción y se justifica en un modelo que es subjetivado en gran parte o en ciertos aspectos concretos. Atendiendo a estas consideraciones, podemos deducir que el arte abstracto, al eliminar el referente, libera al arte de la subordinación a la representación del aspecto exterior de lo natural, favoreciendo así la originalidad, la expresividad y la subjetivación del mundo. Por consiguiente, el propósito de esta comunicación es dar a conocer

cómo la tecnología digital puede ser aplicada en la construcción de imágenes abstractas para contribuir al desarrollo de la competencia visual y tecnológica del Técnico Superior en Educación Infantil y de esta forma poder hacer frente a los nuevos retos educativos de la sociedad del conocimiento en general y de la etapa de Educación Infantil en particular. Si partimos de que el archivo fotográfico digital puede ser transformado y manipulado indefinidamente con ayuda de técnicas y herramientas informáticas, la imagen resultante se aleja de la realidad empírica, es decir, del referente fotográfico, la huella lumínica, permitiendo generar imágenes en un espacio epistémico alejado de la otrora capacidad indicial de la imagen fotográfica. Desde esta perspectiva, el arte abstracto es entendido como juego, dando la posibilidad de utilizar la imaginación y la subjetividad para afrontar la descripción visual de una realidad, situación o idea determinadas.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN VISUAL, ARTE ABSTRACTO, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, TÉCNICO SUPERIOR EN EDUCACIÓN INFANTIL (TSEI), TIC

EXERCÍCIO PRÁTICO E INVESTIMENTO PESSOAL COMO FONTES DE CONHECIMENTO PARA ALUN@S DO ENSINO SUPERIOR, NA ÁREA DO PATRIMÓNIO CULTURAL

SUSANA DUARTE
NOVA - School of Science and Technology

AGNÈS LE GAC
Universidade NOVA de Lisboa
Faculdade de Ciências e Tecnologia
Departamento de Conservação e Restauro

Os derivados de madeira integraram o nosso quotidiano desde o século XX, sendo empregues na construção civil e também na Arte Contemporânea. Contudo, poucos os conseguem identificar e se inteirar dos desafios que coloca a sua preservação.

O recurso a um inquérito por questionário numa aula de Ensino Superior possibilita uma envolvência direta de 25 alun@s de 1ª Ano, num processo de autoconhecimento e aquisição de novos saberes, transversais à Ciência dos Materiais e à Preservação do Património Cultural.

Importa compreender o que jovens com 18 anos, com vocação para as Artes e a conservação dos bens patrimoniais, sabem acerca destes materiais e as possíveis soluções que proporiam para preservá-los da melhor forma possível.

Como ferramenta de comunicação/ensino, preparou-se duas amostragens de derivados de madeira, uma com produtos sãos, outra com os mesmos evidenciando danos por água, flexão mecânica e fogo;

Elaborou-se um questionário simples que visa refletir a capacidade d@s alun@s em identificar aqueles materiais e suas alterações.

O exercício desenvolve-se numa aula com duração de três horas, numa abordagem integrada e lúdica, que associa sempre primeiro a vertente prática e somente depois a teórica, segundo três eixos cognitivos:

1) o confronto direto com os derivados de madeira e sua diversidade, numa abordagem visual e táctil de materiais que @s alun@s descobrem, ou reconhecem. Solicita-se que os identifiquem se souberem e, sobretudo, os descrevam. Na componente teórica, com base na designação comercial dos derivados, são @s própri@s alun@s a pesquisar as suas propriedades recorrendo às valências do telemóvel.

2) a observação dos danos que os derivados evidenciam, convidando cada alun@ a estabelecer as possíveis causas de degradação. A componente teórica vem dar a resposta e o respetivo vocabulário às diferentes situações apresentadas;

3) uma reflexão, baseada na criatividade d@s alun@s, sobre potenciais intervenções a implementar com vista a mitigar aquelas alterações e melhor conservar cada material. A aula termina com uma partilha destas potenciais soluções e, por parte de quem leciona, com o enfoco sobre a escassez dos dados e a necessidade do seu aprofundamento.

Os resultados mostram que a observação e o manuseio das amostras, sem ter havido um enquadramento teórico prévio, tem o mérito de colocar @s alun@s em situação de descoberta, despertando-lhes a curiosidade e a vontade de saber mais. O preenchimento obrigatório de um questionário (garantindo o seu carácter anónimo) tem duas vantagens: a de implicar ativamente @s alun@s numa tarefa de que reconhecem a importância, sentindo-se parte integrante num processo mais alargado de educação e estudo, e a de fornecer dados sobre os derivados de madeira e como cada tipologia é percecionada pelos estudantes, alimentando a fortuna crítica sobre o âmbito cultural investigado.

No âmbito da Conservação e Restauro do Património Cultural, este tipo de ensino, muito concreto, tem um excelente acolhimento por parte d@s formand@s, que anseiam por componentes práticas, (re)descobrem o interesse dos suportes teóricos quando confrontados com a sua própria cultura e o seu nível de conhecimento, e finalmente desenvolvem, de forma autónoma, as suas capacidades de pesquisa e reflexão crítica.

PALABRAS CLAVE

DERIVADOS DE MADEIRA; ENSINO; INOVAÇÃO TECNOLÓGICA; METODOLOGIA DE ESTUDO; INQUÉRITO.

PROTOFOTOGRAFÍAS. PROPUESTA COLABORATIVA DE

RAMÓN CASANOVA FERNÁNDEZ
Universidad de Barcelona

Protofotografía hace referencia a todas aquellas experiencias fotográficas que antecedieron temporalmente a la fotografía así como a aquellas experiencias que, manteniendo un espíritu de prospección y transgresión, la anteceden ontológicamente. La protofotografía se manifiesta en el momento de germinación de la imagen y, del mismo modo, en todos sus umbrales de ser. Si la ontología de lo fotográfico radica en la fijación, en la perpetuación del momento, la protofotografía se revela ante la certidumbre de su acto generatriz.

El proyecto docente Protofotografía reúne un grupo de estudiantes interesados en explorar experimentalmente las bases de una fotografía alejada de los estándares de iconicidad, persistencia y fijación. Mediante sesiones teóricas y desarrollos prácticos de carácter colectivo, los estudiantes desarrollaron proyectos personales que proponen una prospección conjunta del estado actual de la práctica fotográfica.

Los trabajos resultantes han sido exhibidos en diferentes muestras y festivales de fotografía. Presentados como una exploración del carácter epifánico de la imagen fotográfica, centrados en un carácter experimental y háptico, constituyen una invitación a revisar la ontología fotográfica en contraste con horizontes de protagonismo tecnológico.

PALABRAS CLAVE

FOTOGRAFÍA EXPERIMENTAL, FOTOGRAFÍA SIN CÁMARA, IMAGEN, PROTOFOTOGRAFÍA

UNA "NUEVA" FORMA DE ESTUDIAR LAS PINTURAS RUPESTRES EN LAS CLASES UNIVERSITARIAS DE HISTORIA DEL ARTE

José Manuel Ortega Jiménez
Universidad de Almería

No son pocas las ocasiones en las que se oye decir que la Universidad es un centro del saber y, por tanto, los alumnos deben estudiar todo aquello que los docentes les transmiten a través de clases magistrales. No obstante, aunque de forma muy lenta, la Educación Superior se está abriendo a nuevas metodologías más activas y dinámicas donde los discentes son protagonistas de su propio aprendizaje. Un aprendizaje que les permite asimilar los conocimientos de una manera más profunda y duradera.

El presente trabajo es producto de una propuesta educativa que se implementó en los cursos de 1º del Grado de Historia y Humanidades en la Universidad de Almería. La asignatura en la que se llevó a cabo fue Historia del Arte I: De las Primeras Manifestaciones Artísticas a la Baja Edad Media, concretamente en el bloque II "El Arte Primitivo". Conscientes del problema que acarrea una asignatura como esta donde memorizar características, nombres de artífices y manifestaciones artísticas es esencial, consideramos la posibilidad de realizar unas prácticas menos convencionales dentro de este tipo de materias. Así, se procedió a enseñar a los alumnos el procedimiento para realizar pinturas prehistóricas (pigmentos, aglutinantes, materiales y métodos de aplicación). Se tomó como ejemplo una de las cuevas más importantes de la cordillera

cantábrica: la Cueva de Covalanas (Cantabria). Con esta actividad buscamos que los discentes puedan:

- Conocer el patrimonio prehistórico de la cordillera cantábrica.
- Conocer las técnicas y materiales de las pinturas prehistóricas.
- Diferenciar entre las pinturas de la cornisa cantábrica y de los abrigos rocosos levantinos.

Después de realizar una pequeña introducción a la pintura en la Prehistoria a través de un PowerPoint, los alumnos recibieron los materiales para hacer las pinturas rupestres de la cueva de Covalanas. Entre otros, fotocopia con las figuras seleccionadas (cierva, reno, caballo, etc), pigmento rojo, agua y cola sintética. Una vez finalizada la actividad, se procedió a seleccionar los mejores dibujos y realizar una pequeña exposición virtual en la facultad de Humanidades. A través de un expositor, todos aquellos que quisieron, podieron escanear un código QR con el objetivo de conocer la historia de la cueva, el proyecto y los dibujos de los estudiantes. Del mismo modo, podían participar en una serie de actividades interactivas en la plataforma Wordwall, a modo de concurso, para responder una serie de preguntas sobre el tema.

Dicha práctica motivó a los discentes conllevando, no solo resultados positivos desde el punto de vista académico (ejercicios relativos a este periodo), sino que, además, comprobaron que podían acercarse al estudio de las obras de arte de una manera distinta a la que habían hecho hasta ese momento. Una forma de estudiar la Prehistoria que, por el momento, no es lo habitual en los estudios superiores por considerarse ”infantil”.

LA CONDICIÓN TECNOLÓGICA EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA: CONSTRUYENDO IMÁGENES ABSTRACTAS

PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ
Universidad Complutense de Madrid

Gracias al desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), hoy venimos asistiendo a una nueva ampliación de las formas de creación y experimentación artísticas. Las TIC ofrecen nuevas prácticas y recursos para la construcción de imágenes e incrementan las posibilidades de representación y presentación. Por otro lado, la producción tan dilatada y heterogénea existente en la abstracción pictórica ha sido el resultado de un proceso de permanente búsqueda y experimentación por parte de los artistas. Pero sería un error presentar el panorama de la pintura abstracta como si estuviera dominado exclusivamente por experimentos acerca de los colores, las texturas y las formas. La variedad de enfoques que subyacen a la abstracción demuestra que su planteamiento es mucho más complejo que la simple experimentación. Para analizar cómo la tecnología digital puede ser aplicada a nuestro campo para la construcción de imágenes, la propuesta que aquí se presenta se apoya en un trabajo de investigación plástica consistente en la creación de una serie de imágenes abstractas a partir de fotografías. Si partimos de que el archivo fotográfico digital puede ser transformado y manipulado indefinidamente con ayuda de técnicas y herramientas informáticas, la imagen resultante se aleja de la realidad empírica, es decir, el aspecto exterior de lo natural, y adquiere un lenguaje visual autónomo. Así, la tecnología digital permite generar imágenes en un espacio epistémico alejado de la otrora capacidad indicial de la imagen fotográfica. El escenario elegido para la realización de las fotografías es un pequeño parque de atracciones situado en uno de los extremos del Brighton Palace Pier, muelle de recreo ubicado en la ciudad de Brighton, al sureste de Inglaterra. La elección del escenario vino dada no solo por las características estéticas del lugar y de sus elementos particulares, sino también por su carácter simbólico e identitario. El muelle histórico ha aparecido

regularmente en la cultura popular británica: publicidad, cine, televisión, etc., y se ha convertido en uno de los símbolos más emblemáticos de la ciudad, concentrando gran parte de las actividades de ocio. A partir de los elementos básicos del lenguaje visual, el punto, la línea y el plano, y de recursos gráficos, como el espacio, el contorno y la proporción, se han ido construyendo las cuatro imágenes que forman parte de la investigación. Por último, queremos señalar que los resultados obtenidos han confirmado que las TIC permiten ampliar las posibilidades de creación y experimentación artística, siendo conscientes de que su uso lleva consigo una carga instrumental e intencional, y que este tipo de investigación plástica puede ser reproducida en el aula como estrategia para desarrollar en el alumnado la creatividad y la experimentación artística, contribuyendo así a su alfabetidad visual.

PALABRAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN, FOTOGRAFÍA DIGITAL, IMAGEN DIGITAL, PROCESAMIENTO DE LA IMAGEN, TIC

APRENDIZAJE INFORMAL Y APRENDIZAJE ENTRE IGUALES EN EDUCACIÓN

ABSTRACT

En la actualidad, y sobre todo desde la pandemia, la formación en redes sociales, en plataformas como Twitch o YouTube o a través de webinars, se ha multiplicado exponencialmente. El aprendizaje informal y el no formal conviven con un aprendizaje formal compartimentado y cerrado, ofreciendo alternativas flexibles, ubicuas y personalizadas al profesorado y alumnado que desea seguir formándose. El aprendizaje informal no solo implica adquirir conocimientos, sino que va mucho más allá, implica encontrar personas con nuestros mismos intereses, que desean hablar de los mismos temas que nosotros, compartir sus experiencias y materiales y formar parte de una comunidad en la que poder colaborar y retroalimentarse.

En este contexto, el profesorado ha encontrado en las redes sociales y en internet el espacio que necesita para aprender de sus iguales, para compartir sus recursos, para plantear dudas, para pedir ayuda y para sentirse comprendido y apoyado. Este tipo de desarrollo profesional y de formación continua es la preferida por muchos profesores y profesoras para encontrar una formación a la carta, que incide en lo que realmente necesitan en sus aulas, en el día a día. Es decir, una formación práctica. Se trata de poder aprender de docentes en activo con los que comparten problemas e incertidumbres sobre gestión de aula, absentismo, acoso escolar, disrupción o atención a la diversidad.

Este tipo de formación está adquiriendo cada vez más protagonismo, no solo entre el profesorado, sino también entre el alumnado, que recurre a las redes, a plataformas de streaming, a la inteligencia artificial o a internet para encontrar la información que necesita en cada momento.

Añadido a lo anterior, es importante subrayar que este aprendizaje informal entre iguales no tiene lugar únicamente en las redes, también sucede en el pasillo o en el patio de un centro educativo, compartiendo aula con compañeros y compañeras o dejándonos aconsejar por docentes con un mayor bagaje y experiencia.

Mucho se está hablando hoy en día de hacia dónde debe ir la formación del profesorado, tanto la inicial como la continua. Creemos que el

aprendizaje informal y el aprendizaje entre iguales pueden tener, al menos, parte de la clave para un desarrollo profesional de calidad y para fomentar una buena convivencia en el aula y un aprendizaje significativo.

Con todo ello, para este simposio, se proponen las siguientes líneas de investigación, sin ser estas excluyentes de otras similares:

- Aprendizaje informal en redes sociales: cómo aprende el profesorado y cómo aprende el alumnado.
- Redes sociales y su uso educativo en el aula: experiencias.
- Congresos, jornadas e iniciativas de aprendizaje no formal.
- Canales, propuestas e iniciativas de desarrollo profesional docente en redes.
- ¿Cómo evaluar la labor docente del profesorado?

- **Ponencia S04-01.** DESIGUALDAD DE GÉNERO, TAMBIÉN OCURRE EN REDES SOCIALES. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA María Luisa Echevarría Benedi. Virginia Diaz Gorriti. Jara Mendia. Larraitz N. Zumeta.
- **Ponencia S04-02.** LA MUJER EN LAS TITULACIONES TECNOLÓGICAS: EL CASO DE LA INGENIERÍA INFORMÁTICA COMO MODELO DE MOTIVACIÓN Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA. Gema Parra Cabrera. Juan José Jiménez-Delgado. Francisco Daniel Pérez Cano.
- **Ponencia S04-03.** FEMINISMS IN SOCIAL NETWORKS AND THEIR IMPACT ON SOCIAL WORK STUDENTS: A SOCIOMETRIC ANALYSIS AND FEMINIST PEDAGOGICAL PROPOSAL Gabriela Estefanía Vásquez Peña.
- **Ponencia S11-60.** EL IMPACTO DE TIKTOK EN LA PERCEPCIÓN Y EL CONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES DE RAQUETA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA Alejandro Lara Bocanegra. Samuel López-Carril. Samuel Manzano-Carrasco.
- **Ponencia S12-01.** LA EDUCACIÓN Y EL EMPLEO DE LAS REDES SOCIALES Ingrid Mosquera Gende. Paula Marcelo-Martínez.
- **Ponencia S12-02.** CARTOGRAFÍA SOCIAL DEL ASOCIACIONISMO CÍVICO Y LA EDUCACIÓN CÍVICA NO FORMAL EN ESPAÑA Rafael López Meseguer. Marina Pedreño Plana.
- **Ponencia S12-03.** ANALIZANDO LA LLEGADA DEL CHATGPT AL ÁMBITO EDUCATIVO DESDE TWITTER Ingrid Mosquera Gende.
- **Ponencia S12-04.** JORNADA DE APRENDIZAJE NO FORMAL: LA FIESTA DEL AJEDREZ EDUCATIVO Miriam Monreal Aladrén. Ingrid Mosquera Gende.
- **Ponencia S12-05.** ANÁLISIS DE LAS CIBERVIOLENCIAS SEXUALES EN LOS ESPACIOS VIRTUALES: PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE CON ALUMNADO DE CRIMINOLOGÍA Alba Adá-Lameiras.
- **Ponencia S12-06.** REFLEXIONES SOBRE EL PODER DIGITAL A TRAVÉS DE BLACK MIRROR Alfonso Ballesteros Soriano.
- **Ponencia S12-07.** APRENDIZAJE ENTRE IGUALES EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE LAS VOCES DEL ALUMNADO David Pastor Andrés. Nagore Guerra Bilbao. Iñigo Rodríguez Torre.

- **Ponencia S12-08.** INNOVACIÓN TUTORIAL EN LOS TRABAJOS FINALES DE GRADO: UNA METODOLOGÍA MIXTA BASADA EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO. Félix Fajardo Magraner.
- **Ponencia S12-09.** EL APRENDIZAJE ENTRE IGUALES A TRAVÉS DE REDES SOCIALES VIRTUALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES PROPIAS DEL TRABAJO SOCIAL David Ruiz Ortega. Marta García Domingo.
- **Ponencia S12-10.** "COMUNICACIÓN E INTELIGENCIA COLECTIVAS: UNA INICIATIVA DE APRENDIZAJE NO FORMAL INTERDICIPLINAR ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS" Laia Falcón Díaz-Aguado.
- **Ponencia S12-11.** FEEDBACK 360: EVALUACIÓN DE LA LABOR DOCENTE EN SECUNDARIA Y BACHILLERATO Covadonga San Miguel Llorente.
- **Ponencia S12-12.** ESTUDIANTES ENSEÑAN A/ APRENDEN DE ESTUDIANTES. EL ÉXITO DEL PEER TUTORING PARA UNA MEJOR COMPRESIÓN DE LAS TAREAS EN COMUNICACIÓN INTERCULTURAL Patricia Izquierdo-Iranzo.
- **Ponencia S12-13.** LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE Y SERVICIO (APS) PARA FOMENTAR LA REFLEXIÓN DE LOS JÓVENES Y MENORES SOBRE LAS ESTRATEGIAS DE MARKETING DEL JUEGO DE AZAR Y LAS APUESTAS ONLINE Sonia Carcelén García. Maria Galmés Cerezo.
- **Ponencia S12-14.** ACTIVE LEARNING BY DOING STRATEGIES IN FOOD TECHNOLOGY Marta Rumayor. Stephanie Wettstein. Clara Casado Coterillo.
- **Ponencia S12-15.** EL POTENCIAL DE LAS APP EDUCATIVAS EN EL ÁMBITO SOCIAL Y ACADÉMICO CON EL ALUMNADO EN RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIAL Sara Martínez Carrera. Cristina Sánchez Martínez. Isabel Martínez Carrera. Alexandre Alonso Carnicero.
- **Ponencia S12-16.** DE ´LA PLASTIHISTORIA DE MÁLAGA´ A LA GAMIFICACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DESDE EL MUSEO LOCAL Elisa Isabel Chaves Guerrero.
- **Ponencia S12-17.** ´SALA 0´ DEL MUSEO DEL PATRIMONIO MUNICIPAL O CÓMO TRANSFORMAR UN DISCURSO MUSEÍSTICO SOBRE LA HISTORIA DE LA CIUDAD A PARTIR DE LA DIDÁCTICA DEL OBJETO Elisa Isabel Chaves Guerrero.

DESIGUALDAD DE GÉNERO, TAMBIÉN OCURRE EN REDES SOCIALES. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

María Luisa Echevarría Benedi
UPV EHU

Virginia Diaz Gorriti
Universidad de País Vasco

Jara Mendia
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Larraitz N. Zumeta
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

En el contexto actual, la falta de asesoramiento y supervisión por parte de los padres en el acceso de menores a plataformas digitales es preocupante. La nueva generación no está siendo educada en el manejo de la información y los peligros que la red presenta, incluida la violencia de género. Sin embargo, es importante reconocer que las redes sociales también han empoderado a las mujeres y han facilitado una mayor participación política.

Este proyecto surge de un trabajo previo basado en 9 Focus Group sobre roles de género y estereotipos con estudiantes. Se identificó la falta de conciencia sobre la perpetuación de los roles de género y las desigualdades, así como la dificultad para reconocer la violencia contra la mujer en las redes sociales. Por tanto, se propone una intervención educativa no formal a través de talleres impartidos en el centro educativo IES los Herrán, dirigidos a alumnos de 3º de la ESO, quienes suelen tener acceso a dispositivos móviles.

El objetivo de esta propuesta de proyecto educativos es promover la detección de prejuicios y estereotipos de género, también en las redes sociales, así como analizar y desnormalizar la cosificación de la mujer y la violencia de género. Se busca empoderar al estudiantado adolescente

dotándolos de las herramientas necesarias para comprender y desafiar los estereotipos de género y las desigualdades existentes.

Los talleres constarán de dos bloques. En el primero, se analizarán las situaciones de desigualdad presentes en las redes sociales. En el segundo, se abordará la problemática de los roles de género, la violencia hacia las mujeres en las redes y la violencia digital. Los talleres serán impartidos por dos graduadas en Trabajo Social, una como facilitadora y la otra como observadora. Se utilizará una metodología práctica y participativa, con 9 sesiones semanales por bloque, con una duración de 1 mes. Se espera contar con un grupo mínimo de 20 personas y un máximo de 26, conformado por estudiantes de entre 13 y 15 años. Se detallarán las sesiones y se proporcionarán materiales que las personas participantes puedan compartir con su entorno afectivo. Se incluirán diversas dinámicas y actividades, como role playing y reflexiones en grupo. Además, se llevará a cabo una evaluación cuali-cuanti antes, durante y después del proyecto formativo.

Esperamos que este proyecto sirva como ejemplo inspirador para otras instituciones educativas y promotores del cambio social. Al educar a la nueva generación sobre los peligros y desafíos de la era digital, estamos allanando el camino hacia una sociedad más justa e inclusiva.

PALABRAS CLAVE

DESIGUALDAD, MENORES DE EDAD., REDES SOCIALES, TICS, VIOLENCIA DE GÉNERO

LA MUJER EN LAS TITULACIONES TECNOLÓGICAS: EL CASO DE LA INGENIERÍA INFORMÁTICA COMO MODELO DE MOTIVACIÓN Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Gema Parra Cabrera
Juan José Jiménez-Delgado
Francisco Daniel Pérez Cano
Universidad de Jaén

Introducción: Las redes sociales desempeñan un papel crucial para conseguir una sociedad con mayor participación femenina en el campo de la ingeniería informática. A lo largo de los años, ha existido una brecha de género significativa en las carreras STEM, donde las mujeres han sido subrepresentadas. A pesar del esfuerzo para fomentar su participación en la tecnología, aún persiste una disparidad en esta área.

Para abordar este desafío, es fundamental adoptar diversos enfoques, entre los que se encuentran la educación temprana. El objetivo es fomentar el interés y participación femenina en las ingenierías.

Objetivos y método: En este contexto, se propone utilizar las redes sociales (RRSS) desde las universidades como herramienta para promover el trabajo en áreas donde la brecha de género es más pronunciada, con el objetivo de visibilizar la participación de las mujeres en la ingeniería, fomentar la inclusión y eliminar los estereotipos de género en las aulas. También sería interesante incluir clases en vivo, crear contenido educativo y/o desafíos relacionados con la informática.

Las RRSS ofrecen una plataforma para que las mujeres puedan expresarse y conectarse con otras personas. Por tanto, se propone crear perfiles de divulgación científica liderados por mujeres en plataformas como Instagram, Twitter o TikTok, con el fin de llegar a un público diverso. Este enfoque presenta beneficios significativos, como inspirar y motivar en el ámbito tecnológico, desmitificar los estereotipos de género,

proporcionar acceso a información científica de calidad, y promover el empoderamiento femenino y la confianza en sus habilidades.

Discusión: Es esencial destacar y visibilizar los logros y contribuciones de las mujeres en ingeniería informática, resaltando sus perfiles y compartiendo sus historias de éxito. Al hacerlo, se crea un entorno en el que las mujeres se sienten reconocidas y valoradas, lo que fomenta la inspiración y la motivación de otras mujeres para involucrarse en la ciencia y, más concretamente en la ingeniería. Además, esto puede ayudar a establecer modelos a seguir para las estudiantes y jóvenes profesionales, fomentando la confianza y trazando un camino claro hacia el éxito en estas disciplinas.

La divulgación científica femenina también debe abordar los desafíos y barreras que las mujeres enfrentan en ingeniería informática, como el sesgo de género, la falta de representación y las barreras culturales y estructurales. Al dar visibilidad a estos problemas, se puede generar conciencia y trabajar para superarlos, creando así un entorno más inclusivo y equitativo para las mujeres en la ciencia.

Conclusiones: El uso de las redes sociales como herramienta de divulgación científica desde una perspectiva femenina es fundamental para promover la igualdad de género, inspirar a más mujeres a ingresar y prosperar en la ingeniería, romper estereotipos, y abordar los desafíos que enfrentan. Al hacerlo, se crea un entorno más diverso, innovador y equitativo en los campos de la ciencia y la tecnología. Las RRSS se convierten así en una poderosa herramienta para construir una sociedad con una mayor presencia femenina en el campo de la tecnología y, más concretamente, en las aulas de carreras tecnológicas como la ingeniería informática.

PALABRAS CLAVE

BRECHA DE GÉNERO, INGENIERÍA INFORMÁTICA, MUJER, REDES SOCIALES

FEMINISMS IN SOCIAL NETWORKS AND THEIR IMPACT ON SOCIAL WORK STUDENTS: A SOCIOMETRIC ANALYSIS AND FEMINIST PEDAGOGICAL PROPOSAL

GABRIELA ESTEFANÍA VÁSQUEZ PEÑA
Universidad de Jaén

Introduction: Feminist communities in social networks form a meeting and discussion point that allows mobilisations, organisation, information, as well as opportunities to generate collaborations to be dynamised. As previous research has shown, the use of social networks among students has increased over the years, and with it its applications and uses, which translates into generational changes within the feminist movement (cyberfeminism). The plurality of feminisms and activisms present in social networks encompasses relevant accounts that are potential references for students of the Bachelor's Degree in Social Work. Consequently, and given the relevance and cross-cutting nature of the gender perspective for training in the discipline of Social Work, this is a tool for teaching and learning for students. Based on the responses of Social Work students to a questionnaire on the feminist accounts they follow, on the content they share and create on the subject and on the accounts they consider to be contrary to the movement, a sociometric analysis is generated that aims to be an X-ray of the people, groups and/or institutions that are most influential among Social Work students. These results will allow us to understand the online mobilisation of social work students on social networks and, consequently, to translate them into the feminist pedagogy proposal presented.

Objectives: (1) To visualise the accounts linked to the feminist movement on social networks most frequently used by Social Work students and their impact.

(2) To make a proposal for feminist pedagogy based on the results obtained from the test.

(3) To discuss the quality and veracity of the information related to feminist education on social networks and the basis of their discourses.

Methodology: In order to respond to objective 1, the questionnaire technique was used (administered to students of the Degree in Social Work, during the second semester of the 2022/2023 academic year, at a Spanish public university).

For the development of the pedagogical proposal (objective 2), and therefore the selection of accounts linked to the feminist movement, a sociometric analysis was carried out, consisting of a sociometric matrix of nominations (both positive and negative) and a sociogram to analyse and visualise online social relations.

Results: The main results show how social networks are spaces for the dissemination of the feminist movement among Social Work students and how it constitutes and promotes cyberactivism. Based on the sociometric positions and configurations, the existing collaborations and interactions between the feminist referent accounts on social networks and their collaborative networks were detected. Differences were found between the frequency of creation and publication of content among the students according to the year they are in, as well as coincidences between the profiles followed on the networks.

PALABRAS CLAVE

FEMINISM, FEMINIST PEDAGOGY, SOCIAL NETWORKING, SOCIAL WORK., SOCIOMETRICS

EL IMPACTO DE TIKTOK EN LA PERCEPCIÓN Y EL CONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES DE RAQUETA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA

Alejandro Lara Bocanegra
Universidad de Sevilla

Samuel López-Carril
Samuel Manzano-Carrasco
Universidad de Castilla-La Mancha

Introducción: Los medios sociales han transformado la forma de comunicación y socialización de los seres humanos, permitiendo una interacción más específica con personas (Escamilla-Fajardo et al., 2021; Gil-Quintana et al., 2022). Tal es su avance, que el 85% de la población española es usuaria de medios sociales, dedicándoles una media de 67 minutos de uso al día (IAB Spain & Elogia, 2023). De entre todos los medios sociales, destaca el crecimiento que ha tenido en los últimos años TikTok, colocándose entre las cinco redes sociales más utilizadas en España (Meltwater & WeAreSocial, 2023). Este crecimiento no se ha quedado sólo en las pantallas, sino que ha tenido trascendencia en diferentes ámbitos, presentándose como una herramienta de uso en el ámbito educativo universitario debido a sus características y propiedades (Escamilla-Fajardo et al., 2021).

Los deportes de raqueta y pala, por su parte, se encuentran en un proceso de expansión y consolidación entre la población. No obstante, en el plano pedagógico, la implementación de estos en las sesiones de Educación Física presentan algunas limitaciones o barreras en cuanto a formación y materiales. En este sentido, siguiendo las indicaciones de Lara-Bocanegra y Galán-López (2022) se presenta como necesaria y de vital importancia la formación universitaria en esta materia, creando una base sólida de conocimiento en el futuro egresado sobre estos deportes. De este modo, teniendo en cuenta las potencialidades educativas de TikTok y la necesidad de eliminar barreras formativas en el futuro docente, se

presenta este proyecto de innovación educativa denominado "TikTok Racket".

Objetivos: "TikTok Racket" persigue como objetivo principal generar un repositorio de material audiovisual atractivo para el futuro docente y su alumnado a través de Tik Tok, al tiempo que pretende de manera transversal, incidir sobre algunas actitudes vinculadas con el emprendimiento/intraemprendimiento en el alumnado.

Metodología: Este proyecto se pretende llevar a cabo en el curso 23/24 con la participación de 180 alumnos de las asignaturas "Enseñanza de los Fundamentos de los Deportes 3" (especialidad "Dep. de raqueta") y "Fundamentos de los Deportes de Raqueta y su Enseñanza", del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (CCAFyD) de la Universidad de Sevilla. Durante las 15 semanas de docencia, se presentarán cinco desafíos para resolver a través de TikTok en relación a los contenidos de las asignaturas. Las tareas se presentarán a través de un código QR que le redirigirá a un video de TikTok donde se explicará lo demandado.

Resultados esperados: Se espera que tras la finalización de este proyecto de innovación docente el alumnado haya aumentado el conocimiento sobre los fundamentos de los deportes de raqueta, y que no perciban barreras formativas que los limiten en su implementación durante su labor profesional como docentes. Asimismo, se espera que el uso de TikTok aumente la motivación del alumnado, así como algunas actitudes vinculadas al ámbito del emprendimiento/intraemprendimiento (p.ej., innovación/creatividad, asunción de riesgos, proactividad, etc.).

PALABRAS CLAVE

DEPORTES DE RAQUETA, EDUCACIÓN SUPERIOR, EMPRENDIMIENTO, MEDIOS SOCIALES

LA EDUCACIÓN Y EL EMPLEO DE LAS REDES SOCIALES

INGRID MOSQUERA GENDE
Universidad Internacional de La Rioja
PAULA MARCELO-MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla

Introducción: El uso de las redes sociales en el ámbito educativo presenta dos vertientes fundamentales. Por un lado, el profesorado puede emplearlas para contactar con otros docentes, para compartir trabajos realizados en clase, para aprender de otros compañeros y compañeras o para reflexionar sobre su profesión. Todo ello, enmarcado bajo la denominación común del aprendizaje informal, un aprendizaje voluntario, flexible y horizontal que debe ser diferenciado del aprendizaje no formal y del formal, aun compartiendo puntos comunes. Por otro lado, el profesorado también emplea algunas redes de manera directa con su alumnado, debiendo tener siempre en cuenta las restricciones de edad de las propias plataformas, así como diversas cuestiones al respecto de la seguridad y privacidad. Todo ello bajo el paraguas de una competencia digital docente que contempla, entre otras cuestiones, el empleo responsable y adecuado de los recursos digitales, incluyendo, por supuesto, las redes sociales.

Objetivo: Considerando los dos usos básicos de las redes sociales a nivel educativo, el principal objetivo de este trabajo se centrará en descubrir cuáles son las redes sociales preferidas por el profesorado, tanto para su propio desarrollo profesional docente como para el trabajo con su alumnado. Se intentarán responder preguntas como: ¿está preparado el profesorado para el uso de redes con su alumnado? ¿aprovechan los profesores y profesoras todas las posibilidades de las redes sociales para su formación profesional?

Metodología: Para llevar a cabo esta investigación, se desarrollará una revisión bibliográfica de literatura académica previa, relacionada con estas dos posibilidades de uso de las redes sociales a nivel educativo, tanto

las empleadas para la formación continua del profesorado desde el punto de vista del aprendizaje informal como las empleadas por los y las docentes para realizar propuestas directas al alumnado de diferentes etapas educativas. Estos datos se contrastarán con los datos de un estudio previo de carácter empírico, con una muestra de más de 400 personas, en el que se ha preguntado al profesorado por su preferencia al respecto del empleo de las redes sociales.

Discusión Y Conclusiones: Partiendo de todo lo anterior, se espera que los resultados obtenidos en el presente trabajo puedan servir como punto de partida para conocer las redes preferidas por los docentes, tanto para su formación continua y su aprendizaje informal como para llevar a cabo actividades de manera directa e indirecta con su alumnado. Igualmente, se ofrecerán conclusiones acerca de las etapas educativas en las que determinadas redes empiezan a considerarse posibles recursos de aula.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INFORMAL, COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE, FORMACIÓN CONTINUA, REDES SOCIALES

CARTOGRAFÍA SOCIAL DEL ASOCIACIONISMO CÍVICO Y LA EDUCACIÓN CÍVICA NO FORMAL EN ESPAÑA

Rafael López Meseguer
Marina Pedreño Plana
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Introducción: en los últimos años, diferentes instituciones supranacionales están promoviendo una mayor implicación de las instituciones de la sociedad civil en la tarea de proporcionar una educación cívica de calidad, lo que ha supuesto una expansión del terreno de la educación cívica desde lo formal e informal hacia lo no formal sin que ello haya sido objeto de atención específica por parte de la investigación académica. **Objetivos**: para la realización de esta investigación se han considerado tres objetivos prioritarios: en primer lugar, analizar los distintos tipos de actividades de educación cívica no formal que se llevan a cabo con el fin de promover las competencias ciudadanas; en segunda instancia, delimitar el alcance, público y área de trabajo cívica de tales actividades; y, en tercer lugar, analizar los desafíos y oportunidades que enfrentan las asociaciones en cuanto que "educadores cívicos". **Metodología**: la metodología adoptada para llevar a cabo el presente proyecto ha sido de carácter cualitativo. En particular, se ha realizado un estudio cartográfico de 156 organizaciones no gubernamentales situadas en España cuya selección se ha hecho de acuerdo a un criterio de máxima heterogeneidad, se han elaborado 4 estudios de caso descriptivos donde se refleja y amplía la información recabada (con especial atención a los programas de educación cívica no formal de mayor relevancia), y se han conducido 10 entrevistas con líderes organizacionales para conocer en profundidad el contexto institucional de la educación cívica no formal. **Resultados:** los resultados ponen de manifiesto un incremento de la internacionalización de la educación cívica no formal; una mayor atención al público joven frente a otros colectivos; la prioridad de la acción social, el compromiso cívico y los derechos humanos como áreas de trabajo cívico más atendidas; un mayor énfasis en las actividades de formación,

diseminación y desarrollo de proyectos y programas; así como la necesidad de prestar un mayor apoyo financiero y evaluativo a la labor realizada por tales asociaciones. **Discusión**: si bien este estudio destaca por su carácter novedoso, la lectura de los resultados a la luz de la literatura revela un contexto de oportunidad para promover redes asociativas a nivel internacional que redunden en una mayor efectividad en la provisión de competencias ciudadanas. También, se destaca la necesidad de llevar a cabo evaluaciones que permitan evidenciar buenas prácticas y faciliten su escalabilidad. Asimismo, se pone de relieve la pertinencia de promover la educación cívica no formal como objeto de estudio en la investigación académica, habida cuenta de la escasa atención que ha recibido el tema y la diversidad de prácticas existentes en la práctica educativa. **Conclusiones**: el trabajo ha permitido evidenciar la encomiable labor realizada por las asociaciones españolas en el terreno de la educación cívica, así como comprender las oportunidades y desafíos que enfrentan a la hora de llevar a cabo tal objetivo. Además, gracias al estudio cartográfico se ha creado un panel interactivo que permitirá la generación de sinergias entre distintas entidades y una acción más eficaz en el terreno de la educación cívica no formal.

PALABRAS CLAVE

CIUDADANÍA, EDUCACIÓN CÍVICA, EDUCACIÓN NO FORMAL

ANALIZANDO LA LLEGADA DEL CHATGPT AL ÁMBITO EDUCATIVO DESDE TWITTER

INGRID MOSQUERA GENDE
Universidad Internacional de La Rioja

Introducción: La llegada del ChatGPT, así como de otras herramienta de imágenes, por ejemplo, supuso la explosión de la inteligencia artificial a nivel usuario. El ámbito educativo no quedó al margen de ese estallido de innovación. El ChatGPT implicó la incorporación de una herramienta gratuita y de fácil manejo apta para todos los públicos. Demasiado sencilla y accesible, según comentan algunas voces, para facilitar plagios y trabajos de última hora. Sin embargo, para muchas otras personas, este recurso nos traerá más posibilidades al mundo educativo, así como la oportunidad de repensar la educación. Incluso se han empezado a ver publicaciones en coautoría con el propio ChatGPT o publicaciones en redes escritas por esta herramienta de inteligencia artificial.

Objetivo: Considerando las diferentes opiniones que se pueden encontrar en redes sociales en torno a la incorporación de la inteligencia artificial al ámbito educativo en general y las referidas al ChatGPT en particular, en la presente investigación se pretende averiguar cuáles son las principales aportaciones, preguntas y experiencias que se comentan en la red social Twitter acerca de esta herramienta.

Metodología: Para conseguir el objetivo marcado, se empleará una metodología mixta que combina el análisis de redes sociales con el análisis cualitativo. El análisis de redes sociales puede servir para averiguar cómo determinada tendencia, noticia o innovación penetran en nuestro tejido social. Un análisis de redes preciso, acompañado de un análisis cualitativo de tuits, permitirá ver cuáles son los principales aspectos comentados por el profesorado en la red Twitter acerca del ChatGPT. Así, se establecerá una lista de categorías con las temáticas más tratadas. Del mismo modo, mediante un análisis de sentimiento, se analizará el tono general de esas aportaciones.

Discusión y Conclusiones: Una vez llevada a cabo esta investigación, se han podido clasificar más de ochocientos tuits encontrados referidos al ChatGPT, distribuyéndolos en un total de ocho categorías, entre las que destacan las reflexiones acerca de la propia educación, tras la incorporación del ChatGPT y de la llegada de la inteligencia artificial, así como las referencias a la amenaza que puede suponer este tipo de tecnología por las posibilidades de plagio que aporta y la dificultad para que este sea detectado. No quedan al margen las aportaciones referidas a experiencias ya llevadas a cabo en diferentes etapa educativas, así como los comentarios sobre los beneficios que puede suponer para facilitar el trabajo, tanto para el propio profesorado como a nivel de centro.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CUALITATIVO, ANÁLISIS DE REDES SOCIALES, APRENDIZAJE INFORMAL, CHATGPT, TWITTER

JORNADA DE APRENDIZAJE NO FORMAL: LA FIESTA DEL AJEDREZ EDUCATIVO

MIRIAM MONREAL ALADRÉN
Dirección General de Educación de Aragón

INGRID MOSQUERA GENDE
Universidad Internacional de La Rioja

Introducción: El ajedrez es un recurso innovador en el ámbito educativo debido a su esencia de juego y a su transversalidad, la cual le permite relacionarse con los ámbitos curriculares y potenciar el desarrollo de las habilidades múltiples y las funciones ejecutivas. El ajedrez es un gran recurso integrador: permite fomentar la igualdad de género y la multiculturalidad, ya que todas las personas pueden jugar en igualdad de condiciones. Asimismo, promueve las relaciones intergeneracionales,

porque el nivel de juego no depende de la edad sino de la práctica y la formación recibida. La autorregulación emocional durante una partida de ajedrez (por ejemplo, el control de la alegría, tristeza, ira, miedo o sorpresa), permite inhibir el lenguaje no verbal para no dar pistas al adversario de lo que observamos en la partida. Además, se facilita el desarrollo de normas socialmente aceptadas, como el respeto al rival, la puntualidad, aprender a ganar y a perder… En el ajedrez está muy mal considerado intentar hacer trampas. Analizar las jugadas desde la perspectiva del adversario contribuye al desarrollo de la empatía.

Todo ello lo pudimos observar en la Fiesta del Ajedrez Educativo que tuvo lugar el pasado 6 de junio en Zaragoza, con 900 alumnos desde 1º EP hasta 1º de Bachillerato de centros de la provincia de Zaragoza.

Objetivos: La finalidad principal de esta jornada fue la de proporcionar un punto de encuentro entre el alumnado de las distintas ciclos y etapas educativas, promoviendo la inclusión y la igualdad.

Metodología: En Aragón, los centros inscritos en el programa Ajedrez en la Escuela, llevan a cabo el proyecto durante el curso adaptándolo a la realidad de sus alumnos, combinando la enseñanza del juego en sí mismo con el desarrollo de proyectos de aprendizaje servicio: construcción de piezas en impresoras 3D, enseñanza del juego a personas mayores en residencias, etc. además de desarrollarse a través de proyectos transversales: matemáticos, de educación física.

Resultados y Conclusiones: Con los alumnos de primer ciclo combinamos bailes y juegos con el movimiento de las piezas de ajedrez con partidas de ajedrez. En segundo y tercer ciclo de primaria jugaron partidas, en las que iban conociendo a nuevos compañeros y tenían que poner en práctica lo aprendido, tanto a nivel de juego como de habilidades sociales. El alumnado de secundaria y bachillerato jugo un torneo por equipos, primando la participación y el clima de juego.

La experiencia fue un éxito, al terminar la jornada los alumnos ayudaron a recoger el material y mostraron su interés por volver a repetirlo.

Nos gustaría concluir que fomentar la práctica del ajedrez y su aprendizaje posibilita ejercitar habilidades cognitivas y emocionales, incluidas

las funciones ejecutivas, de una manera divertida. Todo ello, con la finalidad de que mejoren la capacidad de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

AJEDREZ EDUCATIVO, APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, APRENDIZAJE ENTRE IGUALES, APRENDIZAJE NO FORMAL, APRENDIZAJE SERVICIO

ANÁLISIS DE LAS CIBERVIOLENCIAS SEXUALES EN LOS ESPACIOS VIRTUALES: PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE CON ALUMNADO DE CRIMINOLOGÍA

ALBA ADÁ-LAMEIRAS
Universidad Rey Juan Carlos

La educación universitaria debe dotar al alumnado de conciencia crítica, a través de aprendizajes activos que ayuden a desarrollar sus habilidades personales y profesionales. La realización de casos 'reales' les ayuda a comprender problemas sociales, más allá del simple contenido teórico de la asignatura. Para ello, se ha llevado a cabo un proyecto de innovación docente con el alumnado de 1º, del Grado de Criminología de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC), durante el curso 2022-2023, dentro de la asignatura 'Gestión del Conocimiento: Información e Inteligencia Prospectiva'. Teniendo en cuenta que son jóvenes de 18-19 años, altamente conectados a internet y a las redes sociales, el tema central del informe realizado fue el análisis de las ciberviolencias sexuales dentro de los espacios virtuales.

El objetivo de este proyecto de innovación educativa es llevar a cabo una experiencia colaborativa a través del aprendizaje activo, realizando un Informe sobre las ciberviolencias sexuales en los entornos virtuales. La metodología implementada se desarrolló con la creación de grupos de

4-5 personas entre los que se dividieron el contenido del informe, desde aspectos teóricos como qué es la ciberviolencia y cómo se contempla en la legislación española, cómo influyó la pandemia en este tema, hasta qué hacer en caso de sufrirla. Se analizaron tres propuestas audiovisuales: la serie 'Intimidad', y los documentales 'El Timador de Tinder' y 'El Hombre más odiado de Internet'. Todas emitidas en la plataforma Netflix. Además, al ser violencias sufridas mayoritariamente por mujeres se ha añadido la perspectiva de género con un epígrafe específico dentro del informe realizado, poniendo el foco e el ODS 5 de la Agenda 2030.

Los resultados obtenidos muestran que casi el 70% del alumnado no había participado nunca en un proyecto de innovación educativa, considerando, el 100% muy útil este tipo de métodos de enseñanza para adentrarse en el mundo laboral. Pero, sobre todo, el 100% de las personas ha afirmado que este proyecto le ha ayudado a comprender mejor las Ciberviolencias Sexuales, a las que están expuestos diariamente. Una de las grandes problemáticas sociales de este grupo poblacional, con un 61,5% del alumnado que ya la ha sufrido o vivido de cerca.

En definitiva, el resultado ha sido muy satisfactorio a nivel personal y educativo. La implicación fue muy alta. La adquisición de nuevos conceptos, trabajar con testimonios de víctimas, adentrarse en tareas de su futuro laboral, como es la investigación y el trabajo colaborativo, han hecho de este proyecto un modelo que se pretende implementar para el próximo curso debido a su éxito.

PALABRAS CLAVE

CIBERVIOLENCIAS, CRIMINOLOGÍA, GENERO, INNOVACIÓN DOCENTE, REDES SOCIALES

REFLEXIONES SOBRE EL PODER DIGITAL A TRAVÉS DE BLACK MIRROR

ALFONSO BALLESTEROS SORIANO
Universidad Miguel Hernández

Introducción: las series son una herramienta valiosa para la comprensión de la realidad política, complementaria al estudio de obras y a las clases teóricas. Aunque el carácter repetitivo de las series facilita que la atención a las mismas tienda a ser de menor calidad respecto al cine, no quiere decir que las series no puedan aportar elementos de comprensión de la realidad. Además, algunas series en la actualidad son de mayor calidad que las películas y constituyen auténtica cultura (piénsese en "Homeland", "Sherlock" o determinados capítulos de "Black Mirror"), no simple entretenimiento de masas. La propuesta que aquí realizo es útil para asignaturas como Filosofía Política o Teoría Política.

Objetivos: el objetivo principal de esta ponencia es poner de manifiesto la utilidad del capítulo "Cuesta abajo" de la serie Black Mirror para el estudio de la digitalización en el tiempo presente. En particular, para el estudio de la forma de poder que surge con la digitalización. En otras palabras, el poder digital de las redes sociales, un fenómeno que interesa tanto a filósofos de la política, como a cualquier que quiera gozar de una comprensión cabal de cómo es el tiempo presente.

Resultados: se pone de manifiesto la utilidad del método al constatar la experiencia práctica del mismo y la idoneidad del capítulo para tratar los caracteres del poder digital que se quieren hacer comprender a los estudiantes. En mi asignatura se define el poder como la prolongación de la voluntad del yo en el otro. El poder digital de las redes sociales supone, en este sentido, una prolongación de la voluntad de los dueños de las redes sociales en los usuarios.

Discusión: el uso de las series para el estudio de la política o el Derecho no es una novedad. Es más común el uso del cine, pero la selección de capítulos específicos de series y, más particularmente, de determinadas

escenas, puede ser de gran ayuda para la comprensión de la política o el Derecho. Lo más útil para la docencia no es proyectar el capítulo entero, sino un fragmento o escena que resulte especialmente significativo. En mi docencia empleo determinados pasajes de The Crown y, específicamente, un pasaje del capítulo "Cuesta abajo" de la serie de Black Mirror.

Conclusiones: el uso del capítulo "Cuesta abajo" de Black Mirror para el estudio de la política, y del poder digital, es valioso y ofrece buenos resultados a los docentes que quieran dinamizar su docencia mediante series de valor, igual que de indudable valor para la historia del derecho y política. No es necesario proyectar la serie completa, basta un visionado selectivo, seguido de una batería de preguntas a los estudiantes que ayuden a canalizar la discusión posterior.

PALABRAS CLAVE

DIGITALIZACIÓN, DIGITOCRACIA, PODER, REDES SOCIALES

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE LAS VOCES DEL ALUMNADO

DAVID PASTOR ANDRÉS
Facultad de Educación de Bilbao Universidad del país Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

NAGORE GUERRA BILBAO
IÑIGO RODRÍGUEZ TORRE
Universidad del País Vasco UPV/EHU

La mentoria, como relación de acompañamiento, debe entenderse como un planteamiento formativo que se produce entre "iguales" con un diferente grado de conocimiento, en el que ambas partes, en esa interacción constructiva, se benefician mutuamente. La "simetría" existente,

por esa condición de igualdad, no se desconfigura por el grado de experiencia que cada una/o posee y que comparte, aun cuando una de estas personas asume la figura de mentor/a y otra la de mentorizado/a. Diversos estudios señalan los beneficios en diversas competencias que se aprecian en ambos roles. De esta manera, propuestas de acompañamiento formativo que parten de este diseño, se han incrementado en los últimos tiempos, también, en la Educación Superior, siendo, a día de hoy, uno de los factores de calidad de las instituciones universitarias, por los resultados que obtienen (curriculares e institucionales) y planteándose, según distintos trabajos, como el modelo de interacción formativa que mejor encaja en los parámetros del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). En la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), desde el curso 2012/2013, existe un programa con este formato de *Tutoría entre Iguales-Berdinen arteko Tutoretza* (Programa BAT), que se lleva a cabo en diferentes centros y escuelas universitarias, centrado en la figura del alumnado de nuevo ingreso. Un programa que no se implementa directamente en todos los centros, sino que se implementa a demanda. De esta manera, ha funciona de manera discontinua en algunos centros, como es el caso de nuestra Facultad de Educación de Bilbao-Bilboko Hezkuntza Fakultatea (FEB/BHF). En nuestro trabajo,

Desde la perspectiva de estudio de caso, con un diseño cualitativo, se llevan a cabo diversas técnicas presenciales para la recogida de información, realizándose 7 grupos de discusión y 3 entrevistas a alumnado de todos los cursos y todos los grados de la Facultad (49 participantes en total) de Educación de Bilbao. También, se hace uso de las TIC (correo y aplicaciones de mensajería instantánea) abriendo espacios virtuales de discusión. Entre los principales resultados destacan que, la ayuda entre iguales (informal), es la vía más recurrida y preferida por el alumnado para resolver muchas cuestiones. Sin embargo, cuando se plantea desde un modelo institucional-institucionalizado, aparecen dudas diversas por parte de este colectivo sobre la funcionalidad, organización y objetivos de este. Por otro lado, existe un escaso conocimiento del programa por parte del alumnado, aun cuando les parece una propuesta interesante. Entre las voces que lo conocen y/o han participado en este, encontramos dos extremos entre quién reconoce su pertinencia y valor, y quienes lo han vivido como algo

lejano e impersonal, en el que, además, elementos organizativos se plantean como dificultades tanto para participar como mentor/a o mentorizado/a. Todas estas voces, nos proporcionan pistas significativas sobre cómo mejorar este programa en nuestro espacio formativo.

PALABRAS CLAVE

ACOMPAÑAMIENTO ESTUDIANTIL, EDUCACIÓN SUPERIOR, ESTUDIO CUALITATIVO, MENTORÍA, TUTORÍA ENTRE IGUALES

INNOVACIÓN TUTORIAL EN LOS TRABAJOS FINALES DE GRADO: UNA METODOLOGÍA MIXTA BASADA EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

FÉLIX FAJARDO MAGRANER
Universitat de València

El objetivo de este Proyecto de Innovación Docente (PID) consiste en implementar una metodología innovadora basada en el aprendizaje colaborativo que permita aumentar la ratio de alumnos que presentan y defienden el Trabajo Final de Grado (TFG) del Grado de Geografía y Medioambiente y el Trabajo Final de Máster (TFM) del Máster en Técnicas para la Gestión del Medio Ambiente y del Territorio de la Universitat de València.

En los últimos años se ha observado que un número considerable de alumnos no logra presentar los trabajos durante la primera matrícula de estas asignaturas, de modo que se retarda la finalización de los estudios. Ante esta situación se propone introducir una innovación en la acción tutorial de los TFG y TFM basada en el aprendizaje colaborativo entre alumnos, como herramienta para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en estas asignaturas y, con ello, tratar de

aumentar la ratio de trabajos presentados en primera matricula. El aprendizaje colaborativo supone una técnica de enseñanza en la que alumnos, con diferentes niveles y habilidades, comparten una tarea y unos objetivos y se responsabilizan tanto de su aprendizaje como del de sus compañeros. Este método de aprendizaje potencia el intercambio de experiencias, dudas y soluciones entorno a problemas comunes, de modo que el alumnado no se encuentra sólo a la hora de resolverlos. Asimismo, el aprendizaje colaborativo también exige un compromiso individual de cada estudiante con el resto del grupo.

La metodología propuesta combina las tutorías individualizas con sesiones conjuntas y trabajo autónomo por parte de los estudiantes que participen en el PID. Además, los estudiantes que participen en el PID revisarán de manera anónima el trabajo de sus compañeros siguiendo el principio de la tutoría entre iguales (peer tutoring). La revisión del trabajo realizado por otros compañeros puede servir para detectar errores propios y ajenos, estableciéndose una relación win-win entre las personas implicadas en este proceso.

Así pues, la metodología propuesta puede contribuir a que el alumnado se sienta más acompañado y a mejorar su implicación en la realización de los TFG y de los TFM, aumentando así la ratio de trabajos presentados durante la primera matrícula en estas asignaturas. Además, también se espera que los estudiantes mejoren su capacidad de planificación, de evaluación/autoevaluación y de trabajo en grupo.

Los resultados preliminares de esta experiencia piloto apuntan hacia una mayor tasa de trabajos presentados por parte de los alumnos que se han acogido a esta metodología respecto al resto del alumnado.

Finalmente, es importante remarcar que la metodología propuesta en esta comunicación es altamente transferible a la mayoría de grados y másteres oficiales que se imparten tanto en la Universitat de València como en otras universidades españolas.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES, TASAS DE PRESENTADOS, TFG, TFM

EL APRENDIZAJE ENTRE IGUALES A TRAVÉS DE REDES SOCIALES VIRTUALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES PROPIAS DEL TRABAJO SOCIAL

David Ruiz Ortega
Marta García Domingo
Universidad de Jaén

Introducción: En los últimos años, el aprendizaje informal y no formal entre iguales ha multiplicado exponencialmente su presencia y lo hace en los distintos niveles educativos y a través de diferentes vías. Especial mención en este sentido merecen las TIC, cuyo propósito y utilidad van mucho más allá del mero entretenimiento, poniéndose de manifiesto su potencial formativo tanto a nivel formal como informal. En concreto, la presente ponencia se centra en el aprendizaje informal entre iguales de competencias propias del Trabajo Social a través de redes sociales virtuales, basándose para ello en la percepción de los creadores de contenido social virtual con mayor relevancia a nivel nacional.

Objetivos: El presente estudio pretende avanzar en el conocimiento del impacto del uso de las redes sociales virtuales en el aprendizaje informal entre iguales en Trabajo Social.

Metodología: Se emplea una metodología cualitativa de carácter descriptivo-explicativo a través de la técnica del grupo focal. Se realizan dos grupos focales con creadores de contenido social online referentes a nivel nacional.

Resultados: Los resultados evidencian el potencial de las redes sociales virtuales en el aprendizaje informal entre iguales, el apoyo mutuo y la creación de redes de apoyo profesionales, el desarrollo de competencias comunicativas y divulgativas y la sensibilización y concienciación sociales, entre otros. Se trata, asimismo, de un aprendizaje entre iguales orientado al emprendimiento y a la innovación profesionales.

Discusión: Se pone de manifiesto, en línea con estudios previos, la importancia de la innovación y modernización de la profesión del Trabajo Social, para lo que el aprendizaje virtual informal entre iguales se vislumbra como una herramienta capaz de reconfigurar los espacios de especialización y lograr un avance en la disciplina.

Conclusiones: Las universidades tienen que innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptarse a los tiempos cambiantes, en los que el aprendizaje informal a través de redes sociales se erige como una elección principal por parte del alumnado. El reto del profesorado en este sentido, se encamina a: a) por un lado, acompañar y capacitar al alumnado en la elección de contenido y referentes a través del desarrollo de una visión crítica; b) por otro, la capacitación del alumnado en el desarrollo de competencias digitales para que ellos/as mismos/as puedan generar contenido y ser formadores informales o formales en el futuro.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES, APRENDIZAJE INFORMAL, COMPETENCIAS, REDES SOCIALES VIRTUALES, TRABAJO SOCIAL

"COMUNICACIÓN E INTELIGENCIA COLECTIVAS: UNA INICIATIVA DE APRENDIZAJE NO FORMAL INTERDICIPLINAR ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS"

LAIA FALCÓN DÍAZ-AGUADO
Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información

Introducción y Objetivos: Parte del alumnado universitario, sobre todo de últimos cursos, expresa una fuerte inquietud sobre su capacidad para conectar lo aprendido a la lo largo de sus estudios con las habilidades que va a necesitar para convertir tal bagaje en una práctica profesional. También percibe dificultad para conectar lo aprendido y las exigencias profesionales con las razones vocacionales por las que eligió tales estudios. Estas inquietudes pueden conducir además a infravalorar sus competencias y a adoptar un discurso que dificulta aún más su desarrollo profesional en un contexto, ya de por sí, muy difícil. De aquí surge la necesidad de crear actividades docentes específicas para que el estudiantado pueda reunir y aplicar lo que está aprendiendo en el diseño, defensa y, quizás, una primera realización de su propio proyecto profesional desde el intercambio con iguales, orientados tanto a líneas de especialización similares a la suya, como a campos de aplicación (o incluso disciplinas) muy diferentes.

Desde un contexto interdisciplinar de actividades docentes destinadas a reunir a estudiantes de últimos cursos de distintas carreras de la Universidad Complutense de Madrid (Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas, Psicología…), este proyecto se puso en marcha para abordar el desarrollo de competencias con las que cada estudiante participante pudiera diseñar y empezar a afrontar un proyecto propio con el que guiar el puente entre sus estudios universitarios y el inicio de su vida profesional.

Metodología: Las actividades y metodología de esta iniciativa, aplicadas desde 2014 en un seminario interdisciplinar abierto a alumnado de

todas las especializades, nacieron como respuesta a demandas concretas del propio estudiantado de la Facultad de Ciencias de la Información de la UCM. Se reunen en torno a dos pilares:

1. ”Aprender-haciendo” un proyecto profesional propio que integra los conocimientos adquiridos durante la carrera y busca responder a la especificidad vocacional de cada estudiante.
2. El aprendizaje cooperativo y los métodos de inteligencia colectiva se concretan en intercambios interdisciplinares basados en la presentación de proyectos, el intercambio de conocimientos y perspectivas (para poder enriquecerlos y realizarlos) y la presentación final de las fases llevadas a cabo. Con la dirección de docentes de distintas disciplinas de la UCM, cada estudiante no sólo desarrolla su proyecto sino que ayuda a otros participantes desde su especialidad.

Cada curso el seminario se desarrolla en torno a unas nueve o doce sesiones (dependiendo del año) distribuidas entre octubre y mayo.

Conclusiones: La sistemática búsqueda de una integración consciente de los conocimientos adquiridos durante la carrera y la potenciación de la especificidad vocacional de cada estudiante, reconduce y refuerza en una dirección más activa en la orientación de los propios estudios. La colaboración interdisciplinar se confirma como vía para el empoderamiento individual: al comprobar cómo participantes de otras especialidades buscan ayuda específicamente conectada con destrezas ya dominadas por el propio grupo de procedencia académica, un gran número de estudiantes particpantes plantea sus últimos curso de carrera desde una nueva valoración de las propias competencias aprendidas (o por aprender) de sus respectivos programas de estudios.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, APRENDIZAJE ENTRE IGUALES, APRENDIZAJE INFORMAL, APRENDIZAJE POR PROYECTO, INTELIGENCIA COLECTIVA

FEEDBACK 360: EVALUACIÓN DE LA LABOR DOCENTE EN SECUNDARIA Y BACHILLERATO

COVADONGA SAN MIGUEL LLORENTE
Universidad Internacional de La Rioja

Introducción: La evaluación de la labor docente es necesaria e importante en la buena marcha de los procesos de enseñanza-aprendizaje de cualquier nivel educativo. Los profesores deben saber cómo se ve su trabajo, cuáles son los puntos fuertes y cuáles se han de mejorar para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de calidad.

El método de evaluación 360, también conocido como *feedback 360*, es una forma de evaluar utilizada en mundo de la empresa que permite recabar datos para conocer el desempeño de un empleado desde la perspectiva de todos los agentes que trabajan con él/ella.

Objetivos: Teniendo en cuenta la cantidad de datos que pueden obtenerse con este método de evaluación, el objetivo es trasladar este tipo de evaluación a la educación. En concreto, se pretende elaborar unas herramientas de evaluación online que permitan una evaluación completa, a la par que fácil y rápida, de los profesores de inglés de secundaria y bachillerato.

Metodología: Para poder llevar a cabo una correcta evaluación de la labor docente de los profesores de lengua extranjera en secundaria y bachillerato, se ha pensado en adaptar el método "evaluación 360" al contexto educativo, dado que este tipo de evaluación incluye o puede incluir la perspectiva de compañeros docentes, cargos directivos y clientes (alumnos y familias, en este caso).

Para ello, se elaborarán cuestionarios en la herramienta de "formularios" de Google Workspace específicamente para cada uno de los implicados en el proceso de evaluación de un docente concreto.

Discusión y Conclusiones: Teniendo en cuenta que la "evaluación 360" permite medir el rendimiento y evaluar competencias, se espera

que en el ámbito educativo permita obtener una retroalimentación del desempeño de los docentes con el objetivo de establecer propuestas de mejora y planes de trabajo futuros. Por tanto, es una evaluación completa que fortalece el trabajo en equipo y permite analizar debilidades, fortalezas y comportamientos desde diferentes ámbitos, que facilita también al propio evaluado datos para descubrir cómo ven otros su trabajo y cómo lo valoran.

La idea de esta investigación es aplicar el método de evaluación 360 en la educación proponiendo herramientas de evaluación para cada una de las personas implicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de inglés de secundaria y bachillerato que permitan obtener datos que fomenten el aprendizaje continuo de los docentes y cree en ellos una mentalidad de que el cambio está en uno mismo. Se trata pues de crear herramientas que permitan la autoconciencia y mejora continua de la labor de los docentes.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN, FEEDBACK 360, LABOR DOCENTE

ESTUDIANTES ENSEÑAN A/ APRENDEN DE ESTUDIANTES. EL ÉXITO DEL PEER TUTORING PARA UNA MEJOR COMPRESIÓN DE LAS TAREAS EN COMUNICACIÓN INTERCULTURAL

PATRICIA IZQUIERDO-IRANZO
Universidad Rey Juan Carlos

En esta comunicación se comparte una experiencia piloto llevada a cabo con estudiantes de Máster en la asignatura Comunicación Intercultural de la URJC. La idea surge por la detección de un problema: al alumnado le cuesta llevar a cabo una de las tareas evaluatorias, la que consiste en

aplicar la teoría aprendida al análisis de un fenómeno a su elección para detectar qué conceptos subyacen en determinados comportamientos sociales, por ejemplo, se podría analizar el movimiento *Black Lives Matter* (las vidas negras importan) e identificar que está sustentado por la llamada Teoría de la Fusión, porque la solidaridad grupal, racial en este caso, es la que mueve a la acción colectiva a sujetos que, personalmente no se han visto afectados por los hechos contra los que se rebelan.

Una vez probadas posibles soluciones como la tutoría piramidal, consistente en una combinación de tutorías grupales e individuales (Gómez Parra et al., 2018) sin éxito, se busca una nueva opción, esta vez inspirada en el concepto de *peer tutoring (Llanes, Quiles-Fernández y Noguera,* 2017), metodología docente menos extendida en nuestro entorno y con mayor tradición en el entorno educativo anglosajón (Annis, 1983 y Topping, 1996). Para ello se consulta a N.F y R.D.M, dos estudiantes de la promoción anterior que realizaron trabajos sobresalientes, si quieren exponerlos a la clase del curso presente. Una vez que acceden (ambos con notable entusiasmo), se mantiene una tutoría para explicarles el objetivo de la dinámica: romper los dos principales problemas detectados en la ejecución de esta tarea, por un lado, la dificultad en la elección de un tema libre y, sobre todo, la traslación de la teoría al fenómeno, es decir, la aplicación de conceptos.

La experiencia se valora mediante en dos técnicas: la observación participante de la propia docente durante la ejecución de la dinámica, y la opinión del alumnado recogida mediante una encuesta posterior. Entre los principales resultados de la observación destacada: el alto nivel de atención que prestan a las exposiciones de sus pares, resultado que no sorprende pero, sobre todo, y esta deriva sí que era menos esperable, el rico y fructífero debate posterior que se genera debido al interés que suscita tanto el tema expuesto, como la manera de hacerlo (el trabajo y la exposición). De los datos obtenidos de la encuesta destaca que el 100% de los estudiantes calificaron la experiencia como "muy buena" en términos generales, reconociendo todos/as ellos/as que les resultó útil, al 23% para inspirarse temáticamente y al resto para concretar, bien la idea (41%), bien la manera de ejecutarlo (36%). La encuesta también

muestra un sentimiento de gratitud generalizada y de sorpresa ante la novedad de la metodología de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES, COMUNICACIÓN INTERCULTURAL, INNOVACIÓN EDUCATIVA, OBSERVACIÓN PARTICIPANTE, PEER TUTORING

LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE Y SERVICIO (APS) PARA FOMENTAR LA REFLEXIÓN DE LOS JÓVENES Y MENORES SOBRE LAS ESTRATEGIAS DE MARKETING DEL JUEGO DE AZAR Y LAS APUESTAS ONLINE

Sonia Carcelén García
Maria Galmés Cerezo
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: El Proyecto de Aprendizaje y Servicio "Educación en consumo responsable de los menores ante las estrategias comerciales de los operadores de juego de azar online" se articula en torno a las ideas de "aprender haciendo" y "para qué" (proyección comunitaria) planteadas por Dewey como elementos esenciales de las experiencias de aprendizaje.

Se trata de un proyecto educativo que integra objetivos de aprendizaje y objetivos de servicio, en un proceso de colaboración con la comunidad. Se implementa en cuatro fases: una primera fase de motivación hacia el proceso planteado; una segunda de diagnóstico, donde identificar los problemas existentes y priorizar aquellos que puede ser más relevante atender; un tercer momento para diseñar y la planificar; y la cuarta fase en la que se ejecuta el proyecto.

Objetivos: El principal objetivo es conocer si la experiencia ha sido significativa para los participantes universitarios y los estudiantes de secundaria. Respecto a los jóvenes universitarios se busca identificar aspectos clave de su proceso reflexivo, y conocer qué ha significado la experiencia desde su rol de actores sociales. En el caso de los estudiantes de secundaria se busca identificar su involucración en la experiencia que les lleve a la autorreflexión.

Metodología: Se han analizado las reflexiones sobre la experiencia (cara a cara, escritas o en audio) de los estudiantes universitarios participantes en los Talleres. Se ha utilizado la observación de los estudiantes de secundaria durante los talleres, y el análisis de un breve cuestionario de 4-6 palabras relacionadas con las Apuestas online.

Discusión y Resultados: Los resultados muestran que los estudiantes universitarios observan que las estrategias de marketing están diseñando experiencias de usuario poco reflexivas que incitan a los clientes hacia un juego de azar potencialmente peligroso, y que los operadores de apuestas online no son responsables socialmente. Los resultados sobre la experiencia de los jóvenes involucrados de forma directa en los Talleres, indican que la experiencia vivida ha sido muy significativa y les ha hecho sentir valiosos al identificar su rol como agentes sociales para ayudar a reflexionar a los menores. Los resultados relacionados con los menores que asisten en su colegio al Taller indican una implicación activa en la experiencia y una auto-reflexión sobre las estrategias de los operadores de apuestas que pueden provocar un uso nocivo de las plataformas de juego de azar online .

Conclusiones: La experiencia de APS ha sido muy significativa para los universitarios ya que se han sentido parte de la comunidad implicándose en un proyecto social, en el que su rol ha sido clave identificándose como modelos a imitar por los menores. Los menores se han involucrado en la experiencia y participado activamente al sentir que quienes les estaban haciendo reflexionar sobre este tema eran personas cercanas (jóvenes universitarios), sin ningún interés en influir en su manera de pensar y actuar.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO, APUESTAS ONLINE, JÓVENES, JUEGO DE AZAR ONLINE, MENORES

ACTIVE LEARNING BY DOING STRATEGIES IN FOOD TECHNOLOGY

STEPHANIE WETTSTEIN
Montana State University
MARTA RUMAYOR
CLARA CASADO COTERILLO
Universidad de Cantabria

Active learning by doing strategies in food technology

Introduction: The learning -by-doing methodology based on active, student-centered approaches are replacing traditional teaching models at high education levels. In engineering, active learning facilitates the acquisition of basic knowledge and certain skills including teamwork, problem-solving, communication and entrepreneurial mindset. The conventional flipped classroom provides the students with basic information in the form of videos, but students are more involved in-person strategies. Thus, recently, videos are substituted by seminars dealing with the fundamental topics of the subjects. The combination of flipped classroom with learning-by-doing and virtual exchange help the students to become socially interactive and engaged with their peers and others and the material they are learning.

Objectives: In this experience we used a combination of flipped classroom, learning-by-doing and virtual international exchange in the optative subject Food Technology, 4th year Chemical Engineering Degree at the Universidad de Cantabria (UC). The motivation and acquired

commitment of students with the subject were analyzed during the whole semester..

Methodology: The students received the fundamentals of the subject during theoretical sessions. The resources were available along the semester and completed by the students by small tasks in Moodle platform, associated with the concepts after each session. The students were divided in groups to work on the case studies each related with a food group technology. The teamwork was monitored along the semester regarding the theoretical fundamentals and the individual problem-solving where the students used chemical engineering tools from previous years in food industry related topics. The defense of the group case study, which was realized in previous years in a single session at the end of the academic year, was substituted by a poster competition mid-term and a final oral presentation, where the students explained the advancements of their work and the solution of one of the individual problems to the rest of the class. By using a digital rubric in Microsoft Forms, both the posters and final presentations were peer-reviewed by them as a competition-based group dynamics. A classification rubric was also available for the lecturers' jury to untie the outcome of the peer-review evaluation if needed. Two of the problems were performed in collaboration with the Separation Processes class of the Chemical Engineering Degree of Montana State University (MSU) to provide the students with international exchange and keep motivation levels high between both presentation dynamics.

Results: The major outcome has been that the attendance of the students both in theoretical, problem sessions and group sessions reached 100% during the whole semester. The students prepared and defended satisfactorily their materials to the rest of teams in different sessions. The peer-review evaluation agreed with the lecturers' appreciation, so the untie classification rubric was not necessary. Grades ranged from 7 to 9.5 over 10. Students expressed satisfaction with all the practices offered them regarding continuous evaluation and admitted that they learned more easily than having a final exam at the end. They found that the acquired skills for material divulgation elaboration was useful in other

subjects. They loved the international exchange and expressed the wish to interact longer with their peers from abroad.

Conclusiones: Flipped Classroom, competitive group dynamics and international exchange, even virtual, increase the implication and motivation of students with the subject content and control of their own learning.

PALABRAS CLAVE

LEARNING-BY-DOING; PEER-REVIEW; VIRTUAL EXCHANGE; STUDENT-CENTERED

EL POTENCIAL DE LAS APP EDUCATIVAS EN EL ÁMBITO SOCIAL Y ACADÉMICO CON EL ALUMNADO EN RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIAL

Sara Martínez Carrera
Cristina Sánchez Martínez
Isabel Martínez Carrera
Universidade de Vigo

Alexandre Alonso Carnicero
Concello A Coruña

Las aplicaciones educativas (app) ofrecen posibilidades significativas para el alumnado en riesgo de exclusión social. Estas aplicaciones pueden proporcionar acceso a contenido educativo de calidad, incluso en entornos con recursos limitados. Además, las app educativas ofrecen un aprendizaje personalizado y autónomo, permitiendo al alumnado aprender a su propio ritmo y superar barreras de tiempo y espacio; del mismo modo, han abierto un mundo de posibilidades en términos de interacción y colaboración entre alumnado, profesorado y comunidades

educativas en general. Sin embargo, uno de los principales inconvenientes es el acceso limitado a dispositivos y conectividad a Internet, lo que puede exacerbar la brecha digital y dificultar la participación plena a los/as discentes en riesgo de exclusión. Del mismo modo, también plantean ciertas dificultades relacionados con la privacidad y la desconexión interpersonal. Por ello, es fundamental abordar estas desigualdades y asegurar que todo el alumnado tenga acceso equitativo a estas herramientas tecnológicas educativas. Esto es, por un lado, una de las grandes ventajas de las app educativas en el ámbito social es su capacidad para crear comunidades virtuales de aprendizaje. El alumnado puede conectarse con toda la comunidad educativa, pudiendo intercambiar ideas, resolver dudas y colaborar en proyectos conjuntos. Esta interacción social en línea fomenta el sentido de pertenencia y promueve el aprendizaje activo. No obstante, y por otro lado, es importante considerar los inconvenientes asociados con estas aplicaciones en el ámbito social. La privacidad y la seguridad de los datos personales son preocupaciones importantes. Al utilizar estas aplicaciones, las personas usuarias pueden compartir información sensible y privada, lo que puede exponerlos a riesgos como el robo de identidad o el acoso cibernético. Es fundamental que las app educativas implementen medidas de seguridad y protección de datos para garantizar la confidencialidad y la integridad de la información personal. Si los/as estudiantes pasan la mayor parte de su tiempo interactuando en línea, pueden perder oportunidades de establecer relaciones personales significativas y desarrollar habilidades sociales básicas. Por ello, el objetivo principal de este estudio es conocer el potencial de las app educativas en el ámbito social y académico con el alumnado en riesgo de exclusión social. Para ello, esta investigación se encuadra en el enfoque cualitativo, con el cuestionario como instrumento. Como resultados cabe resaltar la satisfacción manifestada tras el uso de las App educativas por parte del alumnado en riesgo de exclusión social, quienes destacan como principales particularidades la utilidad y la completitud de las App; con respecto a los beneficios de las App, destacan también sus posibilidades para mantener el contacto con las familias y el alumnado. Entre los inconvenientes derivados del uso de las mismas, se aprecian problemáticas vinculadas con el absentismo.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO EN RIESGO DE EXCLUSIÓN SOCIAL, ÁMBITO SOCIAL., APP EDUCATIVAS, TIC

DE ´LA PLASTIHISTORIA DE MÁLAGA´ A LA GAMIFICACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DESDE EL MUSEO LOCAL

Elisa Isabel Chaves Guerrero
Universidad de Málaga

Uno de los campos en los que está creciendo con fuerza la implementación de recursos de gamificación es el de la museografía didáctica, dentro del ámbito de la educación no formal desarrollada en los museos en el contexto de renovación de su función social y educativa, adaptada a la realidad tecnológica emergente. En el presente estudio, se presenta un diseño didáctico implementado en un espacio museístico local.

Desde 2015, el Museo del Patrimonio Municipal de Málaga acoge en sus instalaciones una muestra permanente que, en colaboración con la Fundación Educa, y bajo el título ´La PlastiHistoria de Málaga´, se compone por un conjunto de quince escenas creadas con plastilina por el colectivo Plastiart, y que representan diferentes momentos de la historia de la ciudad de Málaga. Las escenas, organizadas cronológicamente a lo largo de los casi tres mil años de la historia local, se inician con los primeros colonizadores fenicios y el Municipium Malacitanum romano hasta llegar al siglo XX. Están modeladas en un estilo que evoca al lenguaje visual del cómic clásico, adoptando uno de sus características principales, el humor; lo cual convierte a esta muestra en un aparato didáctico cercano al público infantil y juvenil.

Para completar la experiencia didáctica, procedimos al diseño de quince minijuegos en sistema Android, alojados en tablets que se ubicaban en

las peanas de la muestra permanente, a disposición del público del museo. Cada minijuego estaba vinculado al periodo histórico que se representaba en la escena de su correspondiente vitrina. Estaban definidos por una operatividad muy sencilla, adaptada al nivel usuario de alumnado de Educación Infantil y Primaria, pero efectiva para alcanzar el objetivo didáctico de la comprensión de la historia local.

Sumado a esto, y fruto de la colaboración entre esta institución museística y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación (ETSIT) de la Universidad de Málaga, se implementó una propuesta cuyo objetivo consistía en completar la oferta didáctica del museo y perfilar su función como transmisor de la historia de la ciudad. El proyecto se encuadraba también dentro de las dinámicas de gamificación aplicadas a la educación. La herramienta TIC elegida para su ejecución fue Microsoft Kinect, tecnología que permite el reconocimiento gestual para su control con los sensores incorporados en dicho dispositivo, alcanzando a través del juego como objetivo didáctico la exploración por seis recreaciones digitales de la ciudad de Málaga en cada una de sus seis etapas históricas más definitorias.

Las conclusiones del estudio afirman la necesidad de completar los discursos museográficos con recursos de gamificación que sitúen al público infantil y juvenil como protagonista de los procesos de aprendizaje que se pueden desarrollar en los espacios museísticos y que, en este caso, han contribuido decisivamente a la mejora de la función educativa de un museo local.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN NO FORMAL, JUEGO EDUCATIVO, MUSEOS, VIDEOJUEGOS

´SALA 0´ DEL MUSEO DEL PATRIMONIO MUNICIPAL O CÓMO TRANSFORMAR UN DISCURSO MUSEÍSTICO SOBRE LA HISTORIA DE LA CIUDAD A PARTIR DE LA DIDÁCTICA DEL OBJETO

Elisa Isabel Chaves Guerrero
Universidad de Málaga

El Museo del Patrimonio Municipal de Málaga (MUPAM) nació en el año 2007, dentro de la estrategia de convertir la ciudad en una "ciudad de museos", como espacio de exhibición de la colección de patrimonio histórico del Ayuntamiento de Málaga. El discurso museístico comprendía tres salas permanentes organizadas en un sentido cronológico: la Sala 1, que abarcaba los siglos XV al XVIII; la Sala 2, dedicada al siglo XIX; y la Sala 3, al siglo XX. El hecho de que las salas iniciaran el relato histórico de la ciudad en el siglo XV obedecía a una razón clara: la colección patrimonial del Ayuntamiento de Málaga comienza a atesorarse por el Consistorio tras el asedio de las tropas de los Reyes Católicos a la ciudad andalusí y su adhesión como ciudad cristiana a la corona de Castilla en 1487.

En 2014, inmersa ya en el contexto de la eclosión museística en el panorama cultural malagueño, la institución decidió ampliar su misión y perfilarse como museo de la ciudad, encargado de explicar y difundir los más de 2.800 años de historia de Málaga, una de las ciudades más antiguas de Europa. Con el propósito de abordar esta transformación del discurso museístico, se implementó una nueva sala permanente, la ´Sala 0´, dedicada a cubrir el amplio arco temporal de historia local que precedía a la constitución del Ayuntamiento de la ciudad, abarcando sus periodos fenicio, romano y andalusí. La ´Sala 0´ fue diseñada desde enfoques de museografía didáctica, y bajo las técnicas pedagógicas que definen a la llamada didáctica del objeto.

El objetivo del estudio es explorar las posibilidades educativas de la didáctica del objeto aplicadas a la renovación museográfica del Museo del Patrimonio Municipal de Málaga. Las fuentes primarias – que pueden

ser materiales, escritas, iconográficas y orales – son el reflejo de la cultura que los generó y aportan información valiosa en todas las dimensiones de esa cultura, de sus creencias, de sus sistemas de producción, de las mentalidades, estereotipos y convenciones sociales, en definitiva, de su contexto histórico. Los objetos aportan una característica que los hace idóneos para el aprendizaje; y es que los seres humanos establecemos relaciones con ellos, los dotamos de significado, y aprendemos mediante la experimentación y manipulación de ellos. Su materialidad también los convierte en recursos de aprendizaje fundamentales para las primeras etapas educativas.

Como conclusiones, se exponen los beneficios educativos de la integración de los parámetros de la didáctica del objeto para la transformación y flexibilidad del discurso museográfico de un espacio museístico local.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN NO FORMAL, MUSEOS

UTILIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA STEAM PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

ABSTRACT

El acrónimo STEAM proviene de la unión de los términos ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas. Esta metodología educativa persigue que la enseñanza de estas disciplinas se realice durante todas las etapas educativas. Por otro lado, esta metodología utiliza un enfoque integrador que combina distintas áreas del conocimiento. De este modo, los alumnos llegan a experimentar en las aulas como es el trabajo en el área de las ciencias, en la vida real. Donde no existen delimitaciones entre las áreas del conocimiento y la investigación en ciencias biológicas puede requerir de las matemáticas e ingeniería o la investigación en arte requerir de la química o la informática, entre otros ejemplos.

La metodología STEAM pretende también mostrar la importancia y utilidad de áreas como las matemáticas, tecnología e ingeniería que tradicionalmente son concebidas por los alumnos como materias complejas, demasiado abstractas o poco útiles en su día a día.

Para llevar a cabo en el aula la metodología STEAM es frecuente el uso del trabajo en grupo (aprendizaje cooperativo o colaborativo) o el aprendizaje basado en proyectos o problemas. Donde los alumnos, a lo largo de un tiempo determinado deben aplicar conocimientos de varias disciplinas para resolver una situación real.

El presente simposio pretende recoger experiencias educativas innovadoras, llevadas a cabo bajo la metodología STEAM, cuyo objetivo sean el aprendizaje de ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Por otro lado, también serán considerados trabajos de revisión bibliográfica que pretendan poner de manifiesto el estado de arte de esta metodología o realizar algún análisis sobre su aplicación. Serán considerados trabajos aplicados en cualquier etapa educativa.

Líneas de investigación:

- Enseñanza de las ciencias a través de la metodología STEAM.
- Enseñanza de arte a través de la metodología STEAM.
- Fomento de la metodología STEAM.
- Análisis de la integración de la metodología STEAM en nuestras aulas.
- Aplicaciones de las Tecnologías de Información y Comunicación en la metodología STEAM.
- Aplicaciones de la informática en la enseñanza de las ciencias.
- Aplicaciones de las matemáticas en la enseñanza de las ciencias biológicas.
- Evaluación del alumnado en la metodología STEAM.
- Fomento de las vocaciones científicas a través de la metodología STEAM.
- El papel de las redes sociales en el aprendizaje de las ciencias.

- **Ponencia S13-01.** ENSEÑANZA DE ESTADÍSTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA IGUALDAD DE GÉNERO Jose Daniel Diaz Alonso. Daniel Barranco Álvarez.
- **Ponencia S13-02.** MONÓLOGOS CIENTÍFICOS EN EL COLEGIO Eva Cabanelas Dopazo.
- **Ponencia S13-03.** ÁNGELA RUÍZ ROBLES Y EL LIBRO MECÁNICO: UNA PERSPECTIVA "MAKER" Mª Aránzazu Serantes.
- **Ponencia S13-04.** PROPUESTA BASADA EN LA METODOLOGÍA STEAM MEDIANTE LA CREACIÓN DE GIF EN GEOLOGÍA Celia Campa Bousoño. Ángel García Pérez.
- **Ponencia S13-05.** EXPLORANDO LA GRAVEDAD EN LA ARQUITECTURA: UN ENFOQUE STEAM EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS Y EL ARTE Gastón Sanglier Contreras.
- **Ponencia S13-06.** ANIMACIÓN SUSPENDIDA: CRIOPRESERVACIÓN Y REANIMACIÓN EN CAENORHABDITIS ELEGANS. Alberto Garrido Macías. Jesús Borrego Brenes. Daniel Barranco Álvarez.
- **Ponencia S13-07.** LAS PLANTAS DEL COLEGIO: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA DE 1ºESO Eva Cabanelas Dopazo.
- **Ponencia S13-08.** APLICACIÓN DEL DESIGN SPRINT AL ESTUDIO DE TERREMOTOS Y SISMOS: UNA EXPERIENCIA STEAM EN EL PRIMER CURSO DE ARQUITECTURA Gastón Sanglier Contreras.
- **Ponencia S13-09.** INTEGRACIÓN DE EJERCICIOS REALES Y TRANSVERSALES EN LOS PRIMEROS CURSOS DEL GRADO DE ARQUITECTURA. Diego Navarro-Mateu. Marta Benages Albert.
- **Ponencia S13-10.** ALFABETIZACIÓN STEM: UNA EXPERIENCIA DOCENTE INNOVADORA DESDE LA SOCIOLOGÍA DE LA SALUD MENTAL EN GALICIA Juan José Labora González. Lorena Añón Loureiro. Manuel Torres Cubeiro. Sabela Prieto González.
- **Ponencia S13-11.** ANÁLISIS DE SECUENCIAS DE ADN BASADAS EN LA METODOLOGÍA STEAM Daniel Barranco Álvarez.

- **Ponencia S13-12.** KITS DE EXPERIMENTACIÓN XUVENLAB Ana Couso Viana. Eva Cabanelas Dopazo.
- **Ponencia S13-13.** CUBOSATS: UNA VENTANA PARA LA EDUCACIÓN STEM EN LA EXPLORACIÓN ESPACIAL Ana Ines Gomez De Castro. Juan Carlos Vallejo Chavarino. Ada Canet Varea. Leire Beitia Antero.
- **Ponencia S13-14.** LAS TIC´S EN UN CURSO DE FÍSICA PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE BIOLOGÍA, ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA PANDEMIA Maria Del Pilar Segarra Alberú. Diana Nahidally Martinez Garcia.
- **Ponencia S13-15.** ¿HAY RELACIÓN ESTADÍSTICA ENTRE LA ACTIVIDAD EN LA PLATAFORMA DOCENTE Y LAS NOTAS? EL CASO DE ESTADÍSTICA DEL GRADO DE INFORMÁTICA EN LA UPV Víctor Yeste. Ángeles Calduch Losa. Santiago Vidal Puig. Abel Veloso Padilla.

ENSEÑANZA DE ESTADÍSTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA IGUALDAD DE GÉNERO

Jose Daniel Diaz Alonso
Universidad del Atlántico Medio

Daniel Barranco Álvarez
Facultad de Educación
Universidad del Atlantico Medio

Introducción: A lo largo de la Educación Primaria es necesario que los niños y niñas accedan a recursos y aprendizajes que les permitan conocer la realidad, representándola e interpretándola críticamente con el fin de poder transformarla o, simplemente, predecirla. Es por ello que, la enseñanza de las habilidades estadísticas debe disponer de un espacio en el aprendizaje de los educandos puesto que les dota de una serie de herramientas que les permite responder a las necesidades de su desarrollo y conocimiento. De manera que, progresivamente, se fomenta un pensamiento analítico y crítico en los alumnos y alumnas. Por otro lado, la igualdad de género es un derecho fundamental de las mujeres y los hombres, así como uno de los fundamentos principales de la Educación Inclusiva. La igualdad de género no pretende anteponer a la mujer, ni tampoco al hombre. Sino que, por el contrario, persigue una igualdad y equidad en los derechos y oportunidades de las personas independientemente de su identidad de género en todas las dimensiones de su vida, ya sea el trabajo, la salud o la educación.

Objetivos: En el presente trabajo muestra un proyecto de innovación educativa destinado al segundo ciclo de Educación Primaria que pretende utilizar la estadística como herramienta para abordar e interpretar situaciones actuales relacionadas con la igualdad de género.

Metodología: Para ello, se proponen siete situaciones de aprendizaje: (1) Ni una más, (2) soy exactamente lo que quiero ser, (3) Somos reporteros, comienza la encuesta (4) Uno para todos, todos para uno, (5 y 6) la igualdad de género es…, y (7) Pies para qué os quiero si tengo alas

para alzar el vuelo; a través de las cuales los alumnos trabajarán aspectos relacionados con la igualdad de género adquiriendo conocimientos estadísticos.

Resultados: A lo largo de la realización del proyecto los niños y niñas conocen que implican los términos igualdad de género y violencia de género; aprenden a definir preguntas, hacer entrevistas, recolectar datos de forma ordenada, a calcular parámetros estadísticos como la media aritmética o la moda, a representar parámetros estadísticos en gráficos y presentar resultados ante sus compañeros.

Conclusión: El presente trabajo muestra un ejemplo de cómo utilizar la estadística como herramienta para llegar a entender una situación presente en el día a día del alumno; en este caso, esa situación tiene que ver con la igualdad de género.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, ESTADÍSTICA, GENERO, IGUALDAD, PROBABILIDAD

MONÓLOGOS CIENTÍFICOS EN EL COLEGIO

EVA CABANELAS DOPAZO
Universidad del Atlántico Medio

Introducción: La **falta de motivación** del alumnado es un problema frecuente en la enseñanza media, especialmente en las materias científicas. En este sentido, el **aprendizaje basado en proyectos** (ABP) ha demostrado tener efectos muy positivos en la motivación del alumnado.

En los últimos años, la **divulgación científica** se ha popularizado como herramienta para combatir las *fake news*, especialmente a través de las **redes sociales**, siendo estas la principal fuente de información para los

jóvenes. En este sentido, el **monólogo científico** es un formato de divulgación que, por su brevedad y el lenguaje sencillo que utiliza, ha demostrado tener muy buenos resultados en la transmisión del conocimiento científico al público general.

Objetivos: El proyecto **"Monólogos científicos en el colegio"** pretende acercar la divulgación científica a la comunidad educativa no universitaria. Se trata de un proyecto **STEAM** para alumnado de Secundaria y Bachillerato que curse la materia de **Cultura Científica.**

Su objetivo principal es **aumentar la motivación y el interés del alumnado** de enseñanza media por la ciencia y la tecnología, mediante la **elaboración y puesta en escena de un monólogo científico** sobre un tema de su interés.

Proyecto De Innovación: El proyecto, **dirigido a alumnado de 4º ESO y 1º Bachillerato,** podría implementarse en cualquier centro educativo en el que se impartan estas enseñanzas. El **ABP** se llevaría a cabo durante el segundo y tercer trimestre del curso académico y englobaría las materias de **Cultura Científica, Lengua, Educación Plástica y Visual (EPV) y TIC.** Concretamente, la elaboración de los monólogos se desarrollaría durante el segundo trimestre, culminando con la realización del **evento** para su puesta en escena a finales de este. Durante el tercer trimestre, se llevaría a cabo la edición de los vídeos y su difusión en Internet. La secuencia de actividades del ABP en los centros educativos sería la siguiente: 1) Realización de un taller sobre redacción de monólogos científicos, 2) Elaboración de monólogos por parte del alumnado (Cultura Científica), 3) Formación en técnicas comunicativas (Lengua), 4) Elaboración de carteles para el evento (EPV), 5) Celebración del evento y grabación de los monólogos, 6) Edición de los vídeos y difusión en Internet (TIC).

El proyecto de innovación se evaluaría a través de **encuestas de satisfacción al alumnado y al profesorado**, con el objetivo de detectar posibles puntos de mejora y dificultades en su implementación. El **impacto de los monólogos** se valoraría en función del número de visitas a los vídeos en redes sociales.

Conclusiones: Por tratarse de un proyecto **interdisciplinar**, el éxito en su implementación requiere el compromiso del profesorado de todas las materias implicadas, pudiendo ser esta una de sus principales **limitaciones**. En cuanto a los **beneficios** del proyecto, se prevé un aumento de la motivación y el interés del alumnado en estas materias, al asumir un rol activo en su aprendizaje. Así mismo, el proyecto contribuye a poner de relevancia el papel clave de los centros de Enseñanza Media en la transmisión del conocimiento científico a la sociedad.

PALABRAS CLAVE

ABP, CULTURA CIENTÍFICA, MONÓLOGOS CIENTÍFICOS, SECUNDARIA, STEAM

ÁNGELA RUÍZ ROBLES Y EL LIBRO MECÁNICO: UNA PERSPECTIVA "MAKER"

Mª Aránzazu Serantes
Universidad del Atlántico Medio

Introducción: Ángela Ruiz Robles fue una inventora española que dejó un legado significativo en el campo de la educación y la literatura. Una de sus contribuciones más destacadas fue la invención del libro mecánico, un precursor del libro electrónico. En este estudio, se explorarán los aspectos técnicos y educativos de su invención. Además, se examinarán los resultados y las impresiones de su invención en el contexto de la época y su relevancia en la actualidad.

Metodología: Para llevar a cabo este estudio, se realizó una investigación documental exhaustiva sobre la vida y obra de Ángela Ruiz Robles. Se revisan fuentes primarias y secundarias, como libros, artículos y publicaciones relacionadas con la invención. Además, se recopilaron

testimonios cercanos a su vida y obra, como su nieto y su biznieta y las de investigadores relacionados con el Muncyt.

Discusión: Ángela Ruiz Robles se destaca como maestra e inventora. Su invento más notable fue el libro mecánico, una combinación de literatura y tecnología que permitía la lectura de textos de forma más interactiva y cómoda. El libro mecánico estaba equipado con una serie de hojas móviles y una pantalla que mostraba el contenido de los libros. Además, aparecieron funcionalidades como la posibilidad de cambiar de página y ajustar el tamaño de la letra. Su materialización a partir de una patente, fue controvertida, ya que quería que fuera un invento que quedara en nuestro país a pesar de recibir ofertas en el extranjero.

Resultados: Los resultados de esta investigación muestran que el libro mecánico de Ángela Ruiz Robles fue una innovación revolucionaria para su época. Aunque su invención no tuvo una difusión masiva en su época, sentó las bases para el desarrollo posterior de dispositivos electrónicos de lectura, como los e-readers y las tabletas. El libro mecánico de Ruiz Robles marcó un hito en la evolución de la lectura y abrió nuevas posibilidades para la educación.

Conclusiones: Ángela Ruiz Robles fue una inventora visionaria que dejó una huella significativa en el campo de la educación y la literatura con su invención del libro mecánico. Su innovación anticipó la era de los libros electrónicos y sentó las bases para el desarrollo posterior de dispositivos de lectura modernos. El legado de Ruiz Robles sigue siendo relevante en la actualidad, ya que su invención ha influido en la forma en que leemos y accedemos a la información. Su trabajo es un testimonio de la importancia de la creatividad y la perseverancia en el avance de la tecnología educativa y fruto de esta investigación se publicó un libro interactivo y actividades en el ámbito *maker* para divulgar su labor.

PALABRAS CLAVE

E-BOOK, INVENTORA, LIBRO MECÁNICO, STEAM, TIC

PROPUESTA BASADA EN LA METODOLOGÍA STEAM MEDIANTE LA CREACIÓN DE GIF EN GEOLOGÍA

Celia Campa Bousoño
Universidad del Atlántico Medio
Ángel García Pérez
Universidad de León

Introducción: La integración de los GIF en la educación ha abierto un mundo de posibilidades para mejorar la experiencia de aprendizaje. Los GIF, o Graphics Interchange Format, son imágenes en movimiento que capturan la atención y comunican mensajes de manera efectiva. Su popularidad en las redes sociales y plataformas de mensajería ha demostrado su capacidad para transmitir información de forma rápida y entretenida. En el ámbito educativo, los GIF tienen el potencial de convertirse en herramientas pedagógicas poderosas. Algunas de las ventajas que ofrecen son su capacidad para simplificar conceptos complejos, aumentar la participación de los estudiantes y promover la retención de información. Los GIF también fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes pueden crear sus propios GIF para representar ideas y conceptos. Esto les permite mostrar su comprensión y expresarse de manera visual, lo cual es especialmente beneficioso para aquellos estudiantes que aprenden mejor a través de imágenes y movimiento. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los GIF deben utilizarse de manera adecuada y en contextos educativos apropiados. Los docentes deben seleccionar cuidadosamente los GIF para asegurarse de que respalden los objetivos de aprendizaje y se integren de manera coherente en el plan de estudios. En resumen, el uso de GIF en educación presenta una potencialidad significativa para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. Objetivos: Realizar una propuesta educativa en la que los GIF tengan un papel protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los objetivos específicos de la propuesta son: utilizar GIF para representar y visualizar procesos geológicos complejos; simplificar conceptos clave de la geología a través de GIF animados; fomentar el interés y la

participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de la geología; y mejorar la retención de información y comprensión de los conceptos geológicos a través de GIF interactivos. Metodología y resultados: La propuesta educativa versará sobre la creación de GIF interactivos sobre contenidos de geología. Las tareas y/o pasos que se deberán hacer para llevar a cabo la propuesta son: 1) Asignar a los estudiantes la tarea de investigar un concepto o fenómeno geológico específico y crear un GIF interactivo que lo represente. 2) Proporcionar herramientas y recursos para que los estudiantes puedan crear y editar GIF, como aplicaciones en línea o software especializado. 3) Exposición de los estudiantes de sus GIF en clase y explicación de cómo representan el concepto o fenómeno geológico elegido. 4) Fomentar la participación activa de los estudiantes al hacer preguntas y comentarios sobre los GIF presentados por sus compañeros. Conclusiones/discusión: Esta propuesta busca fomentar la comprensión profunda, la creatividad, la participación activa, el aprendizaje colaborativo y la retención del conocimiento entre los estudiantes. Al involucrarlos en la creación de contenido visualmente atractivo, se promueve un enfoque práctico y significativo del aprendizaje de la geología. En conjunto, la actividad de creación de GIF interactivos ofrece una oportunidad para integrar de manera efectiva los elementos del modelo STEAM.

PALABRAS CLAVE

GEOLOGÍA, GIF, GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT, STEAM

EXPLORANDO LA GRAVEDAD EN LA ARQUITECTURA: UN ENFOQUE STEAM EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS Y EL ARTE

GASTÓN SANGLIER CONTRERAS
Universidad CEU San Pablo

Introducción: La presente experiencia educativa se enfoca en la integración de la metodología STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) en la enseñanza de la Arquitectura, específicamente en la comprensión de la importancia del concepto de la gravedad en las construcciones de edificios. Mediante esta metodología, se busca fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo entre alumnos de primer y tercer curso del Grado de Arquitectura.

Objetivos:

- Comprender la influencia del concepto de la gravedad en la estabilidad estructural de los edificios.
- Fomentar la colaboración entre estudiantes de diferentes niveles académicos.
- Estimular la creatividad y el pensamiento crítico a través de la aplicación de los principios científicos y matemáticos en el diseño arquitectónico.
- Promover el interés por las ciencias y las vocaciones científicas en el ámbito de la Arquitectura.

Metodología: Para llevar a cabo esta experiencia educativa, se formaron equipos de estudiantes de primer y tercer curso del Grado de Arquitectura. Se les presentó el desafío de analizar y diseñar una cubierta para el Hipódromo de la Zarzuela en Madrid, centrándose en la importancia de considerar la gravedad en la estructura arquitectónica. Los estudiantes realizaron una investigación bibliográfica sobre el tema, emplearon herramientas de modelado digital y físico, y llevaron a cabo pruebas y simulaciones para evaluar la estabilidad de sus diseños.

Discusión: Durante el desarrollo del proyecto, los estudiantes se vieron inmersos en un entorno de aprendizaje activo y multidisciplinario. Se fomentó el intercambio de conocimientos entre los participantes, ya que los estudiantes de tercer curso compartieron sus experiencias y conocimientos con los de primer curso. La combinación de la creatividad artística y la comprensión científica permitió a los estudiantes abordar los desafíos arquitectónicos desde una perspectiva integral.

Resultados: Los resultados de la experiencia educativa evidenciaron un mayor interés y compromiso de los estudiantes de primero con la asignatura y con la carrerra de Arquitectura. Se observó un incremento en la comprensión de la influencia de la gravedad en las construcciones, así como en la aplicación de los principios científicos y matemáticos en el diseño arquitectónico. Además, se logró fortalecer las habilidades de trabajo en equipo y promover la colaboración entre los estudiantes de distintos niveles académicos.

Conclusiones: La integración de la metodología STEAM en la enseñanza de la Arquitectura resultó ser una estrategia efectiva para fomentar la comprensión de conceptos científicos y matemáticos, al tiempo que se estimula la creatividad artística. La colaboración entre estudiantes de diferentes niveles académicos enriqueció el proceso de aprendizaje y promovió la construcción de conocimiento colectivo. Esta experiencia educativa demostró el potencial de la metodología STEAM para impulsar el interés por las ciencias, promover el pensamiento crítico y fortalecer las habilidades de resolución de problemas en el campo de la Arquitectura. Asimismo, se evidenció la importancia de considerar el contexto real y aplicar los conocimientos adquiridos en proyectos prácticos.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ARQUITECTURA, COLABORACIÓN, GRAVEDAD, STEAM

ANIMACIÓN SUSPENDIDA: CRIOPRESERVACIÓN Y REANIMACIÓN EN CAENORHABDITIS ELEGANS

ALBERTO GARRIDO MACÍAS
ISFP Claudio Galeno

JESÚS BORREGO BRENES
Claudio Galeno

DANIEL BARRANCO ÁLVAREZ
Facultad de Educación, Universidad del Atlantico Medio

Introducción: La animación suspendida hace referencia a cualquier tipo de procedimiento que tenga como objetivo poner en pausa las funciones biológicas que mantienen con vida las células de un organismo. En el mundo del cine o literatura de ciencia ficción son frecuentes las referencias a la animación suspendida. Sin embargo, nada más lejos de la realidad existen multitud de grupos de investigación que persiguen desarrollar protocolos de criopreservación eficientes que permitan conservar semillas, tejidos, órganos e incluso organismos enteros; ya que, aunque algunos organismos en el transcurso de la evolución han adquirido de forma natural mecanismos que les permiten poner en pausa sus funciones celulares, esto no es lo habitual. Un ejemplo de ello, es el organismo modelo *Caenorhabditis elegans*, para el que se han desarrollado un protocolo de criopreservación que permite preservar al organismo a -80 ºC.

Objetivos: Implementar un proyecto de innovación docente con el objetivo real de optimizar el protocolo de criopreservación de *C. elegans*. En concreto, se persigue conseguir la criopreservación de *C. elegans* a -18 ºC, utilizando diferentes combinaciones de crioprotectores. A lo largo de la realización del proyecto, los alumnos participantes alcanzarán los siguientes objetivos específicos: conocer y aplicar el método científico, aprender el manejo y almacenamiento de *C. elegans* en un laboratorio de investigación, profundizar en el análisis de datos y comunicación de resultados de una investigación.

Metodología: El presente proyecto se llevó a cabo en un centro de formación profesional sanitaria privado, el Instituto de Formación Profesional en Salud, Claudio Galeno; que cuenta con un laboratorio totalmente equipado para el trabajo con muestras biológicas. Los alumnos participantes se seleccionaron dentro del total de alumnos de 2º curso del ciclo de formación profesional superior de Laboratorio Clínico y Biomédico. El proyecto se desarrolló durante los meses de enero y febrero de 2023.

Resultados: Tras la finalización del proyecto, en relación a los objetivos científicos, se consiguió la criopreservación del nematodo, *C. elegans*, tras un periodo de almacenamiento de 24 horas a -18 ºC. Sim embargo, los resultados no fueron positivos, cuando se intentó incrementar el tiempo de almacenamiento a -18 ºC. En relación a los alumnos participantes, aprendieron el manejo y mantenimiento de *C. elegans* en un laboratorio, asimilaron el protocolo de criopreservación tradicional de este organismo, tomaron contacto con el diseño experimental y el trabajo en un laboratorio de investigación y, finalmente, elaboraron un resumen que se presentó para la realización de una comunicación en un congreso.

Conclusión: El campo de la criopreservación y el trabajo con el organismo modelo *C. elegans* permiten implementar en las aulas de ciencias situaciones de aprendizaje con un objetivo real, hacer una aportación al conocimiento general. Los beneficios que obtienen los alumnos al participar en este tipo de proyectos son innumerables, destacando el conocimiento de la forma de trabajar en un laboratorio de investigación.

PALABRAS CLAVE

ANIMACIÓN SUSPENDIDA, CAENORHABDITIS ELEGANS, CRIOPRESERVACIÓN, CRIOPROTECTOR, REANIMACIÓN

LAS PLANTAS DEL COLEGIO: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA DE 1ºESO

EVA CABANELAS DOPAZO
Universidad del Atlántico Medio

Introducción: A diferencia del reino animal, el estudio de las plantas en la materia de Biología y Geología suele resultar tedioso para el alumnado cuando se aborda desde un enfoque puramente teórico. En este sentido, la aplicación de nuevas metodologías como el abordaje STEAM, la gamificación o el trabajo cooperativo permiten incrementar la motivación del alumnado.

Así mismo, presentar las conclusiones de un proyecto de investigación mediante el formato y las herramientas digitales adecuadas, interpretando los resultados y la información obtenida a través de la experimentación y la observación de campo es uno de los criterios de evaluación de la materia de Biología y Geología de 1º ESO que establece el Decreto 156/2022 en Galicia.

Objetivos: El proyecto **"Las plantas del colegio"** tuvo como objetivos: reconocer las especies de árboles y arbustos ornamentales presentes en el patio del colegio, entender el concepto de nomenclatura binomial y realizar un póster científico grupal con la herramienta Canva.

Propuesta Didáctica: El proyecto se llevó a cabo durante el primer trimestre del curso 2022-2023 con el **alumnado de 1º ESO** de la materia de Biología y Geología del colegio Santa María de A Coruña. Después de explicar las generalidades sobre el reino de las plantas, se propuso al alumnado la realización de un **proyecto grupal** con una duración de tres sesiones. En la primera sesión, se dividió al alumnado en grupos de cinco, se nombró a un capitán y se les proporcionó un **listado de veinte especies** presentes en el patio del **colegio ordenadas por orden alfabético.** El capitán de cada grupo fue el encargado de crear un póster en Canva y compartirlo con los compañeros para su edición. Cada

miembro del equipo debía buscar en Internet una foto y el nombre científico de cuatro especies del listado para familiarizarse con ellas e insertarlas en el póster. En la segunda sesión, se proporcionó a cada grupo un **mapa del patio del colegio** dividido por zonas, sobre el que debían localizar las distintas especies. El alumnado dispuso de la sesión de clase para moverse libremente por el patio y completar la tarea. En la **tercera sesión**, el alumnado trabajó cooperativamente para reorganizar el póster, agrupando las distintas especies en la zona correspondiente. Para la **evaluación** del proyecto, se elaboró una rúbrica en la que se incluyeron los siguientes aspectos: contenido, corrección, originalidad del póster y trabajo en equipo.

Conclusiones: Una de las principales dificultades observadas en el desarrollo de la actividad fue la creación del póster compartido en Canva. La mayoría del alumnado no había trabajado previamente con esta herramienta, lo que requirió una explicación pormenorizada por parte de la docente. Así mismo, se detectaron errores frecuentes en el nombre científico de las plantas. Nueve de los veinticuatro grupos obtuvieron una calificación de sobresaliente, destacando la originalidad de sus diseños. El alumnado valoró muy positivamente la actividad, manifestando su interés por realizar proyectos similares en otros temas de la materia.

PALABRAS CLAVE

1ºESO, BIOLOGÍA, CANVA, PLANTAS, STEAM

APLICACIÓN DEL DESIGN SPRINT AL ESTUDIO DE TERREMOTOS Y SISMOS: UNA EXPERIENCIA STEAM EN EL PRIMER CURSO DE ARQUITECTURA

GASTÓN SANGLIER CONTRERAS
Universidad CEU San Pablo

Introducción: En el presente trabajo se describe una experiencia educativa innovadora llevada a cabo en el primer curso de Arquitectura, dentro de la asignatura de Fundamentos Físicos de la Arquitectura II. Mediante la aplicación de la metodología STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) y el enfoque del Design Sprint, se buscó promover el aprendizaje de los conceptos relacionados con los terremotos y sismos, así como fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Objetivos: Los objetivos de esta experiencia fueron:

- Estudiar la ciencia de los terremotos y sismos.
- Seleccionar un edificio importante afectado por un terremoto.
- Construir una réplica a escala del edificio utilizando espaguetis como material principal.
- Evaluar el comportamiento del edificio en una mesa de vibraciones.
- Presentar los resultados del trabajo mediante fotografías e ilustraciones en formato A2.

Metodología: El desarrollo de esta experiencia se llevó a cabo a lo largo de varias etapas, siguiendo el enfoque del Design Sprint. En primer lugar, se introdujo a los estudiantes en los fundamentos de los terremotos y sismos, a través de clases teóricas y material bibliográfico. Posteriormente, se les asignó la tarea de seleccionar un edificio importante que hubiera sido afectado por un terremoto, investigar sobre su historia y características arquitectónicas.

Una vez seleccionado el edificio, los estudiantes pasaron a la etapa de construcción, utilizando espaguetis como material principal. Se les

proporcionaron las herramientas necesarias para llevar a cabo la construcción de una réplica a escala, teniendo en cuenta aspectos como la estabilidad estructural y los materiales utilizados.

Luego, se procedió a evaluar el comportamiento de los edificios en una mesa de vibraciones, simulando las fuerzas generadas por un terremoto. Esta etapa permitió a los estudiantes observar de manera práctica cómo influyen los diferentes factores en la respuesta sísmica de las estructuras.

Finalmente, se presentaron los resultados del trabajo a través de fotografías e ilustraciones en tres paneles de formato A2. Los estudiantes explicaron su proceso de construcción, los desafíos enfrentados y las conclusiones obtenidas.

Discusión: Durante el desarrollo de esta experiencia, se pudo apreciar una notable participación y compromiso por parte de los estudiantes. La combinación de la metodología STEAM y el enfoque del Design Sprint fomentó el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Además, la aplicación práctica de los conceptos teóricos permitió una comprensión más profunda de los mismos.

Resultados: Los resultados obtenidos fueron evidenciados a través de las réplicas de los edificios construidos por los estudiantes, así como en los registros fotográficos de su comportamiento en la mesa de vibraciones. Estos resultados demostraron la importancia de considerar aspectos estructurales y materiales en el diseño y construcción de edificios que sean capaces de resistir los efectos de los terremotos.

Conclusiones: La aplicación del Design Sprint al estudio de terremotos y sismos en el contexto educativo ha demostrado ser una experiencia enriquecedora y efectiva para promover el aprendizaje de ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Algunas conclusiones destacadas son:

La metodología STEAM proporciona un enfoque integral para abordar problemas complejos, como los terremotos y sismos. La combinación de diferentes disciplinas fomenta la interconexión de conocimientos y habilidades, promoviendo un aprendizaje más significativo.

El enfoque del Design Sprint permitió a los estudiantes abordar el estudio de los terremotos de manera práctica y creativa. La construcción de réplicas de edificios utilizando espaguetis como material, junto con la evaluación en una mesa de vibraciones, les brindó una experiencia tangible y concreta.

El trabajo colaborativo fue fundamental en el éxito de la experiencia. Los estudiantes tuvieron que trabajar en equipo, compartiendo ideas, tomando decisiones conjuntas y resolviendo desafíos en conjunto. Esto fomentó habilidades de comunicación, colaboración y liderazgo.

La experiencia permitió a los estudiantes comprender la importancia de considerar aspectos estructurales y materiales en el diseño de edificios. Observar el comportamiento de las réplicas en la mesa de vibraciones les brindó una perspectiva práctica sobre cómo las fuerzas sísmicas afectan a las estructuras y la importancia de su resistencia.

La presentación de los resultados en paneles de formato A2 promovió la capacidad de comunicación visual y oral de los estudiantes. Pudieron compartir sus hallazgos de manera clara y efectiva, utilizando fotografías e ilustraciones para respaldar sus argumentos.

PALABRAS CLAVE

DESIG SPRINT, EDUCACIÓN, EXPERIENCIA EDUCATIVA, SISMOS, TERREMOTOS

INTEGRACIÓN DE EJERCICIOS REALES Y TRANSVERSALES EN LOS PRIMEROS CURSOS DEL GRADO DE ARQUITECTURA.

DIEGO NAVARRO-MATEU
MARTA BENAGES ALBERT
Universitat Internacional de Catalunya

Introducción: La propuesta busca ampliar la aplicación de la metodología STEAM al integrar las teorías de aprendizaje-servicio (ApS) a través de la inclusión de ejercicios reales y transversales que generen un impacto significativo en la motivación de los estudiantes durante los primeros cursos del grado de Arquitectura.

Este planteamiento está poco extendido en los primeros cursos por su carácter introductorio y propedéutico. Para revertir esta situación, el proyecto de innovación docente se basa en tres premisas: 1) la formulación en un marco de encargo real, 2) la integración transversal de asignaturas, y 3) la transferencia de resultados más allá de las aulas.

Enfocándonos en el primer y segundo curso, el ejercicio plantea el diseño de infografías para la propia universidad. Los alumnos debían desarrollar documentos para explicar el campus y sus entornos a toda la comunidad universitaria, con dos objetivos principales: la mejora de la orientación dentro del campus y el descubrimiento del entorno urbano cercano.

Basándonos en teorías ApS, argumentamos que un enfoque transversal y práctico mejora la enseñanza, fomenta la participación, y los prepara mejor para situaciones profesionales. Además, fomenta la conexión y el compromiso de los estudiantes con su comunidad, ayudando a desarrollar un sentido de la responsabilidad cívica y participación ciudadana. Así, los estudiantes tienen la oportunidad de colaborar con la universidad para abordar necesidades reales y contribuir de manera significativa.

Metodología: El proyecto integró cuatro asignaturas en las que predomina el taller práctico y la enseñanza personalizada, para el

acompañamiento y estimulación del proceso de maduración personal del alumno, bajo la crítica y corrección del profesorado. Se han integrado las asignaturas de Expresión Gráfica (1º), Diseño Computacional (1º), Urbanismo 1 (2º) y Accesibilidad (3º) en cuatro niveles: diseño de contenidos docentes, participación cruzada de profesorado, presentaciones conjuntas de alumnado, y seguimiento por parte de responsables del departamento de comunicación y gerencia de la universidad.

Una vez completado el curso académico, y además de la documentación generada por los mismos, se realizaron cuestionarios que incluían un grupo control con el fin de evaluar la eficacia del método y la percepción de los estudiantes.

Resultados: Los resultados muestran un aumento en la participación y el compromiso del alumnado, así como una mejora en su comprensión y retención de conceptos clave para su futura aplicación. Además, los estudiantes informaron sobre una mayor satisfacción con su experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, tanto en asignaturas propedéuticas como introductorias se observó una mejora en la calidad de los trabajos, que a su vez aportarán valor añadido a la comunidad universitaria y los cursos venideros.

Conclusiones: A pesar de un incremento en la dificultad de las tareas, los alumnos resolvieron con éxito los encargos a medida que aplicaban los contenidos. Estos hallazgos tienen implicaciones significativas en la educación superior, y ponen de manifiesto que los enfoques transversales y prácticos también son recomendables durante los primeros cursos del grado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO, ARQUITECTURA, INNOVACIÓN DOCENTE, STEAM, TRANSVERSAL

ALFABETIZACIÓN STEM: UNA EXPERIENCIA DOCENTE INNOVADORA DESDE LA SOCIOLOGÍA DE LA SALUD MENTAL EN GALICIA

Juan José Labora González
Lorena Añón Loureiro
Universidad de Santiago de Compostela
Manuel Torres Cubeiro
Departamento de Filosofía, USC / IES Eusebio da Guarda, A Coruña
Sabela Prieto González
Xunta de Galicia

En esta comunicación se presenta un proyecto docente incorporado en el STEMbach -bachillerato de excelencia en Ciencias y Tecnología-, de la Xunta de Galicia. Esta experiencia docente innovadora fue desarrollada con metodología STEM en el Instituto Eusebio da Guarda de A Coruña. El proyecto fue redactado por profesorado de la Universidad de Santiago de Compostela (USC) y autorizado por la Vicerrectoría de Titulaciones y Captación Internacional de esa universidad. Posteriormente se implementó, conjuntamente por parte del profesorado del mencionado instituto y la citada universidad. En consecuencia, presentamos las claves de nuestra experiencia, iniciada en septiembre de 2022 en Galicia, en torno a tres claves.

Primero describimos la metodología de trabajo STEM. Nos detenemos en describir las condiciones en las que se diseña, e implementa, nuestro proyecto docente. Este se enmarca en el objetivo principal de la metodología STEM, es decir, la capacitación como investigadoras científicas mediante la práctica de las alumnas participantes. Así pues, describimos las claves de las dinámicas STEM como: el carácter voluntario de la participación del alumnado y en la elección de las investigaciones en las que participan, así como el hecho de ofrecer una formación integral y multidisciplinar serán el centro de nuestras reflexiones. Describimos

brevemente nuestro proyecto centrándonos en esa libertad y multidisciplinariedad como sus claves.

Un segundo elemento se relaciona ya con la temática concreta en la que cuatro alumnas de secundaria han comenzado en septiembre de 2023 a realizar su investigación: la salud mental. Tras el COVID la incidencia epidemiológica de trastornos relacionados con la salud mental ha subido, especialmente entre los/as adolescentes. La investigación especializada muestra desde hace décadas la relación existe entre el grado de conocimiento en temas de salud mental (la denominada alfabetización) y una mejora del pronóstico en estas patologías. El tratar abiertamente esta temática en poblaciones escolares sigue siendo un tabú, algo que la literatura asocia no solo al pronóstico sino también al estigma social asociado a la enfermedad mental. Describimos, por lo tanto, los problemas que se han presentado en la implementación del proyecto.

Finalmente relacionaremos nuestro trabajo y las dificultades que se han ido presentando en el camino con la ciencia desde la que se aborda la investigación con la que el alumnado aprende a hacer investigación científica. No existen muchos proyectos conocidos donde la metodología STEM se use en ciencias sociales. Abordamos en nuestra presentación a este congreso los obstáculos, estereotipos y problemas que se han ido presentando a lo largo del proyecto relacionados con la especificidad de las ciencias sociales.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN EN SALUD MENTAL, SOCIOLOGÍA DE LA SALUD MENTAL, STEMBACH, TRASTORNO DE ANSIEDAD GENERALIZADO

ANÁLISIS DE SECUENCIAS DE ADN BASADAS EN LA METODOLOGÍA STEAM

Daniel Barranco Álvarez
Facultad de Educación, Universidad del Atlantico Medio

Introducción: El análisis de secuencias ADN es una práctica frecuente en el campo de las ciencias experimentales y de la salud, que puede tener un objetivo múltiple. Desde el estudio de la evolución de los diferentes linajes de especies que habitan el planeta tierra hasta el análisis de las mutaciones que determinan la aparición y evolución de enfermedades con una base genética. A partir de los años 70, comenzaron a aparecer los primeros estudios en la literatura científica que pusieron de manifiesto técnicas efectivas para la secuenciación de genes aislados; y un poco más adelante, en la década de los 90 comenzaron a aparecer los primeros genomas completos secuenciados, que en su mayoría pertenecían a organismos modelo de los seres vivos. Sin olvidar que el desarrollo las técnicas de obtención de secuencias de ADN ha ido de la mano la obtención de herramientas informáticas que permiten su análisis de una forma cada vez más eficiente. Sin embargo, aunque se ha producido un gran desarrollo en este campo en la ciencia experimental, rara vez se llevan a cabo en un aula de educación prácticas de análisis de secuencias de ADN, mostrando al alunado la realidad del trabajo diario en este campo.

Objetivos: El objetivo principal de este trabajo es mostrar cómo llevar a cabo prácticas educativas de análisis de secuencias de ADN en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato o Formación Profesional (rama sanitaria). Para ello, se plantean los siguientes objetivos específicos: análisis de las herramientas disponibles en el mercado para el análisis de ADN, análisis de bases de datos disponibles donde poder descargar las secuencias de ADN, diseño de actividades posibles a llevar a cabo en cada etapa educativa.

Metodología: El análisis de las herramientas disponibles para el análisis de secuencias de ADN se realizó en función del coste del uso de la herramienta, facilidad de uso y posibilidades a la hora de diseñar

actividades. El análisis de bases de datos disponibles para la obtención de las secuencias de ADN se realizó teniendo en cuenta, la facilidad de obtención de secuencias y la cantidad de secuencias disponibles. Por último, el diseño de las actividades se realizó teniendo en cuenta la metodología STEAM (enseñanza de ciencias de forma integrada) y el currículo de cada etapa educativa.

Resultados y conclusión: Una de las bases de datos más completas para la obtención de secuencias de ADN es Genebank (Librería Nacional de Medicina; USA), que permite además realizar sencillos análisis de similitud de secuencias de ADN. Existen otras bases de datos para la obtención de secuencias de ADN que son específicas de organismos modelo de los seres vivos como *Arabidopsis thaliana* o *Drosophila melanogaster*. Las herramientas estudiadas para el análisis de secuencias de ADN permiten visualizar la propia secuencia, realizar alineamientos, comparar secuencias y realizar análisis rápidos de reconstrucciones evolutivas. Las actividades diseñadas se centran en la aplicación de contenidos de biología evolutiva, ciencias de la salud, matemáticas e informática mostrando un trabajo de las ciencias de forma integral, combinando diferentes disciplinas.

PALABRAS CLAVE

ADN, EDUCACIÓN, PRÁCTICAS, SECUENCIAS, STEAM

KITS DE EXPERIMENTACIÓN XUVENLAB

ANA COUSO VIANA
Universidade de Santiago de Compostela
EVA CABANELAS DOPAZO
Universidad del Atlántico Medio

Introducción: La nueva ley de educación (LO 3/2020), tiene como vocación cambiar el enfoque y el método en las aulas. El RD 217/2022, por el que se establece el currículum de Educación Secundaria Obligatoria, contempla el método científico como competencia básica y, la forma de transmisión de este y otros contenidos debe de realizarse a través de experiencias prácticas. La carga burocrática de los docentes no deja de aumentar y, en consecuencia, no se dispone del tiempo ni de los recursos necesarios para diseñar estas clases, que aumentan la motivación del alumando. Así, la utilización de kits de experimentación podría facilitar notablemente la labor docente.

Para aportar una solución lista y probada para que los docentes utilicen en aulas de enseñanza media, el grupo de innovación XuvenCiencia desarrolló 6 kits educativos, que ahora serán proporcionados desde XuvenLab, una spin-off de la USC. La spin-off empezará su andadura únicamente con 3 kits: ***Animal CSI*** que permite realizar la necropsia de un pez y frotis sanguíneos (Biología y Geología y los ciclos de FP de la familia de Sanidad). ***Aqualab*** que posibilita realizar un balance hídrico en una maceta (Ciencias Ambientales y ciclos de FP de la rama agraria). ***Fotometrix*** que permite calcular la concentración de proteína en muestras de leche por fotometría (Física y Química y ciclos de FP de laboratorio).

Objetivos: El objetivo del presente trabajo fue **conocer el grado de interés del profesorado de Ciencias de Enseñanza Media de Galicia** en los kits de experimentación de XuvenLab para realizar prácticas de laboratorio.

Metodología: Para conocer la opinión del profesorado en relación a la utilidad y disposición del uso de las herramientas prácticas, se diseñó una **encuesta**, que se difundió a través de la *Asociación de Ensinantes de Ciencias de Galicia* (ENCIGA) y LinkedIn, participaron 58 docentes. Se les preguntó sobre su tipo de centro y años de experiencia, la materia que imparten, su percepción sobre las sesiones prácticas y la frecuencia real e ideal de realización, la disponibilidad de material en el centro y el interés que mostraban en utilizar los kits.

Resultados: Se registraron 58 respuestas, siendo la mayoría de los encuestados docentes de Física y Química y Biología y Geología en Educación Secundaria. La mayor parte trabajan en centros públicos (82,5%) y cuentan con más de 20 años de experiencia docente (33,3%). El 38,6% realizan prácticas una vez al mes; sin embargo el 72% cree que lo ideal sería hacerlas cada quince días. El 93% del profesorado encuestado afirma estar dispuesto a emplear los kits en el aula, de los cuales un 57,9% dicen que les gustaría recibir formación previa. Así mismo, el 71,9% de los encuestados mostraron interés en recibir información más detallada sobre los kits.

Conclusiones: En líneas generales, el profesorado de los centros de Enseñanza media gallegos está interesado en emplear los kits de experimentación en el aula. La **formación previa** es indispensable para un porcentaje considerable del profesorado, que considera ideal realizar prácticas con una periodicidad quincenal.

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS, FORMACIÓN DEL PROFESORADO; MÉTODO CIENTÍFICO, INNOVACIÓN METODOLÓGICA, MOTIVACIÓN STEM, STEMBACH

CUBOSATS: UNA VENTANA PARA LA EDUCACIÓN STEM EN LA EXPLORACIÓN ESPACIAL

Ana Ines Gomez De Castro
Universidad Complutense de Madrid

Juan Carlos Vallejo Chavarino
Universidad Complutense de Madrid

Ada Canet Varea
Facultad de Ciencias Matemáticas. Universidad Complutense de Madrid.

Leire Beitia Antero
Grupo de Investigación AEGORA
Dto. de Estadística e Investigación Operativa
Facultad de CC Matemáticas
Universidad Complutense de Madrid

Los cubosats son pequeños satélites artificiales fácilmente adaptables para la implementación de proyectos espaciales. Dado su bajo coste y su versatilidad, los cubosats están produciendo una auténtica revolución en la exploración espacial, la llamada ”democratización del acceso al espacio” que es especialmente relevante para el tejido educativo a todos los niveles. En los albores de la construcción de las primeras estaciones en la Luna, los cubosats ofrecen una oportunidad única para educar a las nuevas generaciones en las características del espacio y la exploración espacial desde la realidad científica e integrada en el currículo docente.

Los cubosats están constituidos por unidades de 10cmx10cmx10cm que se pueden acoplar (hasta 10-12 cubos) y que utilizan componentes estandarizadas lo que simplifica MUY notablemente la ingeniería espacial. Las misiones espaciales (tanto científicas como comerciales) ofrecen frecuentemente la oportunidad de poner estos pequeños satélites en órbita por un coste bajo o de manera gratuita si los cubosats se desarrollan para educación.

El objetivo de esta ponencia es familiarizar a educadores y otros potenciales interesados con las características técnicas básicas de los cubosats y su utilización para explorar el entorno espacial cercano. Durante la ponencia se presentará un modelo de cubosat y los resultados alcanzados en el Taller realizado con profesores de secundaria para su implementación en la educación STEM.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN STEM, EXPLORACIÓN ESPACIAL, MOTIVACIÓN STEM, TRATAMIENTO DE IMAGEN

LAS TIC´S EN UN CURSO DE FÍSICA PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE BIOLOGÍA, ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA PANDEMIA

MARIA DEL PILAR SEGARRA ALBERÚ
DIANA NAHIDALLY MARTINEZ GARCIA
Universidad Nacional Autónoma de México

El objetivo de este trabajo es evidenciar la diferencia en el uso de las nuevas tecnologías antes, durante y después de la pandemia, en alumnos y docentes, en un curso de física correspondiente al primer semestre de la licenciatura en biología.

Se tiene documentada la evolución del curso desde 2015 por lo que se ha podido analizar cómo se ha desarrollado a lo largo de estos 8 años. La principal dificultad ha sido plantear un curso distinto al que los estudiantes pensaban que debería ser un curso de física.

Este curso de física no fue planteado originalmente como un curso STEM, aunque puede verse que ha ido incorporando los elementos de este. CIENCIA por la física. TECNOLOGÍA por las herramientas de

trabajo. Indudablemente incluye la formalización MATEMÁTICA. El trabajo por proyectos desarrolla el aspecto más relacionado con la INGENIERÍA. STEM no incluye el aspecto SOCIAL, que es un rasgo importante en el curso, como ambiente de aula.

En 2015 era como si la virtualidad estuviera hecha para jugar y comunicarse entre los alumnos y no sabían utilizarla para otra cosa que no fuera esto. En el intento de cambio, aceptaron que empleáramos Facebook y Messenger para poner materiales y tareas. Con la pandemia nos vimos obligados todos a pasar, abruptamente, a clases virtuales. El COVID hizo evidente que por más que los profesores nos empeñáramos anteriormente en utilizar la tecnología como apoyo para nuestras clases, los alumnos no contaban con la infraestructura requerida, lo que planteó dificultades en los procesos de aprendizaje. La inmersión en la virtualidad nos forzó a todos a mejorar en el uso de tecnologías, eso no significó que supiéramos utilizarlas. El paso del tiempo ayudó a perfeccionar estos rubros.

En el regreso a la presencialidad fue notorio un rezago en los alumnos, respecto de los grupos anteriores a la pandemia, así como una disminución en el tiempo de atención, poca sociabilidad -la vía de comunicación era a través de celulares-, menos tolerancia a la frustración, falta de habilidades y estrategias de aprendizaje no vinculadas a la tecnología. Con el trabajo realizado en el aula, al finalizar el semestre, la mayoría de los alumnos habían mejorado respecto a la situación de partida.

En el semestre posterior fue significativo que habían incorporado tanto las estrategias propias de una clase presencial, junto a las herramientas tecnológicas, obteniendo una mejora notable en su desempeño en el aula.

El reto actual es como seguir sacándole provecho a esto que nos ha venido dado, que era una inquietud de los docentes: el uso de las TIC´s en el aula, y que ha venido para quedarse.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, FÍSICA PARA BIÓLOGOS, STEM, TICS

¿HAY RELACIÓN ESTADÍSTICA ENTRE LA ACTIVIDAD EN LA PLATAFORMA DOCENTE Y LAS NOTAS? EL CASO DE ESTADÍSTICA DEL GRADO DE INFORMÁTICA EN LA UPV

Víctor Yeste
Ángeles Calduch Losa
Santiago Vidal Puig
Abel Veloso Padilla
Universitat Politècnica de València

Introducción: Multitud de universidades utilizan plataformas online para gestionar la docencia, facilitando a los docentes las funcionalidades necesarias para impartir sus clases, crear espacios para sus asignaturas, subir materiales, generar tareas, elaborar exámenes, gestionar calificaciones, pasar encuestas, etc. De esta manera, cada entidad tiene uno o varios campus virtuales basados en softwares como Blackboard o Canvas, o softwares propios como es el caso de PoliformaT de la Universitat Politècnica de València. Estas herramientas permiten la captación de datos de la actividad del alumnado, como las visitas, eventos, recursos y tiempo de estancia. Con esta información, resulta interesante estudiar si existe relación entre estos datos de actividad y las que perciben los alumnos, por lo que se ha realizado este estudio en el marco de la asignatura de Estadística del primer curso del Grado en Ingeniería Informática de la Universitat Politècnica de València en el curso 2022/2023.

Objetivos: El objetivo principal consiste en comprobar la relación estadística entre las variables de actividad de PoliformaT y las notas de las entregas del trabajo de la asignatura analizada.

Metodología: La toma de datos se ha realizado con la herramienta de exportación de estadísticas de PoliformaT, teniendo en cuenta varios grupos de la asignatura que se ha propuesto estudiar. Se ha extraído la información de dichas variables de la plataforma y agregado por etapas

antes de cada entrega del trabajo. Estos datos se han completado con las calificaciones de cada entrega del trabajo que han realizado.

Discusión: Se ha estudiado la correlación para comprobar la relación estadística entre las variables de actividad y las de las notas, así como entre las variables de actividad. Por otro lado, también se ha hecho el análisis de la varianza (ANOVA) de estas variables de actividad teniendo en cuenta los grupos de estudiantes según su franja de nota, para comprobar si ha habido diferencias significativas entre los grupos de estudiantes de diferente nota.

Resultados: Las correlaciones entre las variables de actividad y las de las notas han sido débiles, lo cual confirma las sospechas de que la actividad del alumno en el campus virtual de una asignatura cuya evaluación está basada en un trabajo no está fuertemente relacionada con la nota que el estudiante percibe en el trabajo. Esto podría deberse a que, para la elaboración de los ejercicios, se basan en contenidos externos a la propia plataforma o que, una vez descarguen el contenido de la asignatura, ya no necesiten consultar el campus virtual con la misma frecuencia.

Conclusiones: Analizar estadísticamente la actividad del alumnado en la plataforma de gestión de la docencia puede ayudar no solo a tomar conclusiones muy interesantes sobre cómo utilizan la herramienta, sino cómo mejorar la experiencia de usuario, solventar mejor sus necesidades y adaptar los contenidos o el uso de la plataforma para fomentar un mayor interés e involucración por parte del alumnado. Queda pendiente realizar estudios parecidos en asignaturas con métodos de evaluación diferentes, así como comparar estos resultados con el uso de otras plataformas online.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS ESTADÍSTICO, ANOVA, CORRELACIÓN, ESTADÍSTICA, PLATAFORMA DOCENTE

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

ABSTRACT

La Educación Física y las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte es uno de los ámbitos donde por su gran transversalidad, hay un espacio amplio para que el profesorado se lance a explorar el impacto de innovaciones educativas que busquen mejorar la calidad de la educación, así como la satisfacción y el bienestar del alumnado. En ese sentido, el presente simposio persigue recoger y compartir trabajos derivados de diferentes investigaciones y experiencias prácticas de innovación educativa, en sus distintas fases (diseño, en desarrollo y finalizadas), y etapas educativas (Ed. Infantil, Ed. Primaria, Ed. Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas deportivas) en el área de Educación Física y las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Esperamos que las propuestas que conformen el simposio den pie al establecimiento de nuevas sinergias, así como abran y estimulen el debate entre toda la comunidad educativa para seguir transformando la educación y la sociedad aprovechando el potencial educativo que nos ofrece el movimiento en sus distintas manifestaciones. Para ello, serán bienvenidas las propuestas que aborden alguna/s de las siguientes líneas temáticas:

- Herramientas tecnológicas y tecnologías emergentes en la enseñanza de la Educación Física y las Ciencias del Deporte. En esta línea, se presentan diseños de experiencias pedagógicas o experiencias ya realizadas, que incluyan el uso de dispositivos digitales (p.ej., teléfonos inteligentes, relojes inteligentes, tabletas), así como tecnologías emergentes (p.ej., realidad virtual, inteligencia artificial, Big Data) para innovar y mejorar la docencia.
- Modelos pedagógicos innovadores en la enseñanza de la Educación Física y las Ciencias del Deporte. En esta línea, recoge propuestas donde el foco de la innovación educativa esté puesto en el uso de metodologías de enseñanza-aprendizaje que empoderen y den protagonismo al alumnado. Por ejemplo, propuestas que pongan en práctica la metodología del aprendizaje basado en problemas, retos o proyectos, el aprendizaje-servicio, la ludificación, el aprendizaje colaborativo, el modelo

de educación deportiva, así como otras metodologías activas, que están siendo utilizadas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la Educación Física y las Ciencias del Deporte.

– Contenidos transversales y estratégicos en la enseñanza de la Educación Física y las Ciencias del Deporte. Se pretende dar visibilidad a innovaciones docentes donde se aborden contenidos transversales y estratégicos para el desarrollo del alumnado. Por ejemplo, los Objetivos de Desarrollo Sostenible, el desarrollo de habilidades blandas, inclusión y equidad, la interculturalidad, uso responsable y saludable de las TIC, y el emprendimiento, entre otros.

- **Ponencia S11-39.** RELACIÓN ENTRE ACTIVIDAD FÍSICA Y TIEMPO DE TELEVISIÓN EN ADOLESCENTES Daniel Sanz Martín.
- **Ponencia S11-44.** NIVELES DE ACTIVIDAD FÍSICA DE LOS ADOLESCENTES SEGÚN EL DÍA DE LA SEMANA Daniel Sanz Martín.
- **Ponencia S14-01.** AUTOPERCEPCIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA, PREVALENCIA DE ACTIVIDAD FÍSICA Y PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN CORPORAL EN RELACIÓN AL NIVEL EDUCATIVO EN ADOLESCENTES María Rocío Carballo Afonso.
- **Ponencia S14-02.** FORTALECIENDO HABILIDADES SOCIALES Y CONOCIMIENTOS EN PRIMEROS AUXILIOS A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO: UNA PROPUESTA PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Fabio García-Heras. Jorge Gutiérrez Arroyo. Alfonso Salguero Del Valle. Juan Rodríguez Medina.
- **Ponencia S14-03.** MUNZEE EN EDUCACIÓN FÍSICA. UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA CON DISPOSITIVOS MÓVILES EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ETAPA DE PRIMARIA. Sergio Banegas Párraga.
- **Ponencia S14-04.** PROPUESTA DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN VIAL PARA EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN Daniel Sanz Martín.
- **Ponencia S14-05.** INNOVANDO A FAVOR DE UNA EXPRESIÓN CORPORAL CREATIVA Juan José Mijarra Murillo. José Manuel Delfa De La Morena. Miriam García Gónzález.
- **Ponencia S14-06.** APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMO SUSTITUTO DE UN TRABAJO DE CLASE. DESARROLLO DE UN TORNEO DE ESPORTS. Jorge López Fernández. Mª Luisa Martín-Sánchez. Carlos Serrano Luengo. Miriam Jiménez Bernal.
- **Ponencia S14-07.** ENHANCING STUDENTS' COMPETENCES AND SKILLSET AS EXPERTS IN TALENT RETENTION BY DEVELOPING AN EMPLOYEE WELLNESS PROGRAMS FOR A TECH COMPANY Kelly Cuesta. María Jesús Marín Farrona. Daniel Frías López. Jorge López Fernández.

- **Ponencia S14-08.** APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PRIMEROS AUXILIOS EN EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE Jorge Gutiérrez Arroyo. Fabio García-Heras. Alfonso Salguero Del Valle. Olga Molinero González.
- **Ponencia S14-09.** PROYECTO: CHALLENGE BY LEARNING (CBL) EN EL DISEÑO DE ESPACIOS DEPORTIVOS Mª Luisa Martín-Sánchez. Daniel Frías López. Javier Sánchez Sánchez. Carlos Serrano Luengo.
- **Ponencia S14-10.** EL USO TIK TOK COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD DE LOS ALUMNOS DE EXPRESIÓN CORPORAL Pablo Jiménez Jiménez. María Huertas González-Serrano. Carlos Pérez Campos. Daniel Ordiñana Bellver.
- **Ponencia S14-11.** ESTUDIO SOBRE LOS CONOCIMIENTOS NUTRICIONALES EN LOS ALUMNOS DE SECUNDARIA DE UN CENTRO DE LA PROVINCIA DE CASTELLÓN Adrián Escribano Adelantado. Pablo Jiménez Jiménez. Carlos Pérez Campos. Daniel Ordiñana Bellver.
- **Ponencia S14-12.** INFLUENCIA EN LA MOTIVACIÓN, DISFRUTE, AUTONOMÍA, COMPETENCIA Y SATISFACCIÓN EN EL ALUMNADO DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA SOBRE EL DEPORTE DE LA ORIENTACIÓN Alejandro Sasera Martí. David Parra Camacho. Carlos Pérez Campos. Pablo Jiménez Jiménez.
- **Ponencia S14-13.** LA PERSPECTIVA DEL FUTURO PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, BACHILLERATO Y FORMACIÓN PROFESIONAL SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN EDUCACIÓN FÍSICA Eloy José Villaverde-Caramés. Óscar Romero-Chouza. Marina Vargas-Terrones. Gonzalo Torres Márquez.
- **Ponencia S14-14.** DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: BÁDMINTON A TRAVÉS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO Y LA GESTIÓN DE AULA EN SECUNDARIA Ana Pérez Curiel.

RELACIÓN ENTRE ACTIVIDAD FÍSICA Y TIEMPO DE TELEVISIÓN EN ADOLESCENTES

DANIEL SANZ MARTÍN
Universidad Isabel I

La mayoría de los adolescentes no realizan la actividad física diaria recomendada (Guthold *et al*., 2020), pero es conveniente conocer los niveles concretos de cada grupo poblacional y los factores que los condicionan para diseñar propuestas de intervención eficaces (Robbins, Ling y Chang, 2021).

Los objetivos de investigación fueron: 1) describir los niveles de actividad física moderada-vigorosa y de uso de televisión de los adolescentes según el sexo y el curso y, 2) estudiar la relación entre los niveles de actividad física y de uso de televisión.

Se diseñó un estudio de tipo transversal, de carácter descriptivo y correlacional de lo niveles de actividad física y de uso de televisión de los adolescentes. El instrumento utilizado fue *Four by One-Day Physical Activity Questionnaire*. Se obtuvo una muestra representativa de 694 jóvenes de Soria (España) que cursaban Educación Secundaria Obligatoria. Se utilizó el software IBM SPSS Statistics26.0 para realizar el análisis estadístico. Se calcularon estadísticos descriptivos y se aplicaron las pruebas de Kolmogorov-Smirnov, Levene, ANOVA, Welch y correlación de Pearson.

Los chicos de tercer curso realizan 72,59 (DT=50,94) minutos/día de actividad física moderada vigorosa y 78,75 (DT=48,80) minuto/día de uso de televisión, mostrando una correlación de r=-0274 ($p < 0,05$). Además, respecto a los resultados de los varones existen diferencias significativas en función del curso en actividad física moderada vigorosa (Fasintótica (3,196,86) = 7,75, $p \leq 0,001$). Estas diferencias se hallan ente el alumnado de primero y cuarto curso, entre el de segundo y tercer curso y entre el de segundo y cuarto curso.

Las chicas de segundo curso alcanzan niveles de 59,80 (DT=41,71) minutos/día de actividad física moderada-vigorosa y 68,40 (DT=42,44) minutos/día de uso de televisión, alcanzando a su vez una correlación de r=-0,383 (p <0,01) entre dicha variables. Asimismo, las chicas de cuarto curso realizan una media de 51,28 (DT= 37,05) minutos/día de actividad física moderada-vigorosa y de 60,18 (DT=42,93) minutos/día de uso de televisión, habiendo una correlación de r=-0,222 (p<0,05) entre las dos variables.

A modo de discusión, los adolescentes varones realizan una media de actividad física moderada vigorosa superior al tiempo medio diario recomendado (60 minutos), independientemente del curso. El tiempo que los varones ven la televisión aumenta de primero a cuarto curso, disminuyendo en el caso de las mujeres. El tiempo dedicado a realizar actividad física moderada-vigorosa se relaciona negativamente con el de ver la televisión, excepto en las mujeres de tercer curso.

En base a los resultados obtenidos, se puede concluir que los niveles medios de actividad física de las adolescentes sorianas son inferiores a las recomendaciones internacionales. El tiempo destinado por los adolescentes a ver la televisión es más de la mitad del recomendado como tiempo de pantalla máximo diario (dos horas). Los niveles de actividad física y de tiempo de pantalla varían en función del sexo y el curso del alumnado. Existe relación negativa entres los niveles de actividad física y de ver la televisión.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ADOLESCENTES, EDUCACIÓN SECUNDARIA, SALUD

NIVELES DE ACTIVIDAD FÍSICA DE LOS ADOLESCENTES SEGÚN EL DÍA DE LA SEMANA

DANIEL SANZ MARTÍN
Universidad Isabel I

En base a la evidencia científica se puede afirmar que la mayoría de los adolescentes no cumplen las recomendaciones de práctica de actividad física (Guthold *et al*., 2020; Sanz-Martín, 2017; Steene-Johannessen *et al*., 2020). Existen varios factores que condicionan los niveles de actividad física de los adolescentes, siendo uno de los más importantes el sexo (Craggs *et al*., 2011), aunque todos merecen ser estudiados en los diferentes grupos poblacionales para diseñar propuestas de promoción de la actividad física si fueran necesarias.

El objetivo de investigación fue describir los niveles de actividad física moderada-vigorosa de los adolescentes según el sexo y el día de la semana.

El estudio tuvo un diseño transversal de carácter descriptivo de los niveles de actividad física de los adolescentes. Se obtuvo una muestra representativa de 694 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de Soria. Para medir los niveles de actividad física se utilizó la versión española de *Four by One-Day Physical Activity Questionnaire* (Soler *et al*., 2010). Para realizar el análisis estadístico se utilizó el software IBM SPSS Statistics 26.0 y se aplicaron las pruebas de Kolmogorov-Smirnov, Levene y T de Student para muestras independientes.

Los varones realizan una media de 85,92 (±58,16) minutos/día de actividad física moderada vigorosa los lunes y las mujeres lo realizan 58,86 (±47,67) minutos/día. Además, esta diferencia es significativa a nivel de $p \leq 0{,}001$.

Los sábados, los varones alcanzan una media de 93,52 (±92,38) minutos/día de actividad física moderada vigorosa y las mujeres de 67,01 (±80,56) minutos/día. La diferencia es función del sexo es significativa a nivel de $p \leq 0{,}001$.

Además, los domingos también se hayan diferencias significativas en función del sexo (p≤0,001), realizando los varones una media de 72,19 (±77,84) minutos/día de actividad física moderada vigorosa y las mujeres de 39,98 (±63,38) minutos/día.

Los adolescentes varones realizan significativamente más actividad física moderada-vigorosa que las mujeres cualquier día de la semana, excepto el miércoles, aunque también obtienen niveles superiores. Los varones realizan más actividad física moderada-vigorosa los sábados y las mujeres los martes.

Los niveles de actividad física moderada-vigorosa de los adolescentes de Soria varían en función del sexo y del día de la semana. Los varones realizan más actividad física que las mujeres cualquier día de la semana. Se deben realizar propuestas innovadoras de promoción de la actividad física destinadas a los adolescentes, especialmente a las mujeres.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ADOLESCENTES, EDUCACIÓN SECUNDARIA, SALUD

AUTOPERCEPCIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA, PREVALENCIA DE ACTIVIDAD FÍSICA Y PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN CORPORAL EN RELACIÓN AL NIVEL EDUCATIVO EN ADOLESCENTES

María Rocío Carballo Afonso
Universidade de Vigo

Introducción: El autoconcepto es definido como las percepciones que tienen los individuos de sus habilidades y apariencia física (Stein, 1996), y es fundamental para la construcción de la identidad durante la

adolescencia ya que contribuye a logros sociales, rendimiento académico, conductas saludables y a incrementar la satisfacción personal (Palomares-Cuadros et al., 2016). Este puede dividirse en varias categorías, académico y no académico, que a su vez se subdivide en autoconcepto social, emocional y físico. Los cambios físicos en la adolescencia suponen un proceso importante en los estudiantes de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), generando la necesidad de adaptación a las diferentes características motoras y a la aceptación de la imagen personal (Cardenal, 1999). Así, la imagen corporal tiene un papel crucial no solo por los cambios que se dan físicamente, si no también a nivel psíquico y social.

Objetivo: El objetivo principal del estudio fue determinar si la autopercepción de la condición física, prevalencia de actividad física y percepción de la imagen corporal se encuentran influenciadas por el nivel educativo del alumnado de 2º ESO, 4º ESO y 1º Bachillerato.

Metodología: En este estudio participaron 100 estudiantes que pertenecen a un instituto de la provincia de Pontevedra. Para llevar a cabo el estudio, se utilizaron técnicas de medición antropométrica, pruebas de evaluación física y cuestionarios para evaluar la percepción de la condición física (Abadie), la percepción de la imagen corporal (Collins) y el nivel de actividad física (APALQ). Después de completar las pruebas, los cuestionarios y recopilar las medidas antropométricas, se realizó un análisis estadístico considerando el nivel educativo y el género como variables de interés.

Resultados: Un total de 100 estudiantes de diferentes niveles educativos (53 chicos y 47 chicas), participaron en las evaluaciones planificadas. Sin embargo, solo el alumnado de segundo de la ESO completaron la batería de pruebas de condición física. No se encontraron diferencias significativas en la autopercepción de condición física (Abadie) ni en el nivel de actividad física (APALQ) según el nivel educativo. Si bien se observaron diferencias significativas por género en tres ítems: caminar rápido, condición física y frecuencia de actividad físico-deportiva fuera del horario escolar, siendo las chicas las que obtuvieron puntuaciones más bajas. En cuanto a la percepción de la imagen corporal (Collins), se

encontraron diferencias significativas según el curso en la imagen deseada y la imagen percibida por los demás. Por último, se identificaron correlaciones entre la autopercepción de condición física y la condición física objetiva en los estudiantes que realizaron las pruebas físicas.

Conclusión: Los resultados indican que el nivel educativo no afecta significativamente a la autopercepción de la forma física y la imagen corporal, ni a la prevalencia de actividad física. Sin embargo, en un subgrupo de estudiantes se encontró una asociación significativa entre la condición física objetiva y la percepción subjetiva de la condición física, lo que sugiere que estos estudiantes tienen una idea precisa de su nivel de forma física. En general, estos hallazgos destacan la importancia de considerar otros factores más allá del nivel educativo en la autopercepción de la forma física y la imagen corporal.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ADOLESCENTES, AUTOCONCEPTO, AUTOCONCEPTO FÍSICO, CONDICIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN FÍSICA, IMAGEN CORPORAL

FORTALECIENDO HABILIDADES SOCIALES Y CONOCIMIENTOS EN PRIMEROS AUXILIOS A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO: UNA PROPUESTA PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

FABIO GARCÍA-HERAS
Departamento de Educación Física y Deportiva. Universidad de león
JORGE GUTIÉRREZ ARROYO
Departamento Educación Física y Deportiva
ALFONSO SALGUERO DEL VALLE
JUAN RODRÍGUEZ MEDINA
Universidad de León

En el presente trabajo se presenta una propuesta de siete sesiones acerca del contenido de Primeros Auxilios. En los últimos años, dichos contenidos han cobrado mayor importancia en la materia de Educación Física, sobre todo en aquellas zonas rurales muy comunes en Castilla y León, donde los servicios sanitarios escasean. Por ello, la propuesta, la cual está destinada al 4º curso de la Educación Secundaria Obligatoria, tiene como principales **objetivos**: 1- dotar a los alumnos de las herramientas necesarias para poder intervenir en primera instancia a las posibles situaciones de emergencia; 2- fomentar el desarrollo de habilidades sociales y promover valores como la solidaridad y la responsabilidad. Por consiguiente, la justificación curricular ha sido realizada basándonos en la legislación educativa vigente de la Comunidad de Castilla y León, en concreto en la ORDEN EDU/362/2015 referente a la etapa de secundaria.

Metodología: La metodología utilizada en este estudio se basa en el enfoque pedagógico del Aprendizaje Cooperativo (AC) el cual ha sido definido como "modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas, y en el que docente y estudiantes actúan como co-

aprendices". El AC se caracteriza por fomentar la interacción entre los estudiantes, promoviendo la colaboración, el respeto mutuo y la responsabilidad compartida. Se implementará un programa de siete sesiones, en las cuales los estudiantes trabajarán en grupos cooperativos para adquirir conocimientos y practicar habilidades relacionadas con Primeros Auxilios. Cada sesión se estructurará en torno a actividades prácticas, como simulaciones de situaciones de emergencia, discusiones en grupo y resolución de problemas. Se asignarán roles y responsabilidades dentro de cada grupo, lo que permitirá a los estudiantes trabajar juntos hacia un objetivo común y aprovechar las fortalezas individuales de cada miembro del equipo.

Resultados esperados: Se espera que, al finalizar el programa de siete sesiones, los estudiantes hayan adquirido conocimientos teóricos sólidos en Primeros Auxilios y hayan desarrollado habilidades prácticas para intervenir en situaciones de emergencia. Además, se espera que hayan mejorado sus habilidades sociales, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y el liderazgo compartido. Asimismo, se espera que los estudiantes internalicen valores de solidaridad y responsabilidad en relación con las situaciones de emergencia, comprendiendo la importancia de actuar de manera rápida y efectiva para brindar asistencia vital. En cuanto a la evaluación, se utilizarán cuestionarios y observaciones para medir el nivel de conocimiento adquirido y el desempeño de los estudiantes durante las sesiones de Aprendizaje Cooperativo. También se recogerán testimonios y comentarios de los propios estudiantes para obtener su retroalimentación y percepción sobre el programa.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, EDUCACIÓN FÍSICA, FORMACIÓN INTEGRAL, PRIMEROS AUXILIOS

MUNZEE EN EDUCACIÓN FÍSICA. UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA CON DISPOSITIVOS MÓVILES EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ETAPA DE PRIMARIA

SERGIO BANEGAS PÁRRAGA
Consejería de Educación JCCM
Translator

Introducción: Munzee es una aplicación que ha revolucionado la forma en que las personas interactúan con su entorno. Al usar la tecnología de escaneo de códigos QR, los usuarios pueden buscar y capturar "munzees" (marcas virtuales) en lugares públicos de todo el mundo.

El juego fue creado en 2011 por un grupo de amigos en Texas, Estados Unidos, con la idea de combinar la tecnología de los códigos QR con la exploración de lugares públicos. Desde entonces, Munzee se ha expandido a nivel mundial, con una gran cantidad de jugadores de todo el mundo.

Dentro de Educación Física tenemos la posibilidad de combinar las propiedades de esta aplicación con el desarrollo de distintos contenidos del área. A su vez, es de gran utilidad para el trabajo del programa Deporte en Familia que se desarrolla en los Proyectos Escolares Saludables de la Consejería de Educación de Castilla-La Mancha

Objetivos: La presente experiencia se ha desarrollado durante el curso escolar 2022-23 en el Ceip Domingo Miras de Campo de Criptanta (Ciudad Real). La app Munzee ha sido el vehículo para aunar distintos proyectos como son Carmenta (uso de tablets en 5º y 6º) y el Proyecto Escolar Saludable, así como para el desarrollo del área de Educación Física.

Nuestro centro participa en los Proyectos Escolares Saludables que se canalizan a través de la Consejería de Educación de Castilla-La Mancha.

Este programa pretende mejorar la vida y conciliación de las familias aprovechando su tiempo libre para la práctica de actividad física y deportiva.

Sus objetivos son:

1. Fomentar la cohesión familiar.
2. Favorecer la adquisición de hábitos saludables.
3. Aumentar el bienestar físico y psicológico.
4. Educar en valores.

Metodología: Dentro del área de Educación Física, con los niveles de 5º y 6º, se han elaborado una serie de rutas representativas en la localidad de Campo de Criptana. Esas rutas siempre han partido del centro escolar y han recorrido lugares emblemáticos de nuestra localidad.

Los distintos cursos, con ayuda de su docente, han creado los munzees para posteriormente colocarlos en la realización de las rutas.

Estas rutas han sido compartidas a toda la comunidad educativa para su realización en familia fuera del horario lectivo como desarrollo del deporte en familia.

Conclusiones: En conclusión, Munzee es una aplicación de juego emocionante y motivadora que ofrece una experiencia única de mejora de la actividad física. Es una forma divertida de descubrir nuevos lugares y conectar con la familia en lugar de estar sentados frente a una pantalla.

Al ser una actividad que se realiza fuera del centro escolar, el alumnado ha estado muy implicado en su implementación dentro del horario de Educación Física. Por otro lado, son los primeros representantes para que la actividad pueda desarrollarse fuera del horario escolar con amigos o familiares.

PALABRAS CLAVE

APLICACIÓN, DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN PRIMARIA

PROPUESTA DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN VIAL PARA EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN

DANIEL SANZ MARTÍN
Universidad Isabel I

Introducción: La prevención de los accidentes de tráfico es un tema de gran preocupación social (Esparza *et al.*, 2020). Según DGT (2023), 1145 personas fallecieron en España en siniestros de tráfico durante el 2022, habiendo un ligero repunte respecto a 2020. Además, en los últimos años ha aumentado el número de peatones y usuarios de bicicletas fallecidos.

Aunque en España el número de menores de 14 años fallecidos en accidentes de tráfico es bastante reducido (diez en 2022) (DGT, 2023), es fundamental iniciar las actuaciones de educación vial a edades tempranas (Sailema-Torres, Tamayo-Vásquez y Masabanda-Analuiza, 2021) para evitar que los menores sufran accidentes y para que se conviertan en adultos responsables como peatones, conductores, ciclistas o pasajeros (Navarro, 2019).

Según Esparza *et al.* (2020), las actuaciones preventivas pueden ser: a) legislativas, b) equipamientos e infraestructuras, c) campañas en medios de comunicación, d) intervenciones sanitarias y e) intervenciones en las escuelas. En este trabajo de presenta el diseño de una intervención en la escuela, concretamente en Educación Primaria y en el área de Educación Física.

Objetivo: El objetivo es: diseñar una propuesta didáctica basada en gamificación y educación vial para estudiantes de Educación Primaria en el área de Educación Física.

Desarrollo De La Propuesta:

1. Justificación: la propuesta diseñada está fundamentada en: a) evidencia científica, b) experiencia teórico-práctica del autor como docente e investigador de Educación Física, c) implementación de la propuesta en varios grupos de alumnos hasta

alcanzar el diseño final y d) en lo establecido en la normativa educativa vigente en el área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria.

2. Finalidad: durante las sesiones propuestas los alumnos deben conseguir el carné de conducir (a través de una serie de juegos teórico-prácticos propuestos en las primeras cinco clases) y el carné de ciudadano ejemplar (se consigue con la participación en el circuito realizado en la sexta sesión).
3. Puntuación y niveles de juego: los alumnos parten la primera sesión teniendo un "carné provisional de conducir" con doce puntos. Durante las primeras cinco sesiones pueden perder y recuperar puntos en base a la normativa establecida. Al finalizar la quinta sesión, los alumnos deben tener al menos ocho puntos para que el documento provisional se transforme en el "carné definitivo de conducir". Los estudiantes que consigan el carné definitivo podrán participar como conductores de vehículos en el circuito final de la última sesión. Si al finalizar el último circuito los alumnos siguen teniendo al menos ocho puntos en el carné de conducir, obtienen el "carné de ciudadano ejemplar".
4. Recursos: carné de conducir, carné de ciudadano ejemplar, ClassDojo, Kahoot y Microsoft Office 365.

Conclusiones: A pesar de que aún no se han demostrado científicamente los resultados del diseño de la propuesta expuesta, parece que esta no solo sirve para mejorar los conocimientos de educación vial de los alumnos, sino que también aumentan sus niveles de actividad física y de motivación.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, DIDÁCTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN PRIMARIA, GAMIFICACIÓN

INNOVANDO A FAVOR DE UNA EXPRESIÓN CORPORAL CREATIVA

Juan José Mijarra Murillo
Miriam García Gónzález
Universidad Rey Juan Carlos

José Manuel Delfa De La Morena
Área de Educación Física y Deportiva
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: Dentro de los contenidos de Educación Física, los relacionados con la expresión corporal suelen ser los menos tratados en todas las etapas educativas, probablemente por falta de formación y seguridad del profesorado a la hora de impartirlos, sin obviar la diferencia de género aún existente, asociándose todavía muy fuertemente las actividades artístico-expresivas con el sexo femenino. Y del poco porcentaje de desarrollo de contenidos de expresión corporal en la educación física, la mayoría de los contenidos que se imparten suelen realizarse con un matiz más técnico (bailes y danzas populares, teatro convencional, etc.) que creativo. Se requiere pues de estrategias metodológicas que promuevan la participación del alumnado en actividades artístico-expresivas, sin distinción de género, y fomentando el desarrollo de su creatividad.

Objetivo: el objetivo de este estudio es el empleo de contenido y metodología innovadora a favor de una expresión corporal creativa y conocer el grado de gusto y aceptación del alumnado al respecto.

Metodología: el estudio se llevó a cabo como parte del Proyecto "Exprésate": Proyecto de Innovación Educativa que se puso en marcha con los estudiantes de la asignatura Expresión Corporal de la Mención en Educación Física del Grado en Educación Primaria de la Universidad Rey Juan Carlos. Entre los contenidos del Proyecto "Exprésate" se encontraban la elaboración de un montaje acro-coreográfico (coreo) y la realización de una historia teatral improvisada (impro). Las estrategias innovadoras llevadas a cabo a favor de una expresión corporal creativa fueron

las siguientes: el alumnado tenía libertad total para diseñar su coreo, al poder elegir temática, vestuario, decoración, música, movimientos, figuras grupales, poses, incluir destrezas deportivas específicas, etc. En cuanto a la realización de la impro, el hecho de no tener ningún guion que aprenderse sino crear la historia en el momento, ya favorecía en sí mismo la creatividad. Tanto para la elaboración del montaje acro- coreográfico como para la realización de la historia improvisada, se les facilitó (mediante diferentes estilos de enseñanza) nociones básicas y recursos para guiarles y ayudarles en llevarlos a cabo. También se les habilitó ensayos (coreo) y entrenamientos (impro) de seguimiento. Finalmente, mediante gamificación se les dio feedback de su desempeño. Al final de la asignatura los alumnos rellenaron un cuestionario sobre los contenidos y metodologías empleadas con el fin de conocer su gusto y aceptación.

Resultados: 119 alumnos (46% varones, 54% mujeres) rellenaron el cuestionario. Destaca el gusto hacia la realización de la coreo (91%) y de la impro (78%), así como del feedback dado mediante gamificación (93% coreo y 90% impro). Hay que destacar también que todas las metodologías empleadas (descubrimiento guiado, creatividad, aprendizaje basado en juegos, etc.) les han resultado interesantes para su aprendizaje a más del 90% del alumnado.

Conclusión: la libertad otorgada metodológicamente en la elaboración de las coreografías y la inclusión de la improvisación teatral como contenido de expresión corporal han resultado atractivas en el alumnado, favoreciendo su implicación en la asignatura y el desarrollo de su creatividad.

PALABRAS CLAVE

COREOGRAFÍA, CREATIVIDAD, EXPRESIÓN CORPORAL, IMPROVISACIÓN TEATRAL, INNOVACIÓN

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMO SUSTITUTO DE UN TRABAJO DE CLASE. DESARROLLO DE UN TORNEO DE ESPORTS

Mª Luisa Martín-Sánchez
Carlos Serrano Luengo
Universidad Europea de Madrid

Jorge López Fernández
Universidad Europea de Madrid. Faculty of Sport Sciences, Madrid

Miriam Jiménez Bernal
Universidad Europea de Madrid
Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación, Madrid

Introducción: El aprendizaje experiencial ha cobrado especial relevancia porque exige al alumnado liderar su propio aprendizaje dentro de un contexto crítico-reflexivo y poner en práctica tanto competencias transversales (trabajo en equipo, comunicación, etc.) como aquellas específicas demandadas en entornos profesionales. En concreto, el "Project Based Learning" (PBL) permite al estudiante enfrentarse a problemas de su ámbito profesional y ofrecer soluciones, vinculando aula y mundo real. Sin embargo, normalmente estos trabajos son propuestos por los profesores, de forma que el alumnado no participa en su diseño.

Objetivo: Analizar la efectividad, acogida y resultados de un PBL diseñado por el alumnado de Gestión Deportiva.

Metodología: El PBL surgió por iniciativa del alumnado de la asignatura de Gestión del Ocio y Espacios no Convencionales (4º Gestión Deportiva), quienes contaban con experiencia previa en aprendizaje experiencial. Propusieron sustituir el trabajo final y el examen correspondiente por la realización de un evento real de ocio vinculado a los eSports, dirigido a todos los estudiantes de la Universidad y alrededores. La participación fue voluntaria, pero 25 de los 28 estudiantes optaron por el PBL. Se dividieron en dos grupos (de 11 y 14 estudiantes) y

completaron las siguientes fases: (1) idea inicial (1 semana); (2) preparación del evento (5 semanas); (3) desarrollo del evento (1 semana) y (4) memoria posterior al evento (4 semanas). Los requisitos del torneo eran: (1) llegar a, como mínimo, 32 alumnos no pertenecientes a 4º de Gestión Deportiva; (2) tener una fase de eliminación previa online y una fase de torneo presencial. Cada grupo eligió un videojuego sobre el que montar su propio torneo: Clash Royale (smartphone) y FIFA 2023 (Play Station). Cada grupo seleccionó un director y distribuyó roles no marcados por el profesor (ej. Operaciones, Marketing, Competición y aspectos técnicos; Comunicación y retransmisión, etc.). Los estudiantes realizaron entregar parciales, incluyendo el plan de acción detallado, y la memoria final. Además, dispusieron de 9,5 horas de clase para diseñarlo y elaborar la memoria. Tras el evento, se preguntó al alumnado por la percepción de utilidad, satisfacción y aprendizaje derivados de la actividad.

Resultados: Ambos torneos se realizaron exitosamente, alcanzando la participación requerida. El 95% de los estudiantes afirmaron que el proyecto les ayudó a profundizar en el contenido, y el 85% afirmo que el proyecto está relacionado con demandas y situaciones profesionales. Los estudiantes expresaron un alto nivel de satisfacción (4.60 sobre 5) y valoraron positivamente el aprendizaje (4.30 sobre 5). El Índice de Promotores Neto fue de +40, lo que indica una retroalimentación positiva.

Conclusiones: El PBL genera altos niveles de satisfacción entre al alumnado y su participación en el diseño puede favorecer su motivación y aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ALUMNADO UNIVERSITARIO, APRENDIZAJE EXPERIENCIA, EVENTO, GESTIÓN DEPORTIVA, OCIO Y TIEMPO LIBRE

ENHANCING STUDENTS' COMPETENCES AND SKILLSET AS EXPERTS IN TALENT RETENTION BY DEVELOPING AN EMPLOYEE WELLNESS PROGRAMS FOR A TECH COMPANY

KELLY CUESTA
Ingram Micro

MARÍA JESÚS MARÍN FARRONA
Universidad de Castilla-La Mancha

DANIEL FRÍAS LÓPEZ
Faculty of Sport Sciences, Universidad Europea de Madrid

JORGE LÓPEZ FERNÁNDEZ
Universidad Europea de Madrid. Faculty of Sport Sciences, Madrid

Introduction: University workshops may not always be the most effective approach to enhance students' knowledge and skills in alignment with professional demands. Challenge-Based Learning (CBL) sets collaborative projects in a reflective environment, increasing student engagement and effort. CBL connects academia with professional contexts, allowing students to learn through practical experience, reflect on their learning, and apply knowledge to solve challenges. This approach develops both soft and hard skills relevant to the workplace, Students receive feedback from peers, professors, and external experts (Gallagher and Savage, 2020; Leijon et al., 2021) while having the opportunity to enhance their professional positioning.

From an organizational standpoint, internal customer service is key for business success, and employee wellness programs have a direct impact on productivity and the improvement of worker health (Marín-Farrona et al., 2023). Therefore, sports management students need to gain knowledge and expertise in this field.

Objective: Analyse the effectiveness of the CBL methodology combined with a data-driven approach by introducing students to the field of internal customer service.

Methodology: Thirty-one students in Sports Management (4th year; subject: Quality Control and Customer Service) joined this CBL activity as part of their study plan.

The project was structured into six stages. (1) An introductory masterclass by a professional expert in the field, with a focus on talent attraction, retention, and development. (2) Students' exposure to a real scenario under a specific framework (including budget) to develop a workplace wellness program for a tech organisation. (3) Self-paced work to do research and submit proposal draft (4) Detailed feedback from the professor and external experts on the draft. (5) Presentation of final proposal. (6) External exposure of the students in social media channels and other communication mediums from the European University to support their personal branding positioning as experts in the field.

- The data-driven approach guided students in benchmarking analysis of five companies' wellness programs. Decisions were justified by scientific evidence, budget, and goals.
- The professional setting approach involved inviting an expert in Employer Branding, Culture, and Engagement from a tech organization. Students were given a framework including budget, number of workers, objectives, and starting point details.

Results: Two proposals were selected as applicable, while four closely aligned with professional organizations' demands. A total of 69.5% of students felt the challenge helped them to delve into the topic, and 76.4% acknowledged the activity's strong connection to a professional environment.

- Students expressed a high level of satisfaction, rating it at 4.29 out of 5 points.
- The Net Promoter Score was +29, indicating positive feedback.

– Additionally, students rated the learning from the activity at 4.41 out of 5 points.
– Two organizations contacted the professor to learn more about the project, and one student is in a recruitment selection process for an organisation due to this activity.

Conclusions: CBL with a data-driven approach and professional settings is a valuable tool for university students to develop knowledge, skills, and key competencies relevant to specific professional contexts. It offers opportunities for active engagement with real-life cases, positioning students as high-value professionals.

PALABRAS CLAVE

CHALLENGE-BASED LEARNING, CULTURE AND ENGAGEMENT, EXPERIENTIAL LEARNING., SPORTS MANAGEMENT, WELLBEING

APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PRIMEROS AUXILIOS EN EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

JORGE GUTIÉRREZ ARROYO
FABIO GARCÍA-HERAS
Departamento de Educación Física y Deportiva
Universidad de león

ALFONSO SALGUERO DEL VALLE
OLGA MOLINERO GONZÁLEZ
Universidad de León

Introducción: Actualmente el paradigma educativo ha cambiado, donde el profesor deja de ser el transmisor del conocimiento, para

convertirse en un guía del proceso de enseñanza- aprendizaje, surgiendo diferentes metodologías educativas. Dentro de los modelos pedagógicos consolidados podemos encontrar el aprendizaje cooperativo (Casey & Kirk, 2021), en el, el profesor adopta el papel de mediador y tutor en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo el alumno el verdadero protagonista y responsable de su propio proceso de aprendizaje, ocupándose de la autorregulación y autogestión del mismo. Se trata, por tanto, de una estrategia que promueve la participación colaborativa de los estudiantes, cuyo objetivo es conseguir que los alumnos se ayuden mutuamente para alcanzar sus objetivos. Dentro del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (GCAFyD), la asignatura de Prevención Lesiones y Adaptación Físico Deportiva cuenta con un primer bloque donde cobra gran importancia el aprendizaje de los Primeros Auxilios y los protocolos de actuación más comunes. En el caso de la Educación física, los primeros auxilios se mencionan dentro de un estándar de aprendizaje: «Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios» (Real Decreto, 126/2014, p. 19409). Es por ello que se requiere de unos conocimientos básicos al respecto y por lo que se propone el siguiente trabajo.

Objetivos: Analizar la consecución de conocimientos en primeros auxilios a través del aprendizaje cooperativo.

Metodología: Se pretende llevar a cabo este estudio donde pretendemos aplicar el Aprendizaje Cooperativo con la participación de 60 alumnos del GCAFyD, matriculados en la asignatura optativa de Prevención Lesiones y Adaptación Físico Deportiva. Se dividirá al total de alumnos en 3 grupos de prácticas (20 alumnos por grupo). La secuenciación del trabajo será la siguiente:

Día 1: Evaluación conocimientos previos mediante sistemas de respuesta inmediata (Kahoot); creación de grupos de trabajo de 3 alumnos y sorteo de protocolo de primeros auxilios que deberán de preparar y presentar a sus compañeros.

Día 2: Explicación de rúbrica de evaluación y trabajo en grupos con la guía del profesor responsable.

Día 3: Exposición del protocolo al resto de alumnos con ayuda del material de primeros auxilios necesario y posterior puesta en común con el resto de compañeros.

Día 4: Post evaluación de los conocimientos adquiridos mediante la realización de Kahoot.

Resultados esperados: Esperamos observar un aumento en la adquisición de conocimientos relacionados con los Primeros Auxilios, así como un aumento de la motivación hacia los contenidos de la práctica/ actividad. Por otro lado, esperamos que el trabajo en equipo mejore las habilidades sociales, así como la comunicación entre los alumnos y el liderazgo compartido.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, INNOVACIÓN DOCENTE, PRIMEROS AUXILIOS, UNIVERSIDAD

PROYECTO: CHALLENGE BY LEARNING (CBL) EN EL DISEÑO DE ESPACIOS DEPORTIVOS

Daniel Frías López
Faculty of Sport Sciences, Universidad Europea de Madrid
Mª Luisa Martín-Sánchez
Javier Sánchez Sánchez
Carlos Serrano Luengo
Universidad Europea de Madrid

Proyecto: Challenge by Learning (CBL) en el diseño de espacios deportivos

Introducción: El Challenge based Learning (CBL) es un instrumento de aprendizaje experiencial basado en el planteamiento de un problema vinculado al entorno profesional (Jou et al., 2010). La reflexión del

alumnado y las posibles soluciones (entre otros) son vitales para el desarrollo de este tipo de aprendizaje (Jiménez-Bernal et al., 2021). Sin embargo, los CBLs son escasos en los grados relacionados con el diseño de espacios deportivos.

Objetivos: Evaluar la autopercepción de competencias transversales de diferentes grados relacionados con la actividad física y el deporte tras concurrir en un CBL en el diseño de espacios deportivos.

Metodología:

Muestra: 47 alumnos/as (30 de Diseño y Planificación de Espacios Deportivos; Grado de Gestión Deportiva, 2º curso y 17 de Diseño y Planificación de Instalaciones Deportivas del Grado de Ciencias del Deporte y de la Actividad Física [CAFyD, 4º curso]).

Procedimiento: El reto fue el trabajo final de ambas asignaturas. El alumnado competirá por lograr la mejor propuesta de rediseño de la sala de fitness de un centro de fitness de una gran cadena de gimnasios en España.

1: Un representante de dicha cadena introduce al alumnado en las nuevas tendencias del fitness y expone el problema de rediseñar su sala de fitness.

- Entrega del plano de la sala fitness y lanzamiento del reto.

3: En grupos reducidos, los alumnos/as compitieron por realizar la mejor propuesta de su grado. Este periodo duró 4 semanas y contó con entrega parcial.

4: Los alumnos/as de cada grado seleccionarán la mejor propuesta entre todas las presentadas para que represente a su clase en la fase final.

5: Los representantes de cada grado presentaron la propuesta seleccionada ante un comité de expertos en un acto público.

Instrumentos: Se analizó la predisposición del alumnado y su satisfacción mediante el Net Promoter Score (NPS). Antes y después completaron un cuestionario sobre el grado de desarrollo de competencias

blandas con el fin de analizar cambios pre-post en la autopercepción del alumnado en competencias.

Análisis de datos: Los datos se mostraron en forma de media y desviación típica. Se utilizó la prueba de los signos de Wilcoxon al no haber distribución normal para analizar cambios pre-post.

Resultados El alumnado presentó bastante rechazo inicial al reto con un NPS inicial de -11. Sin embargo, tras la realización del CBL mostraron un NPS de +38. No se obtuvieron cambios significativos en la percepción de competencias blandas del alumnado. Sin embargo, el alumnado comentó a los profesores participantes haberse implicado mucho más que en el resto de los trabajos de la asignatura.

Conclusiones: El CBL es un elemento motivador para el alumnado al acercar problemas comunes en entornos profesionales al alumnado. A pesar de la alta exigencia del mismo al exigir la implicación de procesos cognitivos complejos (Pirámide de Bloom), el alumnado muestra un alto interés y parece estar dispuesto a dedicar altos niveles esfuerzo.

PALABRAS CLAVE

DEPORTE, ESTUDIO, INSTALACIÓN, PRÁCTICA

EL USO TIK TOK COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD DE LOS ALUMNOS DE EXPRESIÓN CORPORAL

Pablo Jiménez Jiménez
Departament d'Educació Física i Esportiva-Universitat de València
María Huertas González-Serrano
Carlos Pérez Campos
Daniel Ordiñana Bellver
Universidad Católica de Valencia

Introducción: La alfabetización digital constituye uno de los pilares fundamentales en la educación del estudiantado universitario. Por este motivo, la educación sobre el buen uso de los medios sociales es un eje fundamental en la educación del estudiantado universitario tanto para su futuro laboral como personal.

Dentro del campo de las ciencias de la actividad física y el deporte, el uso de aplicaciones comerciales cómo TikTok ha despertado el interés de la comunidad científica y académica debido a la sencillez de uso de esta aplicación, su amplio número de herramientas de edición de vídeo y su abundante biblioteca musical (Su et al., 2020). De hecho, un estudio recientemente publicado por Escamilla-Fajardo et al. (2021) ha demostrado que los estudiantes de esta disciplina valoran positivamente el uso de este medio social dentro de la asignatura de Fundamentos de la Expresión Corporal y lo consideran más motivante que el trabajo tradicional. De manera adicional, los resultados de este estudio subrayan cómo algunos alumnos indican que TikTok puede ser una herramienta útil para mejorar la creatividad del alumnado.

Debido a la inexistencia de estudios que prueben esta relación entre el uso de TikTok y la creatividad del alumnado, se plantea el presente estudio con el objetivo de analizar si la participación en una innovación educativa basada en el uso de esta herramienta dentro de la asignatura

de Fundamentos de la Expresión Corporal puede mejorar la creatividad percibida del estudiantado.

Métodos: La muestra del presente estudio se compone de 26 estudiantes del grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (en adelante, CAFD), los cuales son mayoritariamente hombres (77%) con una edad media de 20,40 (±1,50) años. Los estudiantes completaron un cuestionario on-line compuesto por un total de 13 preguntas que incluían variables sociodemográficas de interés y seis ítems de la escala de creatividad percibida utilizada por Biraglia y Kadile (2017) (alfa de Cronbach= 0,7). Los datos fueron analizados mediante el programa JASP (Version 0.16.4; JASP Team, 2022) para análisis descriptivos e inferenciales. En primer lugar, la prueba Shapiro Wilk para de distribución de la muestra mostró una distribución no normal de los datos. Por este motivo, en segundo lugar, se realizó la prueba de rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Resultados: De acuerdo con los resultados obtenidos, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas en ninguno de los seis ítems que conformaban la escala de creatividad ($p<0,05$).

Conclusiones: De acuerdo con los resultados obtenidos no se han podido comprobar diferencias estadísticamente significativas en la creatividad percibida de CAFD después de introducir TikTok en las clases de Fundamentos de la Expresión Corporal. Estos resultados pueden ser debidos al tamaño de la muestra del estudio, por lo que son necesarias futuras investigaciones con poblaciones más amplias para poder contrastar los hallazgos obtenidos en el presente estudio. Asimismo, otra posible explicación para los resultados puede ser que las tareas propuestas de TikTok no hayan sido adecuadas o correctamente planteadas, por lo que puede ser interesante plantear tareas alternativas.

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS, EXPRESIÓN CORPORAL, SPORTS SCIENCE, TIKTOK

ESTUDIO SOBRE LOS CONOCIMIENTOS NUTRICIONALES EN LOS ALUMNOS DE SECUNDARIA DE UN CENTRO DE LA PROVINCIA DE CASTELLÓN

Adrián Escribano Adelantado
Campus capacitas

Pablo Jiménez Jiménez
Departament d'Educació Física i Esportiva-Universitat de València

Carlos Pérez Campos
Universidad Católica de Valencia

Daniel Ordiñana Bellver
Universidad Católica de Valencia

Introducción Hoy en día la promoción de hábitos saludables es uno de los principales objetivos de la Educación Física. Dentro de este objetivo, la adquisición de hábitos de nutrición saludable resulta un contenido de gran importancia que está altamente relacionado con los conocimientos nutricionales de los alumnos. Los conocimientos nutricionales, definidos como la comprensión de conceptos de nutrición saludable puede determinar el comportamiento alimentario y los hábitos de salud de los individuos desde la infancia junto con otros factores ambientales, socioeconómicos y culturales. Estos conocimientos, además, desempeñan un papel fundamental en prevención de enfermedades crónicas como la obesidad (Spronk et al., 2014) . Los comportamientos alimentarios se forman durante la primera infancia y se consolidan hasta la adolescencia. Por lo tanto, esta etapa resulta clave en términos de educación nutricional, ya que a esta edad se adquiere más libertad en cuanto a la elección de alimentos y bebidas fuera del hogar En aspecto, la literatura existente en la actualidad parece indicar que los conocimientos nutricionales de los adolescentes son bajos en la actualidad. Este dato resulta altamente relevante debido al aumento alarmante de la obesidad en los países desarrollados (Afshin et al., 2019) . Además, en muchos de los estudios

realizados hasta la fecha no se ha estudiado si la práctica de actividad física puede influir sobre estos conocimientos.

Objetivo general: El objetivo general es estudiar los conocimientos nutricionales de los alumnos de secundaria.

Metodología Para estudiar los conocimientos nutricionales de los estudiantes de la provincia de Onda se ha llevado a cabo un sondeo mediante encuesta a un total de 104 alumnos del colegio Virgen del Carmen Onda sobre los mitos y falsas creencias de los hábitos alimentarios. El instrumento utilizado para este estudio es el General and Sport Nutrition Knowledge Questionnaire (GeSNK), el cual ha sido validado y adaptado prviamente al español (Manzano-Felipe et al., 2022) .

Los datos obtenidos fueron analizados mediante el programa SPSS (Versión 25; IBM) para análisis descriptivos e inferenciales. En primer lugar, se realizó la prueba Kolmogorov Smirnoff para comprobar la distribución normal de la muestra. A continuación, en segundo lugar, se realizó la prueba t-student para comprobar si existían diferencias en los conocimientos nutricionales de los alumnos en función de la práctica deportiva.

Resultados y discusión Los resultados del trabajo indica que los alumnos tienen un nivel de conocimientos nutricionales medio, obteniendo una puntuación media un 48,62 de 92 en el test. Se han encontrado diferencias estadísticamente significativas en los conocimientos nutricionales de los alumnos que realizan deporte sobre los que no realizan ningún tipo de actividad física. Estos resultados pueden ser debidos a la muestra estudiada por lo que se recomienda realizar futuras investigaciones con poblaciones numerosas para poder probar algunas de las hipótesis planteadas en este trabajo en otras poblaciones.

Conclusiones Los resultados obtenidos demuestran que los conocimientos nutricionales de los estudiantes colegio Virgen del Carmen de Castellón son bajos en línea con la evidencia científica disponible. De manera adicional, se han encontrado diferencias en el conocimiento de aquellos adolescentes que practicaban actividad física sobre los que no.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTES, EDUCACIÓN FÍSICA, HÁBITOS ALIMENTARIOS, HÁBITOS SALUDABLES, NUTRICIÓN

INFLUENCIA EN LA MOTIVACIÓN, DISFRUTE, AUTONOMÍA, COMPETENCIA Y SATISFACCIÓN EN EL ALUMNADO DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA SOBRE EL DEPORTE DE LA ORIENTACIÓN

Alejandro Sasera Martí
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

David Parra Camacho
Universitat de València

Carlos Pérez Campos
Universidad Católica de Valencia

Pablo Jiménez Jiménez
Departament d'Educació Física i Esportiva-Universitat de València

La investigación surge de la necesidad por conocer la percepción que tiene el alumnado hacia las clases de Educación Física y como repercute en las variables objeto de estudio la gamificación como metodología activa.

El objetivo principal de la presente investigación es analizar la influencia que tiene la metodología utilizada en la motivación, disfrute, autonomía, competencia y satisfacción en el alumnado de 2º de la E.S.O. en Educación Física durante una unidad didáctica basada en el deporte de la orientación.

La muestra está formada por 85 alumnos y alumnas de un centro de Santa Eulalia, Islas Baleares. La muestra se dividió en dos grupos de

manera que un grupo (N= 42) experimentó un enfoque metodológico tradicional con estilos de enseñanza como la asignación de tareas y el otro grupo (N= 43) experimentó la misma unidad con un enfoque metodológico centrado en la gamificación.

Para poder analizar el impacto de las variables en la muestra, el alumnado cumplimentó un cuestionario antes y después de la intervención educativa con escalas adaptadas para las variables del estudio: Cuestionario de Satisfacción con las Clases de Educación Física (PACSQ) extraída de Cunningham (2007) con 33 ítems; Escala de medida del disfrute en la actividad física (PACES) de Molt et al. (2001) con 16 ítems; Escala de medición de la satisfacción de las necesidades psicológicas en el ejercicio (PNSE), extraída de Wilson et al. (2006), de la que se seleccionó solo las dimensiones de autonomía y competencia (12 ítems); y la Escala de Locus Percibido de Causalidad con la regulación integrada (PLOC-2), extraída de Ferriz et al. (2019), con 24 ítems.

Los grupos con metodología gamificada experimentaron incrementos significativos en todas las variables. En primer lugar, en la satisfacción con las clases de Educación Física se pudo observar (Mpre=5,40; Mpost=6,29). Dentro de la motivación, se observaron incrementos en las dimensiones de motivación intrínseca (Mpre=5,33; Mpost=6,47), regulación integrada (Mpre=5,10; Mpost=5,72), regulación identificada (Mpre=5,77; Mpost=6,41) y regulación introyectada (Mpre=4,59; Mpost=5,15), mientras que la desmotivación disminuyó (Mpre=3,45; Mpost=1,45). También se observaron incrementos en la autonomía (Mpre=3,64; Mpost=5,79) y competencia (Mpre=4,89; Mpost=5,61), y en el disfrute con la actividad física (Mpre=3,68; Mpost=4,79), al contrario que los grupos con metodología tradicional, quienes no obtuvieron variaciones significativas.

Además, se pudo comprobar que el género masculino obtenía mejores resultados en todas las variables respecto al género femenino. Por otro lado, no hubo diferencias reseñables en las variables objeto de estudio respecto a aquellos estudiantes que realizaban actividad física fuera del horario escolar comparándolos con los que no.

Los resultados de este estudio permiten afirmar que la metodología gamificada ayuda a obtener mejores resultados en la percepción que tiene el alumnado hacia las clases de Educación Física y la satisfacción, motivación, disfrute, autonomía y competencia percibida en la línea de estudios como Piñeiro (2022) y Quintero et al. (2018).

Cabe destacar que está investigación estuvo limitada por el número de participantes siendo 85 estudiantes de un único centro de educación secundaria, por lo que no se pueden generalizar los resultados al conjunto del alumnado.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN FÍSICA, GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍA, MOTIVACIÓN.

LA PERSPECTIVA DEL FUTURO PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, BACHILLERATO Y FORMACIÓN PROFESIONAL SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN EDUCACIÓN FÍSICA

Eloy José Villaverde-Caramés
Óscar Romero-Chouza
Universidad Europea de Madrid

Marina Vargas-Terrones
Gonzalo Torres Márquez
Universidad Europea

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) representan una estrategia esencial para abordar los desafíos globales y acercar un futuro sostenible, debiendo la educación contribuir a esta finalidad (Organización

de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2017). En este sentido, desde la asignatura de Educación Física se requieren profesionales competentes que desarrollen este contenido adecuadamente (Prieto et ál., 2022), siendo necesario confirmar si los futuros docentes reciben una formación sólida al respecto.

El objetivo del presente trabajo fue examinar el conocimiento e importancia que se le concede al desarrollo de los ODS en la asignatura de Educación Física por parte de un grupo de futuros docentes en proceso de formación.

La metodología empleada fue descriptiva, aplicando un diseño convergente con métodos mixtos (Creswell, 2015). La muestra estaba constituida por 21 estudiantes del Máster Universitario en Formación del Profesorado de la Universidad Europea de Madrid en la especialidad de Educación Física. Para la recogida de información se utilizó un cuestionario integrado en la plataforma Vevox, compuesto por 6 preguntas (4 cerradas y 2 abiertas) que se organizaron en dos fases diferentes dentro de una sesión online. Para el análisis de los datos se usaron frecuencias y porcentajes, complementando esa información con la reflexión proporcionada por el alumnado.

Los resultados obtenidos demuestran que el conocimiento inicial que tiene el futuro profesorado sobre el significado del término ODS es bastante limitado [“no tengo ni idea” (10), “no lo sé” (18)], o incompleto [“sostenibilidad” (2)]; además de presentar dificultades para concretar cuantos estados miembros participaron en la configuración de la Agenda 2030. Tras presentar este contenido al alumnado, se les solicitó que indicaran qué 3 objetivos consideraban más importantes en la mejora de nuestro mundo, destacándose el ODS 1. Fin de la pobreza (44,44%), el ODS 4. Educación de calidad (44,44%) y el ODS 3. Salud y bienestar (38,9%). Para un 55,56% de los encuestados, la consecución de los ODS en las clases era una finalidad importante (27,78%) o muy importante (27,78%), mientras que un 44,44% se mantenía en una posición neutral. Otra cuestión que se les planteó a los participantes fue presentar qué 3 ODS eran más relevantes en su compromiso como futuros docentes, escogiendo el ODS 3. Salud y bienestar (93,75%), el ODS 4. Educación

de calidad (81,25%) y el ODS 5. Igualdad de género (56,25%). Para la muestra analizada se aprecian opiniones enfrentadas, considerando algunos estos objetivos necesarios, mientras que otros los analizaban con una perspectiva futurista o poco realista en el momento actual.

El desconocimiento del futuro profesorado de Educación Física hacia los ODS y sus preferencias por estas finalidades están en línea con los resultados de Baena-Morales et ál. (2021), mostrando las dificultades de los docentes actuales para comprender el significado de estas metas y su alcance en el aula. Esta situación es compartida por profesorado de otras áreas (Brandt et ál., 2019).

Como conclusión, se destaca la necesidad de potenciar la formación de futuros profesionales en el desarrollo sostenible, poniendo de relieve prácticas exitosas que tengan una repercusión directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que vayan más allá de un conocimiento superficial de estos objetivos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN SUPERIOR, FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: BÁDMINTON A TRAVÉS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO Y LA GESTIÓN DE AULA EN SECUNDARIA

Ana Pérez Curiel
Universidad Nebrija

El aprendizaje cooperativo se presenta como uno de los modelos pedagógicos con mayor evidencia científica que podemos aplicar en

educación física para favorecer aprendizajes más significativos y que favorecen la adquisición de habilidades y actitudes en el alumnado que exceden el propio contenido que se trabaje como son: la capacidad de ayudar a los demás, el compromiso, la responsabilidad, la superación personal, la autonomía, etc. Sin embargo, la extensión de este y de otros modelos pedagógicos en la práctica diaria de las aulas es bastante limitada.

A través de esta propuesta planteamos cómo se ha llevado a cabo una unidad didáctica de bádminton utilizado el aprendizaje cooperativo a lo largo de diferentes años escolares. Veremos la aplicación concreta de este modelo pedagógico, los resultados en los aprendizajes del alumnado y los resultados en el proceso de enseñanza.

Por un lado, los objetivos de la unidad didáctica son: (1) Comprender la lógica interna de bádminton individual y dobles para realizar una mejor toma de decisiones (táctica) en juego, (2) realizar los elementos técnicos de bádminton como medio para mejorar la coordinación dinámica general y óculo-manual con implementos y (3) trabajar de manera cooperativa con otras personas de clase como medio para aumentar la autonomía en las sesiones de educación física. Por otro lado, el diseño de la propuesta también pone el foco en la aplicación del modelo pedagógico y la gestión de aula, por lo que, en este punto, el objetivo es implementar el aprendizaje cooperativo como medio para mejorar la autonomía del alumnado favoreciendo la gestión de aula.

La metodología empleada es el aprendizaje cooperativo teniendo como referencia los pilares básicos establecidos por Johnson, Johnson, Holubec (1999). Además, se utilizan los desafíos físicos cooperativos (Fernández Río y Velázquez Callado, 2005) como herramienta fundamental de la unidad, viendo cómo se aplican de manera específica a un deporte como el bádminton. Por último, se utiliza la técnica de Puzzle de Aronsson (Aronson y Patnoe, 1997) como estrategia básica para avanzar en los contenidos técnico-tácticos más específicos del deporte.

Los principales resultados de esta experiencia nos muestran que, frente a otras unidades didácticas, existe una mayor implicación del alumnado en las actividades, lo que tuvo un claro reflejo en su aprendizaje, evaluación y calificación final. Además, se apreciaron redes claras de ayuda

entre los compañeros y compañeras de clase, una mejora de la autonomía, un buen nivel de responsabilidad por el propio aprendizaje y por el resto de personas de clase. En cuanto al proceso de enseñanza, lo más destacable ha sido cómo, a través de las estrategias aplicadas, la profesora ha tenido más tiempo para poder atender al seguimiento del alumnado; ha respondido a las necesidades individuales, en aquellos casos en los que se daban más dificultades de aprendizaje; ha mejorado la comprensión de las explicaciones iniciales; y ha aumentado de los tiempos de práctica del alumnado frente a los de resolución de conflictos, planteamientos de tarea, etc.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, GESTIÓN DE AULA

FORMACIÓN Y COMPETENCIAS DEL DOCENTE: NECESIDADES Y RETOS

ABSTRACT

En la docencia subyace la necesidad de renovarse permanentemente con la finalidad de dar una respuesta adecuada a las demandas del ejercicio profesional. El papel del docente nos exige capacitarnos, actualizarnos, estar informados sobre los avances en materia de educación, tecnológicos, científicos y lo que sucede en el mundo en general.

Las circunstancias cambiantes del sistema educativo y del alumnado apremian al docente para que sea competente a la hora de enfrentarse a las demandas actuales y futuras. Sin embargo, el sistema tradicional de formación del docente muestra signos de agotamiento ante las necesidades detectadas durante la pasada década. En este tiempo ha cambiado drásticamente la forma en que la enseñanza y aprendizaje se organizan, las características de aquellos que aprenden, así como las bases estructurales donde se asienta el conocimiento a trasmitir. Por otro lado, los planes de estudio de formación de maestros y profesorado de secundaria están en revisión constante para incluir iniciativas que aumenten la calidad. En este sentido, se persigue integrar y armonizar elementos de formación y competencias, de tal modo que el docente, además de ser experto en su ámbito, se adueñe de su propia práctica educativa y tome decisiones responsables, autónomas y profesionales acerca de su acción docente.

En consecuencia, la formación que prepare a las futuras generaciones de docentes debería integrar aspectos como el conocimiento del contenido, el conocimiento didáctico del contenido, los saberes pedagógicos y metodológicos, además de incorporar la reflexión sobre las propias creencias y práctica docente, conocimiento y comprensión de las debilidades y fortalezas, además del reconocimiento de los aspectos socioemocionales.

Este simposio se centrará en:

- las necesidades formativas
- experiencias sobre programas y métodos en la formación inicial y permanente,
- desarrollo de competencias profesionales en los equipos docentes,
- innovaciones en las propuestas formativas encaminadas hacia la formación integral del docente.

- **Ponencia S15-01.** FACTORES DETERMINANTES Y SU INFLUENCIA CON LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA EN LOS DOCENTES UNIVERSITARIOS EN TACNA, PERÚ Sam Espinoza Vidaurre.
- **Ponencia S15-02.** PRODUCTO ACADÉMICO Y PROFESORADO EN LA ERA DE LA IA SEGÚN LA PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES Jorge Crespo González. María José Vicente Vicente. Segundo Valmorisco Pizarro.
- **Ponencia S15-03.** ETHICAPP: UN DASHBOARD PARA UN ESTUDIO DE CASO SOBRE IA Mª Aránzazu Serantes.
- **Ponencia S15-04.** LA VOLUNTAD DE COMUNICARSE, EL DISFRUTE Y LA ANSIEDAD DEL ALUMNADO DE SECUNDARIA EXPERIMENTADOS EN EL AULA DE INGLÉS Marta Napiórkowska.
- **Ponencia S15-05.** EL APRENDIZAJE-SERVICIO COMO TÉCNICA FORMATIVA EN CONTEXTOS EDUCATIVOS COMPLEJOS. RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE LENGUA ARAGONESA. Iris Orosia Campos Bandrés.
- **Ponencia S15-06.** ESTRATEGIAS PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN EL PROFESORADO DE CENTROS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA: UN ESTUDIO CUALITATIVO Donatella Di Marco. Baltasar González-Anta. Nuria Gamero Vázquez. Ana Zornoza Abad.
- **Ponencia S15-07.** LA FIGURA DEL DOCENTE EN LAS TAREAS ESCOLARES FUERA DEL HORARIO ESCOLAR Enrique Fradejas Medrano.
- **Ponencia S15-08.** ENTRE RETOS Y AMULETOS: ¿QUÉ SABE EL ALUMNADO DE MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL SOBRE LA GAMIFICACIÓN? Noëlle Fabre Mitjans. Gregorio Jimenez Valverde. Carlos Heras Paniagua.
- **Ponencia S15-09.** ABSENTISMO EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS: INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA DE METODOLOGÍAS DOCENTES EFICACES Rocío Estévez-Santiago.

- **Ponencia S15-10.** FORMACIÓN PERMANENTE DEL PROFESORADO, INNOVACIÓN EDUCATIVA Y GÉNERO EN LA RIOJA. Jesús Castellano Latorre.
- **Ponencia S15-11.** COOPERATIVE LEARNING AT THE UNIVERSITY LEVEL IN PRIMARY EDUCATION DEGREE Anna Szczesniak.
- **Ponencia S15-12.** LA FORMACIÓN DIGITAL DOCENTE COMO MEDIO PARA ELIMINAR LA BRECHA DIGITAL Nieves Gutiérrez Ángel. Maria Dolores Pérez Esteban. Isabel Mercader Rubio.
- **Ponencia S15-13.** ¿CÓMO ACABAS TU CLASE? ANÁLISIS EXPLORATORIO DE CÓMO LOS PROFESORES DE MATEMÁTICAS TERMINAN SU CLASE Alberto García-Díaz. Israel García Alonso.
- **Ponencia S15-14.** ACTITUDES DE FUTUROS MAESTROS PRIMARIA HACIA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS Natalia Serrano Amarilla. María José Cuetos Revuelta. Beatriz Marcos Salas. Ana Isabel Manzanal Martínez.
- **Ponencia S15-15.** PRECONCEPCIONES ERRÓNEAS SOBRE CIENCIAS EN FUTURO MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Ana Isabel Manzanal Martínez. Natalia Serrano Amarilla. María José Cuetos Revuelta. Beatriz Marcos Salas.
- **Ponencia S15-16.** FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO EN LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS ESPAÑOLAS TRAS LA LOSU María De Los Ángeles Villar Lemos.
- **Ponencia S15-17.** DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES A TRAVÉS DEL USO DE ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS EN DOCENTES Ana Pereles López.
- **Ponencia S15-18.** COMPETENCIAS DOCENTES Y POLÍTICAS AMBIGUAS PARA LA FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA BÁSICA EN CHILE Johanna Vargas Ugalde. Isabel González Ramírez.
- **Ponencia S15-19.** ESTUDIO DE CASO MÚLTIPLE SOBRE LA EFICACIA DE LOS PEER LEARNING GROUPS EN LA ELABORACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE CURSOS DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO Rafael López Meseguer. María José García De La Barrera Trujillo.

- **Ponencia S15-20.** LA FIGURA DEL BIOMAESTRO: UNA PROPUESTA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE EN SOCIEDADES TECNOLOGIZADAS Carlota Gómez Herrera.
- **Ponencia S15-21.** TRANSFORMAR EL AULA: EL ESPACIO COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS UNIVERSITARIAS Carlos Esbert Del Moral. Iván Cáceres Sánchez. Juan Jesús Torres Jurado.
- **Ponencia S15-22.** TEACHER WELLBEING AND PRE-SERVICE EFL TEACHERS' BELIEFS ABOUT LANGUAGE TEACHING BEFORE AND AFTER THEIR PRACTICUM: A CASE STUDY Carmen Carvajo Lucena.
- **Ponencia S15-24.** LA CONCEPCIÓN DE LOS FUTUROS MAESTROS SOBRE LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. UNA COMPARACIÓN CON LAS DIRECTRICES DEL CURRÍCULO ACTUAL Meriam Boulahrouz.
- **Ponencia S15-25.** EMOCIONES Y CULTURA: UNA PERSPECTIVA BOTTOM-UP EN CONTEXTOS EDUCACIONALES Rodolfo Bachler Silva. Macarena Otárola Contreras.
- **Ponencia S15-26.** VALORACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DOCENTES POR EL ALUMNADO. IMPULSO DEL MENTORIGN PARA PROFESORES EN LAS ENSEANZAS ON LINE Y PRESENCIAL Ana Lambea Rueda. María Amparo Grau Ruiz. Josefina Fernandez Guadaño.
- **Ponencia S15-27.** EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN TRANSVERSAL DEL PROFESORADO: RESULTADOS DE UNA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA CON FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA Leticia López - Mondéjar.
- **Ponencia S15-28.** PROPUESTAS EDUCATIVAS INNOVADORAS CREADAS POR GRADUADOS EN MAGISTERIO INFANTIL Y PRIMARIA Jonathan Castañeda Fernández.
- **Ponencia S15-29.** EL DOCENTE UNIVERSITARIO Y SU CAPACITACIÓN PARA LA INNOVACIÓN. Mª Ángeles Triviño García. Ana Inmaculada Martínez González.

- **Ponencia S15-30.** TRAINING FUTURE TEACHERS IN COMPUTATIONAL THINKING: AN EXAMINATION OF THE INTEGRATION OF MATHEMATICS AND SCRATCH PROGRAMMING Javier Del Olmo Muñoz. Josefa Dólera Almaida. Hélia Jacinto. José Antonio González-Calero Somoza.
- **Ponencia S15-31.** DAR CLASES O IMPARTIR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA UNIVERSITARIA Ana Inmaculada Martínez González. Mª Ángeles Triviño García.
- **Ponencia S15-32.** PROPUESTA EDUCATIVA INNOVADORA: LA CREACIÓN DE REA COMO REFORZADORES POSITIVOS EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO Pilar Cantillo Cordero. Ramón Tena Fernández.
- **Ponencia S15-33.** MÉTODO DE CASOS, RETOS DE SU IMPLEMENTACIÓN EN EL DERECHO Jorge Alberto Márquez Herrán. Luis Xavier Garavito Torres.
- **Ponencia S15-34.** CREENCIAS DEL ALUMNADO DEL MÁSTER DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO SOBRE SUS COMPETENCIAS PARA AFRONTAR LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER Carmen Perdomo López. Miriam Catalina González Afonso.
- **Ponencia S15-35.** NEW CHALLENGES FOR HIGHER EDUCATION: THE NEED TO IDENTIFY AND TRANSFER COMPETENCES IN THE GENERATIONAL HANDOVER PROCESSES Elene Igoa Iraola. Fernando Díez. Elena Quevedo Torrientes.
- **Ponencia S15-36.** POTENCIANDO LA FORMACIÓN DEL PERSONAL DE ACOMPAÑAMIENTO ESTUDIANTIL EN EDUCACIÓN SUPERIOR: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA INNOVADORA BASADA EN EL ENFOQUE DE MICROLEARNING Y RECURSOS ABIERTOS DE APRENDIZAJE Alba Catherine Alves Noreña. Juan Pablo Hernández Ramos.
- **Ponencia S15-37.** COMPETENCIA DIGITAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN MUSICAL: ¿OBLIGACIÓN O UTILIDAD? Paloma Bravo-Fuentes.
- **Ponencia S15-38.** LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN CIENCIAS SOCIALES A TRAVÉS DE COLECTIVOS MARGINADOS: PROPUESTAS DE ESTUDIANTES DEL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Aránzazu García Martínez. Gustavo Camacho Vélez.

- **Ponencia S15-39.** MATICES CONCEPTUALES Y TIPOLÓGICOS PARA LA DOCENCIA DE LA LENGUA CHINA EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS Chiara Uliana.
- **Ponencia S15-40.** DESARROLLO POSITIVO ADOLESCENTE COMO ENFOQUE PROMOTOR DE LA SALUD Y EL BIENESTAR EN LOS CENTROS EDUCATIVOS: UN ESTUDIO SOBRE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SU EFECTO PREDICTIVO ANTE EL CONSUMO DE CANNABIS EN ADOLESCENTES. Sara González Yubero. Maria Jesus Cardoso Moreno.
- **Ponencia S15-41.** HABILIDADES EMOCIONALES PARA EL BIENESTAR Y LA SALUD EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS: UN ESTUDIO SOBRE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y CONSUMO ABUSIVO DE ALCOHOL EN ESCOLARES. Sara González Yubero. Maria Jesus Cardoso Moreno.
- **Ponencia S15-42.** LIPDUB EN LA MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL GRADO DE PRIMARIA EN LA UNIVERSIDAD DE A CORUÑA: PROCESO CREATIVO, DIDÁCTICO, DIVULGATIVO Y EXPRESIVO. Miriam Carretero-García. Lara Varela-Garrote.
- **Ponencia S15-43.** INTERACCIÓN EN ESPACIOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN Y LOGRO ACADÉMICO. Itziar Kerexeta Brazal. Sonia Camara Pereña.
- **Ponencia S15-44.** LAS MEMORIAS DE LA IRONÍA EN EL ESTUDIANTE: ENTRE LOS PRINCIPIOS DOCENTES DEL APTUM Y EL KAIRÓS Miguel Ángel Caro Lopera.
- **Ponencia S15-45.** LA FALTA DE AUTORIDAD MORAL EN LAS AULAS Y SUS POSIBLES IMPLICACIONES EN LA SALUD DEL DOCENTE Blanca Ballester Casanella.
- **Ponencia S15-46.** LA INTRODUCCIÓN DE LA ECONOMÍA SOCIAL EN LOS CENTROS EDUCATIVOS: ESPECIAL REFERENCIA A LAS COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS. Blanca Ballester Casanella.
- **Ponencia S15-47.** PROPUESTA PREVENTIVA DE ABUSO SEXUAL EN LA INFANCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA Carmen Vicente García.
- **Ponencia S15-48.** UNA ASIGNATURA PENDIENTE: EL TEATRO EN LA FORMACIÓN DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA Laura Hernández González.

- **Ponencia S15-49.** UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA ACERCA DEL DESARROLLO PROFESIONAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL EN SU VINCULACIÓN CON LA EDUCACIÓN FÍSICA. Cristina Honrubia Montesinos.
- **Ponencia S15-49b.** COMPETENCIAS DEL PROFESORADO PARA LA DIRECCIÓN DE TRABAJOS FIN DE GRADO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO M.aranzazu Carrasco Temiño. Javier Bermejo Fernández-Nieto.
- **Ponencia S15-50.** LA EXCELENCIA DOCENTE Y SU CONTRIBUCIÓN A LOS ODSS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR Inmaculada Llibrer Escrig. David Servera Francés. Rosa Currás Móstoles. Susana Villaluenga De Gracia.
- **Ponencia S15-51.** PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA TRABAJAR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL ALUMNADO EN LA ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA DIVERSIDAD Paula Escobedo Peiro. Rosa Mateu Pérez. Raquel Flores Builes. María Luisa García Baldán.
- **Ponencia S15-52.** SABERES DOCENTES Gabriela Avila Gonzalez.
- **Ponencia S15-53.** LA EDAD DEL PRIMER MÓVIL Y SU IMPACTO EN LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. UN ESTUDIO CORRELACIONAL. Juan Pablo Hernández Ramos.
- **Ponencia S15-54.** EDUCAR EN IGUALDAD EN LOS CENTROS EDUCATIVOS Ana Rodríguez Martín. Ana Isabel Agusti Lopez.
- **Ponencia S15-55.** FOMENTANDO LA COMPETENCIA REFLEXIVA DOCENTE A TRAVÉS DEL ESTUDIO DE CLASES Y LOS CRITERIOS DE IDONEIDAD DIDÁCTICA: UN ENFOQUE EXITOSO EN LA FORMACIÓN DE PROFESORES EN BRASIL Y ARGENTINA Viviane Hummes. María José Seckel.
- **Ponencia S15-56.** COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES. APROPIACIÓN PRÁCTICA DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Erick Zorobabel Vargas Castro.
- **Ponencia S15-57.** COMPETENCIAS DIGITALES Y DESARROLLO EMOCIONAL DEL DOCENTE UNIVERSITARIO Adriana Mónico Bordino.
- **Ponencia S15-58.** MEDIA AND INFORMATION LITERACY FOR THE LEARNERS' EMPOWERMENT ON DISINFORMATION STOPPAGE María José Hernandez Serrano. Rodrigo Lupercio Riaño Pineda.

FACTORES DETERMINANTES Y SU INFLUENCIA CON LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA EN LOS DOCENTES UNIVERSITARIOS EN TACNA

SAM ESPINOZA VIDAURRE
Universidad Privada De Tacna

Introducción: En los últimos tiempos, ha surgido un mayor interés en el ámbito de la producción científica y su conexión con diversas variables, así como su influencia en las instituciones universitarias. Estas instituciones desempeñan un papel significativo en la generación, transferencia y difusión del conocimiento a través de la investigación que realizan los docentes.

Objetivo: El propósito principal de este estudio se centró en examinar los procesos fundamentales de la gestión del conocimiento, la cultura organizativa, el capital tecnológico y su impacto en la producción científica entre profesores universitarios en Tacna.

Metodología: El estudio adoptó un enfoque mixto no experimental con un diseño secuencial que constó de dos fases. La primera fase se centró en una perspectiva cuantitativa, mientras que la segunda fase se enfocó en una perspectiva cualitativa. Para la muestra cuantitativa, se utilizó un diseño transversal probabilístico, dio como resultado la selección de un subgrupo de 271 docentes universitarios. En cuanto al enfoque cualitativo, se empleó un muestreo intencional y se seleccionaron doce docentes universitarios.

Resultados: El modelo de regresión lineal múltiple y las ecuaciones Estructurales (SEM) permitieron conocer que la gestión del conocimiento, cultura organizacional y capital tecnológico explican significativamente un 38 % (R2 > .376) la producción científica en las universidades de Tacna, ejerciendo mayor efecto sobre la variable dependiente, los procesos de externalización, combinación, internalización, inversión I+D en un 42 % (R2 > .422).

Discusión: Los factores analizados influyen sobre la producción científica en docentes en las universidades de Tacna. El mismo enfoque puede aplicarse en diferentes universidades con el objetivo de generar políticas regionales que impulsen el desarrollo. Las universidades, a través de su tercera misión, pueden llevar a cabo investigaciones que promuevan el progreso de las empresas y la sociedad mediante sus descubrimientos. Por lo tanto, es importante fomentar la colaboración a través del modelo de la "triple hélice", donde la universidad se convierte en un centro de desarrollo de conocimiento capaz de cultivar y fortalecer las habilidades de los estudiantes a través de investigaciones prácticas.

Los docentes desempeñan un papel fundamental como motores generadores de conocimiento, y mediante la creación de redes y alianzas entre las instituciones gubernamentales y los convenios internacionales, se pueden llevar a cabo investigaciones aplicadas en los territorios de estudio.

Conclusiones: Con el fin de mejorar los resultados en términos de producción intelectual, las universidades de Tacna necesitan implementar un proceso efectivo de gestión del conocimiento que permita compartir los resultados de investigación con docentes externos a su propia institución o facultad. Esto implica la publicación y sistematización de los productos y resultados de los proyectos de investigación, así como la utilización de metodologías adecuadas para el desarrollo de dichos proyectos. Además, es importante que la universidad destine más personal y presupuesto para el desarrollo y ejecución de proyectos de investigación. Al hacerlo, se incrementarán los resultados en términos de producción científica.

PALABRAS CLAVE

GESTIÓN DE CONOCIMIENTO; CULTURA ORGANIZACIONAL; CAPITAL TECNOLÓGICO; PRODUCCIÓN CIENTÍFICA; DOCENTES UNIVERSITARIOS.

PRODUCTO ACADÉMICO Y PROFESORADO EN LA ERA DE LA IA SEGÚN LA PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Jorge Crespo González
Universidad Complutense de Madrid/Instituto Complutense de Ciencia de La Administración

María José Vicente Vicente
Universidad Complutense de Madrid

Segundo Valmorisco Pizarro
Universidad Complutense de Madrid

En esta ponencia se va a tratar cómo, a ojos de estudiantes universitarios de ciencias sociales, afecta la emergencia de la IA (especialmente desde la aparición de inteligencia conversacional) a las diferentes partes en que se divide el producto académico docente y, al mismo tiempo, cómo debe actuar el profesorado para conjurar algunos de los peligros derivados, como el aprendizaje ”fake”. Llama la atención que la inmensa mayoría de los estudios sobre el impacto de la IA en la docencia universitaria prescinden de la voz del estudiantado o al menos no se practican con carácter general estudios de expectativas y percepciones a partir de dicha voz.

En nuestro trabajo se utilizará el método descriptivo y analítico, y en lo relativo a las fuentes trabajadas cabe destacar la explotación de los resultados de un estudio socio-empírico practicado sobre estudiantes de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología y de la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Complutense de Madrid durante el mes de mayo de 2023. Dicho estudio empírico se realizó en el marco del proyecto ”Aprendizaje universitario usando la IA-Aprent-IA”, emprendido por un equipo mixto (profesores, alumnado y personal de administración) de las Facultades citadas.

En la ponencia se muestran los resultados de aplicar el cuestionario semiestructurado, y entre otros aspectos se da cuenta de cómo ven el uso de la IA en el aprendizaje en las siguientes cuestiones: grado de

conocimiento y uso de la IA por parte del alumnado; expectativas sobre cómo debe reaccionar el profesorado para verificar las competencias de los estudiantes; cómo afecta la IA al diseño, programa, preparción, impartición y evalución de actividades de aprendizaje.

Tras incorporar los descubrimientos obtenidos durante la investigación de campo al contexto académico, se han derivado diversas conclusiones relevantes. Entre ellas, se resalta la observación actual (junio de 2023) de una falta de entusiasmo evidente y un amplio escepticismo por parte de los estudiantes en relación a las posibilidades de la IA en su proceso de aprendizaje, así como en lo que respeta a la transformación del papel del profesorado en dicho contexto. Los hallazgos de dicho estudio empírico se ponen en correspondencia de la investigación comparada y, al mismo tiempo, ante el carácter inesperado de alguno de los resultados se plantearán sendas hipótesis explicativas.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, CIENCIAS SOCIALES, DOCENCIA, ESTUDIANTADO, ESTUDIO EMPÍRICO, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PRODUCTO ACADÉMICO, PROFESORADO

ETHICAPP: UN DASHBOARD PARA UN ESTUDIO DE CASO SOBRE IA

Mª Aránzazu Serantes
Universidad del Atlántico Medio

Objetivos: Se identificaron las principales áreas de interés y los enfoques utilizados previamente en el área de la ética (deontología profesional, valores, competencias). Para llevar a cabo el experimento, se obtuvo un conjunto de datos realistas a partir de un grupo de referencia, que usaría la app con el objetivo de verificar el comportamiento y la secuencia lógica de las acciones y reacciones humanas basándose en un aprendizaje

basado en problemas. **Resultados:** Se examina la capacidad de la aplicación para identificar y evaluar diferentes perspectivas éticas, así como su capacidad para proporcionar soluciones justificadas en situaciones complejas. Se discuten los desafíos asociados al uso de la IA en la ética aplicada, como la interpretación de resultados, la explicabilidad de los procesos de toma de decisiones y la responsabilidad ética en el diseño y uso de los sistemas de IA. **Discusión:** Una aplicación como Ethicapp puede ayudar a abordar cuestiones éticas complejas y tomar decisiones informadas en situaciones éticas desafiantes. A partir de estos experimientos se perfeccionarán los resultados y se obtendrán conclusiones sobre la eficacia y los desafíos asociados al uso de la IA en la ética aplicada en la que el profesor pueda verificar los resultados en tiempo real mediante un dashboard. **Conclusiones:** El estudio de caso puede revelar diferentes dilemas éticos asociados con el uso de la IA en el contexto específico analizado. Estos dilemas podrían incluir la falta de transparencia en los algoritmos de IA, la discriminación algorítmica, la invasión de la privacidad, la responsabilidad y el sesgo de la IA, entre otros.

PALABRAS CLAVE

APLICACIÓN, DATOS, ESTUDIO CUALITATIVO, IA, TIC

LA VOLUNTAD DE COMUNICARSE, EL DISFRUTE Y LA ANSIEDAD DEL ALUMNADO DE SECUNDARIA EXPERIMENTADOS EN EL AULA DE INGLÉS

MARTA NAPIÓRKOWSKA
Universidad de Málaga

Pretender fomentar la participación y la motivación del alumnado sin tener en cuenta sus emociones en el aula de lengua extranjera está destinado a un fracaso comunicativo. Un docente debe saber reconocer y gestionar tanto las emociones negativas como las positivas de su

estudiantado para ayudarle a comunicarse en una LE y aumentar su rendimiento escolar. El objetivo de nuestro estudio consistía en conocer las situaciones de clase que generan en el alumnado de secundaria tanto la voluntad de comunicarse en inglés como el disfrute y la ansiedad experimentados durante la comunicación oral en dicha lengua. Los datos se recogieron mediante herramientas cuantitativas y cualitativas. En la investigación cuantitativa se usó un cuestionario telemático con 35 preguntas cerradas de escala Likert de 5 puntos (1-5), administrado a 2608 alumnos de institutos de educación secundaria, 1480 estudiantes polacos y 1128 estudiantes españoles, que lo cumplimentaron en horario escolar durante las clases de inglés. Para recoger los datos de índole cualitativa, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas a través de videoconferencias con 22 alumnos, 11 polacos y 11 españoles. Ambas herramientas se diseñaron en las lenguas maternas del alumnado y en función de posibles factores que generan la voluntad de comunicarse y las emociones positivas y negativas, experimentadas en el aula de LE. Los hallazgos indican que tanto el alumnado polaco como el español está más predispuesto a comunicarse cuando sabe la respuesta correcta, se siente cómodo con el tema, el cual le resulta interesante y tiene la posibilidad de hablar en parejas o en pequeños grupos. La menor voluntad de comunicarse se observa en situaciones en las que nadie más está hablando en el aula. Los resultados en los que difieren bastante ambos colectivos son los referentes a la evaluación de la participación y la ubicación en el aula. Los estudiantes españoles están más predispuestos a comunicarse cuando saben que la expresión oral se puntúa y cuando están sentados en la parte delantera de la clase. Los valores de las medias de las situaciones comunicativas relacionadas con el disfrute experimentado por el alumnado en el aula no varían mucho entre el alumnado polaco y español; sin embargo, entre el alumnado español son levemente más altos. Ambos colectivos perciben a su profesorado como amable, motivador y de apoyo cuando hablan inglés en clase, lo que indudablemente contribuye a su bienestar emocional en el aula. También, la mayoría reconoce que el ambiente es distendido y amistoso, ya que se ríe mucho y forma un buen equipo con sus compañeros en las clases de inglés. Por último, la comunicación oral en inglés en sí es una fuente de ansiedad

para ambos grupos de alumnos, puesto que incluso cuando están muy preparados para decir algo en clase, se ponen nerviosos. Las situaciones en las que el alumnado experimenta más ansiedad al hablar en inglés están relacionadas con la comparación con los demás y la interacción con el profesorado, ya que muchos alumnos sienten que sus compañeros de clase hablan inglés mejor que ellos y se ponen nerviosos cuando saben que van a ser preguntados por el profesor o la profesora. El conocimiento de estos hallazgos permite fomentar situaciones que despiertan las emociones positivas en el alumnado y disminuyen las negativas, lo que, indudablemente, puede contribuir a la mejora de la práctica docente y de la interacción oral en inglés del alumnado de secundaria.

PALABRAS CLAVE

ANSIEDAD, DISFRUTE, EDUCACIÓN SECUNDARIA, ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS, VOLUNTAD DE COMUNICARSE

EL APRENDIZAJE-SERVICIO COMO TÉCNICA FORMATIVA EN CONTEXTOS EDUCATIVOS COMPLEJOS. RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE LENGUA ARAGONESA

Iris Orosia Campos Bandrés
Departamento de Didácticas Específicas
(área de Didáctica de la Lengua y la Literatura)
Universidad de Zaragoza

Introducción: Aragón es un territorio históricamente trilingüe en el que sus dos lenguas minoritarias no ostentan un estatus de oficialidad, lo cual ha dado lugar a una situación de *doble discriminación* (López, 2021) que, entre otras cuestiones, se refleja en su escasa normalización educativa (Campos *et al.*, 2021). Por lo que respecta a la lengua aragonesa, esta realidad ha conducido a una incorporación tardía de una especialización en este idioma en los estudios de Magisterio, que tuvo lugar en el curso 2020/2021 a pesar de que su enseñanza escolar dio comienzo en el curso 1997/1998.

Objetivos: La complejidad sociolingüística y educativa inherente a esta lengua en peligro (Benítez, 2015; Campos, 2018), ha impuesto numerosos retos en la formación del futuro profesorado especialista en aragonés que nos lleva a comprender la necesidad de alcanzar una formación especialmente coherente con los principios subrayados por Mendoza (1998), donde destacamos l**a necesidad de trascender la idea del *docente aplicador*** para generar *docentes profesionalizados*, con una capacidad crítica que les permita reflexionar, investigar y diagnosticar para dar respuesta a diferentes retos de forma autónoma.

Con el fin de contribuir a ello, se diseñó un proyecto de aprendizaje-servicio en el cual varios docentes de aragonés en activo compartieron con el alumnado de la Mención en Lengua Aragonesa las características sociolingüísticas y educativas de sus respectivos contextos profesionales, así como sus necesidades en términos de recursos didácticos.

Metodología: A partir de los casos presentados, el alumnado trabajó durante un cuatrimestre para dar respuesta a cada reto, lo cual se tradujo en la creación de secuencias didácticas que requerían la aplicación integral de conocimientos adquiridos en el conjunto de la Mención. Durante este proceso, el alumnado mantuvo entrevistas con el profesorado colaborador para recopilar datos contextuales y para trasladarles los resultados de su trabajo.

Con objeto de examinar los resultados del proyecto, se realizó un estudio longitudinal de naturaleza cualitativa que conllevó la realización de entrevistas y grupos de discusión. Además, se analizaron algunas reflexiones escritas del alumnado y se tomaron notas de campo.

Los datos se analizaron mediante un procedimiento basado en la extracción de categorías emergentes (McMillan y Schumacher, 2005).

Resultados, discusión y conclusiones: Los resultados indican que la participación en la propuesta generó un cambio en el marco de creencias, representaciones y saberes (Cambra, 2000) del alumnado, donde emergieron categorías relevantes vinculadas, por ejemplo, a la necesidad de ampliar su formación más allá de la finalización de sus estudios universitarios. Por otra parte, de los discursos del profesorado colaborador se desprende una valoración positiva de la experiencia, pero resulta especialmente relevante la emergencia de categorías referidas al modo en el que la conexión entre el contexto universitario y el escolar favorece una reflexión que redunda en una (re)construcción de su propia identidad docente.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SERVICIO, FORMACIÓN DE DOCENTES, PLURILINGÜISMO

ESTRATEGIAS PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN EL PROFESORADO DE CENTROS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA: UN ESTUDIO CUALITATIVO

Donatella Di Marco
Nuria Gamero Vázquez
Universidad de Sevilla

Baltasar González-Anta
Ana Zornoza Abad
Universitat de Valéncia

Introducción. En los últimos años, el mundo educativo se ha visto trasformado por el proceso de digitalización, aunque es a raíz de la pandemia COVID-19 que se ha observado una aceleración de dicho proceso, poniendo al descubierto los desafíos que entraña.

Uno de los retos a los que hay que enfrentarse consiste en la adquisición y constante actualización de competencias por parte del profesorado para la integración de las TD en sus prácticas docentes. En línea con el modelo de Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPACK), es necesario promover la integración e interacción de conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares, teniendo en cuenta el contexto educativo, para que la acción docente sea eficaz. Analizar cuáles son las estrategias que los centros educativos ponen en marcha para la adquisición y actualización de las competencias digitales (CD) resulta relevante para entender los resultados de dicho proceso e identificar las áreas de mejora.

Objetivos. El objetivo del presente estudio es conocer cuáles son las estrategias implementadas en los centros de educación secundaria (ESO) para fomentar la adquisición y actualización de las CD por parte del profesorado.

Metodología. Se desarrollaron 24 entrevistas semi-estructuradas con directores/as y/o coordinadores/as TIC de 23 centros de educación secundaria, tanto públicos como concertados. Una vez transcritas las entrevistas, se llevó a cabo un análisis temático con el objetivo de encontrar patrones de significado en los datos recogidos.

Resultados. Es posible identificar cinco estrategias utilizadas para fomentar la adquisición y actualización de las CD por parte del profesorado: *a. estrategias tecnológico-pedagógica*, basadas en la formación para integrar la tecnología en la docencia; *b. estrategias basadas en el conocimiento tecnológico* que, a través de acciones relevantes, promueven la adquisición de CD; *c. estrategias de contenido con tecnología*, basadas en recompensas internas al profesorado que presenta y comparte proyectos que integran las TD en el proceso de enseñanza-aprendizaje; *d. estrategias pedagógicas-relacionales* que, gracias a la colaboración de distintos docentes, tienen como objetivo el desarrollo de técnicas pedagógicas que fomentan el aprendizaje de nuevas competencias; *e. estrategias para favorecer un uso eficaz de la tecnología*, basadas en el desarrollo de un uso consciente y saludable de las TD como herramientas de trabajo.

Discusión. La pandemia COVID-19 representa un punto de inflexión para la digitalización de los centros educativos y la adquisición de las CD. Dichos centros ponen en marcha distintas estrategias para apoyar a los docentes en su proceso de formación, aunque muchas de ellas se ven condicionadas por los recursos de cada centro, su nivel previo de digitalización y el grado de aceptación por parte del profesorado.

Conclusiones. Los centros educativos juegan un papel fundamental para el desarrollo de las CD de su profesorado. La implementación de distintas estrategias, así como la identificación y promoción de aquellas que resultan más eficaces son elementos clave para el éxito de dicho proceso.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DIGITALES, DIGITALIZACIÓN, MODELO TPACK

LA FIGURA DEL DOCENTE EN LAS TAREAS ESCOLARES FUERA DEL HORARIO ESCOLAR

ENRIQUE FRADEJAS MEDRANO
UCLM

En los últimos tiempos se viene debatiendo en nuestra sociedad sobre las tareas y deberes que los docentes recomiendan a los alumnos para hacer en casa, los famosos "tareas y deberes en casa", existiendo posicionamientos de todo tipo, unos a favor y otros en contra, en función de las perspectivas y necesidades de cada sector.

Determinados colectivos sociales (AMPAS e incluso algunos Pedagogos/as) han llegado a aseverar que "Los deberes son ilegales", argumentando que "La Convención Internacional de los Derechos de los Niños y de las Niñas dice que los niños tienen derecho al juego y al tiempo libre".

Este estudio de investigación teórica presenta tres objetivos:

- Resolver las dudas sobre la legalidad de las tareas escolares fuera del horario escolar.
- Delimitar el sentido y la finalidad de las tareas escolares fuera del horario escolar.
- Esclarecer las condiciones a las que los docentes deben ajustarse en caso de remitir tareas escolares fuera del horario escolar.

En primer lugar, se trata de resolver las dudas sobre la legalidad de los deberes escolares. Para ello, se analiza, por un lado, nuestra Constitución española y la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Por otro lado, se analiza lo que recoge la legislación educativa vigente en nuestro país sobre el objeto de estudio. Pudiendo afirmar, que son legales las tareas escolares fuera del horario escolar, en el marco de la autonomía pedagógica de los centros docentes y en base a las funciones del profesorado, así como a los derechos y obligaciones del alumnado y sus familias.

Posteriormente, se profundiza sobre el sentido y las principales finalidades de estas tareas escolares fuera del horario escolar, siendo la fundamental, obtener siempre una ganancia: mejorar el rendimiento escolar del alumnado, atendiendo a sus circunstancias personales y familiares.

Finalmente, se analizan las principales condiciones que deben tener en cuenta los docentes antes de remitir las tareas escolares fuera del horario escolar, basándonos en el conocimiento y orientaciones del servicio de inspección educativa y circulares de inicio de curso de alguna comunidad autónoma, ya que estas tienen transferidas las competencias en educación. Algunas condiciones de estas tareas son: no deben ser rutinarias, deben ser individualizadas, flexibles, planificadas previamente, corregidas y valoradas, compatibles con el ocio y tiempo libre, son para el alumno y no para la familia y no deben plantearse como un castigo.

En conclusión, las tareas escolares fuera del horario escolar son legales y deben hacerse, al formar parte estas de la educación y formación de los alumnos, como actos de responsabilidad, sin necesidad de que una norma o administración nos lo imponga de manera coercitiva. Si bien, el docente debe tener en cuenta una serie de condiciones (que se detallan en el estudio) antes de remitir las tareas escolares fuera del horario escolar, con el fin último, de velar por el interés superior del menor.

PALABRAS CLAVE

CONDICIONES, DEBERES ESCOLARES, FINALIDAD, LEGALIDAD, SENTIDO

ENTRE RETOS Y AMULETOS: ¿QUÉ SABE EL ALUMNADO DE MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL SOBRE LA GAMIFICACIÓN?

Noëlle Fabre Mitjans
Gregorio Jimenez Valverde
Carlos Heras Paniagua
Universidad de Barcelona

Introducción: Se ha detectado un déficit de conocimiento y un interés insuficiente por la enseñanza de las ciencias entre los maestros de educación infantil. Este problema da lugar a un aprendizaje de la ciencia poco práctico y desmotivador, algo preocupante dado que es en la infancia cuando se desarrollan actitudes clave hacia la ciencia y el entorno natural. La gamificación surge como una metodología que podría mejorar la motivación del profesorado en formación.

Objetivos: Analizar el conocimiento que el estudiantado del grado de Magisterio de Educación Infantil tiene sobre la gamificación y su implementación en el aula de infantil antes y después de cursar la asignatura de Conocimiento y Exploración del Entorno Natural (CEEN) bajo un formato de gamificación estructural.

Metodología: La asignatura de CEEN se estructuró en una serie de retos sucesivos que el alumnado, organizado en grupos, debía superar para progresar en la aventura. Cada reto implicaba entender y aplicar diferentes conocimientos de la asignatura y estaba contextualizado en una narrativa cuyo objetivo principal era conseguir 5 amuletos para vencer a la bruja Tenebrosa y rescatar la isla del Caos de su embrujo. Se utilizó como plataforma de gamificación FantasyClass. En el estudio participaron 56 estudiantes, a quienes se preguntó al inicio y final del curso qué era para ellos/ellas la gamificación y cómo pensaban que se podía aplicar en la educación infantil. En el cuestinario inicial también se les pidió que explicaran sus experiencias previas con la gamificación y, en el cuestinario final, qué valoración hacían de haber cursado la asignatura en

formato gamificado. Las reflexiones se recogieron a través de la plataforma Microsoft Forms. Las respuestas se analizaron cualitativamente, a través de una categorización por temas.

Resultados: Los resultados muestran una notable mejora en la comprensión y aplicación de la gamificación tras cursar la asignatura gamificada. En la encuesta inicial, más de un tercio del alumnado desconocía la gamificación y la mayoría no había tenido ninguna experiencia previa al respecto. Tampoco conocían cómo aplicarla en la educación infantil. En el cuestionario final, todos los participantes definieron correctamente la gamificación y proporcionaron ejemplos de su aplicación en el aula de educación infantil. La valoración de la experiencia fue muy positiva.

Discusión: A pesar del reconocimiento de la importancia del juego en la etapa infantil, se evidencia un desconocimiento amplio sobre qué es la gamificación y su potencial en el aula. Dada la eficacia demostrada de la gamificación a nivel universitario y en la educación infantil, estos resultados sugieren la relevancia de incluir esta metodología en la formación docente.

Conclusiones: La implementación de experiencias de gamificación durante la formación inicial de maestros y maestras de Educación Infantil no solo favorece el interés de los estudiantes hacia la asignatura de ciencias, sino que también proporciona modelos didácticos que podrán ser utilizados en su práctica profesional futura.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN INFANTIL, FORMACIÓN DE DOCENTES, GAMIFICACIÓN

ABSENTISMO EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS: INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA DE METODOLOGÍAS DOCENTES EFICACES

ROCÍO ESTÉVEZ-SANTIAGO
Profesora Universidad Francisco de Vitoria

Introducción: En los últimos años se ha observado una disminución importante de la asistencia del alumnado universitario a las clases presenciales. Este problema es un fenómeno complejo que debe ser analizado desde enfoques multifactoriales.

Objetivo: El objetivo del presente trabajo ha sido conocer las causas específicas por las que los alumnos universitarios no asisten a las clases presenciales, identificando las metodologías docentes más atractivas y eficaces para evitarlo.

Metodología: El proyecto se ha llevado a cabo en dos universidades de Madrid, una pública, Universidad Complutense (UCM), y otra privada, Universidad Francisco de Vitoria (UFV), desarrollándose en 7 asignaturas de 4 Grados Universitarios. Inicialmente, los profesores implicados realizaron una encuesta a los alumnos para conocer su opinión en cuanto al absentismo, qué aspectos lo promueven y cómo se podría evitar. A continuación, se aplicaron 5 metodologías docentes diferentes: (1) clase magistral, donde el profesor proporciona el tema a los alumnos tras impartir la clase, (2) clase magistral, donde el tema se pone a disposición de los alumnos previamente, (3) examen tipo test al finalizar un tema determinado, (4) realización por parte de los alumnos de infografías, y (5) gamificación. Al finalizar el curso se realizó una encuesta tanto a los alumnos como a los profesores para conocer su opinión sobre las metodologías aplicadas y la posible relación con el absentismo en el aula. En el caso de la encuesta a los profesores, se llevó a cabo no sólo a los implicados en el proyecto, sino además a otros docentes pertenecientes a 7 universidades de la Comunidad de Madrid recibiéndose un total de 105 respuestas.

Resultados: Un total de 172 alumnos completaron la encuesta inicial y su opinión fue que la metodología aplicada en clase es el aspecto que más puede afectar a la falta de asistencia (66%). Tener clases más dinámicas en las que interactúen con el profesor motivaría su asistencia (74%). De la encuesta final realizada a los estudiantes de la UCM destaca que la clase magistral con y sin apuntes previos no es la que alcanza una puntuación máxima en ningún aspecto. El examen y la infografía fueron las metodologías que mayor puntuación obtuvieron desde el punto de vista de la adecuación al aprendizaje. Los alumnos de las asignaturas seleccionadas de la UFV opinaron en la encuesta final que ni la lección magistral sin apuntes previos ni la realización del examen tipo test fueron las metodologías mejor puntuadas, en cambio destacan la realización de infografías y la gamificación. Los profesores que han aplicado las metodologías docentes seleccionadas consideran que los exámenes tipo test, la realización de infografías y la gamificación son las técnicas que más estimulan al alumno. Finalmente, los docentes consultados de las 7 universidades citadas anteriormente opinan que los exámenes tipo test y la gamificación son las metodologías que consideran estimulan más la asistencia a clase. Sin embargo, en la práctica, la más aplicada con diferencia es la impartición de lección magistral habiendo suministrado previamente el tema.

PALABRAS CLAVE

ABSENTISMO, APRENDIZAJE, ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, MÉTODO DOCENTE

FORMACIÓN PERMANENTE DEL PROFESORADO, INNOVACIÓN EDUCATIVA Y GÉNERO EN LA RIOJA

JESÚS CASTELLANO LATORRE
Centro Riojano de Innovación Educativa

Desde esta comunicación se aborda la cuestión relativa al grado de participación del profesorado en la innovación educativa, poniendo el foco en la participación de las mujeres en proyectos de innovación educativa promovidos por el Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE), sus preferencias y la valoración de los proyectos en función del género, a partir, de los datos que esta entidad hace públicos anualmente. A su vez, es destacable el modo de abordar la formación de profesorado desde este centro de formación, puesto que se centra en la formación de profesorado desde el trabajo por proyectos de innovación.

La investigación cuantitativa y cualitativa se realiza desde un análisis descriptivo y un análisis estadístico, realizando diferentes comparaciones entre variables.

Esta investigación se centró en los siguientes objetivos:

- Determinar las diferencias en función del género en la valoración de los proyectos de innovación educativa promovidos por el Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE).
- Conocer el grado de participación de las mujeres en proyectos de innovación educativa y en otras actividades formativas (cursos, jornadas, píldoras de formación …) promovidas por el CRIE.
- Conocer la ubicación de las metodologías activas, la convivencia y la igualdad, como referentes impregnados transversalmente por cuestiones de género, dentro de las preferencias formativas del profesorado que participa en proyectos de innovación albergados por el CRIE.

El estudio, realizado con una muestra de 2820 personas participantes, concluyó que se da, entre las mujeres, un alto grado de participación en

proyectos, si bien esta decrece en el grupo de edad en el que se destina más tiempo a la crianza de hijos e hijas. Asimismo, desde él se determinó que no existía correlación entre el género y el proyecto de innovación en el que se participaba, fueran estos de ámbitos relacionados con humanidades, ciencia o tecnología, lo cual nos lleva a establecer diferentes relaciones con la bibliógrafa consultada y discusión de resultados .

En las conclusiones y datos principales obtenidos, veremos reflejadas las diferencias en la valoración de los proyectos de innovación educativa en función del género, las preferencias formativas, entre las que encontraremos hasta 16 itinerarios formativos diferentes, y la participación femenina en proyectos de innovación y en otras actividades formativas, siendo estos últimos especialmente relevantes para el estudio realizado.

Finalmente, el estudio aportó resultados que permitieron concluir la alta valoración de los proyectos por parte de las personas participantes y la inexistencia de diferencias en dicha valoración en función del género.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN PERMANENTE DEL PROFESORADO, GENERO, PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.

COOPERATIVE LEARNING AT THE UNIVERSITY LEVEL IN PRIMARY EDUCATION DEGREE

ANNA SZCZESNIAK
Universidad de Malaga

Cooperative learning has had a profound impact on educational practices and research in recent years. It has been proven to be an effective teaching strategy for students as it offers numerous benefits to their academic and personal development. Thus, the objective of the present

study was to scrutinise the opinions of university students on cooperative learning practice and its possible application in the future. A total of 62 students (69.4 %female; 30.6% male) enrolled in the Primary Education Degree at the University of Málaga participated in the study. The students who worked in groups on numerous tasks throughout the whole semester in the subject "Theoretical and Practical Foundations of Foreign Language Teaching" were administered an *ad-hoc* questionnaire to evaluate their learning experience at the end of the course. The questionnaire comprised close-ended questions divided into two parts: the first part consisted of nine questions addressing students' previous experience and general opinion on cooperative learning, while the second part comprised 30 questions related to their learning experience in the given subject. The answers were measured with a 6-point Likert scale ranging from "I strongly disagree (1)" to "I strongly agree (6)". For the purpose of the present study, only the first part of the questionnaire was analysed. As regards the results, it transpired that the vast majority of students (95.1%) had previous experience in cooperative learning at university. Furthermore, the mean reveals (5.6). that the greater part of students believes that working collaboratively is essential in the training of future teachers. It has also been stated that teamwork guarantees a more enjoyable teaching-learning process, in which students enjoy learning and interacting with their classmates (5.2), which is a good way to develop social skills such as argumentation, dialogue, listening skills, debate and respect for dissenting opinions (5.6). Furthermore, it has been argued that cooperative work stimulates the participation and involvement of university students in their learning process (5.3), enriches and facilitates the carrying out of research work on the subject (5.3) and helps to develop their creativity and initiative (5.1). Moreover, students reported greater autonomy and control over their own learning (4.6) as well as enhanced interaction with peers which increases the level of motivation, and subsequently, content acquisition (5.3). Finally, it has been argued that ICT facilitates the completion of collaborative projects by enabling smooth communication, efficient information sharing and easy access to shared resources (5.6). In conclusion, the results of the present study confirm the effectiveness of working in teams at university

as it empowers students to actively participate in their own education. Furthermore, the present study stresses the importance of implementing this methodology in classes as it equips students with the necessary competencies to excel in their academic performance and thrive in a rapidly evolving world.

PALABRAS CLAVE

COLLABORATION, COOPERATIVE LEARNING, TEAMWORK, UNIVERSITY

LA FORMACIÓN DIGITAL DOCENTE COMO MEDIO PARA ELIMINAR LA BRECHA DIGITAL

Nieves Gutiérrez Ángel
Maria Dolores Pérez Esteban
Isabel Mercader Rubio
Universidad de Almeria

En la actualidad hablar de brecha digital es hablar de la brecha existente entre las personas que tienen un adecuado acceso a las TIC y aquellos que tienen un acceso deficiente o nulo. La cual aparece en tres niveles: 1) a nivel de acceso, o disponibilidad de las TIC, 2) a nivel de uso, o posibilidad de utilización de las TIC en actividades significativas para el ciudadano, 3) y a nivel de utilización, control y capacidad de selección de las tecnologías. En este trabajo nos vamos a centrar en el segundo nivel, y en el hecho de que una adecuada formación digital del docente puede ser un medio para erradicar y paliar la brecha digital. El objetivo de este trabajo es analizar las publicaciones existentes en la literatura específica sobre distintas estudios realizados en el contexto educativo español sobre la relación existente entre la brecha digital y la formación digital de los docentes. Para la búsqueda de la información se utilizaron

las siguientes bases de datos: Dialnet, Scopus, Psicodoc, Psycinfo, Eric y WOS. Empleando como descriptores: "brecha digital" AND "profesorado" AND "formación digital". Se escogieron aquellas publicaciones que estuviera a disposición el texto completo, su idioma de publicación fuese inglés, portugués o español, y su fecha de publicación estuviera comprendida entre los años 2020 y 2023. Y cuya muestra estuviera centrada en la población española. Los resultados encontrados muestran tres niveles de beneficios de una adecuada formación digital del profesorado. En primer lugar, a nivel personal, una adecuada formación digital por parte del profesorado le permite a nivel personal una mayor destreza en el uso y empleo de los dispositivos digitales e internet. En segundo lugar, a nivel profesional, le permite emplear los dispositivos digitales e internet en su docencia. En tercer lugar, a nivel educativo, le confiere el poder de utilizar los dispositivos digitales e internet como herramienta educativa, y de esta manera, alfabetizar digitalmente a su alumnado, y romper la brecha digital de manera doble: personal e interpersonal.

PALABRAS CLAVE

BRECHA DIGITAL, COMPETENCIA DIGITAL, FORMACIÓN DIGITAL, PROFESORADO

¿CÓMO ACABAS TU CLASE? ANÁLISIS EXPLORATORIO DE CÓMO LOS PROFESORES DE MATEMÁTICAS TERMINAN SU CLASE

Alberto García-Díaz
Israel García Alonso
Universidad de La Laguna (ULL)

Observar lo que sucede en el aula de matemáticas ha sido siempre una estrategia muy potente para analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre otros aspectos, esta observación permite abordar la calidad de la instrucción matemática de la clase, la diversidad de estrategias de enseñanza presente en diferentes centros o aulas o, simplemente, medir y cuantificar aspectos que tienen lugar en el aula, porque todo lo medible adquiere valor y toma relevancia (Bostic et al., 2019). La tecnología actual ha universalizado el acceso a la videograbación y digitalización de cualquier ámbito, también del educativo, proporcionando nuevas oportunidades para reflexionar sobre la práctica y promover acciones de mejora en su instrucción (Geiger et al., 2016). Las investigaciones han ido dejando constancia sobre el uso de este medio en el desarrollo profesional y su eficacia para la mejora de la enseñanza de las matemáticas y las ciencias (van Es y Sherin, 2008; Santagata, 2009; Seidel et al., 2011; van Es, 2012). Aunque queda por conocer cuál es su impacto en el aprendizaje docente (Seidel et al., 2011).

ProyectaMates (García-Alonso, 2021) es un curso de formación continua del profesorado en torno a la resolución de problemas matemáticos que se desarrolla en la isla de Tenerife y que utiliza la videograbación para que, a través de la observación mediante un protocolo de observación (García-Díaz et al., 2021) los docentes reflexionen sobre su práctica e incorporen la resolución de problemas matemáticos en ella.

Cada sesión de clase consta de varios momentos organizados temporalmente (Martinic y Villalta, 2015): inicio, desarrollo y el cierre o clausura de la sesión que debe conectar con el objetivo de la clase (Suárez, 2002).

Centramos nuestro estudio en el análisis de esta parte final de la sesión, en la que pretendemos conocer cómo se produce este cierre y qué aspectos matemáticos se recuperan en él. Aspecto recogido en el protocolo de observación.

El estudio que presentamos se desarrolla mediante el enfoque mixto, descriptivo y exploratorio (McMillan y Schumacher, 2005), basado en un análisis del contenido de tipo convencional (Hsieh y Shannon, 2005) en torno a las videograbaciones realizadas a 19 docentes de Educación Primaria y Secundaria. Se realizaron dos rondas de grabaciones de cada docente con una sesión de reflexión y análisis de la primera, antes de realizar la segunda grabación.

El análisis de los momentos de cierre de las clases en las 38 grabaciones se observó que, en la primera ronda de grabaciones sólo un docente realizó un cierre con contenido matemático, dirigido a crear nuevos problemas parecidos. En la segunda ronda de videograbaciones serán 10 docentes los que incorporan el cierre de la sesión con contenido matemático. Muchos de ellos siguiendo la misma estrategia de generación de nuevos problemas.

Por tanto, el cierre de la clase con contenido matemático suele desatenderse pero, el análisis y reflexión, junto con el protocolo de observación favorecen la toma de conciencia acerca de la importancia de este momento de la sesión de clase como espacio para el aprendizaje de las matemáticas.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN DEL PROFESORADO, MATEMÁTICAS, REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, VIDEOGRABACIÓN

ACTITUDES DE FUTUROS MAESTROS PRIMARIA HACIA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS

Natalia Serrano Amarilla
María José Cuetos Revuelta
Beatriz Marcos Salas
Ana Isabel Manzanal Martínez
Universidad Internacional de La Rioja

La bibliografía consultada muestra un acuerdo respecto a que las concepciones y creencias sobre la ciencia y su enseñanza-aprendizaje están ligadas a convicciones, creencias, motivaciones, sentimientos, emociones y actitudes. Es decir, los factores del dominio afectivo son tan importantes como las variables cognitivas en su influencia sobre el aprendizaje.

Resulta fundamental conocer la actitud de los futuros docentes y sus percepciones para asegurar un profesorado activo en el campo de las ciencias, que ofrezca oportunidades para el desarrollo competencial científico de sus estudiantes y ayude a promocionar las vocaciones científicas. Además, durante el proceso formativo del profesorado de ciencias, las emociones pueden repercutir en su eficacia y confianza como futuros docentes.

Partiendo de estas premisas, se pretende conocer las actitudes de futuros docentes de Educación Primaria hacia las ciencias y la enseñanza de las ciencias así como su papel en la sociedad.

La muestra de estudio estaba formada por un total de casi 100 estudiantes de la Asignatura de Conocimiento de las Ciencias del Grado de Primaria (83,8% mujeres y 16,2% hombres) con una edad media de 33,2±7,7 años.

Para el estudio se empleó la adaptación del cuestionario de García-Ruiz y Orozco Sánchez (2008) que presenta preguntas sobre dos componentes de la actitud (componentes cognitivo y afectivo). Se preguntó a los futuros docentes sobre los sentimientos y emociones con respecto a las

ciencias naturales, capacidades que se promueven con el estudio de las ciencias, el trabajo de los científicos, la realización de los experimentos y su visión sobre la enseñanza de las ciencias, entre otras.

El acercamiento de los encuestados a las ciencias les produce sentimientos como atracción y agrado. Los resultados muestran un acuerdo general al considerar las ciencias importantes tanto para comprender la naturaleza y producir conocimiento de valor para la sociedad como para que el niño verifique sus experiencias cotidianas ayudándole a entender el mundo que le rodea. Sin embargo, su enseñanza sigue siendo poco aplicada y muy teórica. De hecho, el enfrentarse a su futura docencia en ciencias les genera falta de confianza y de motivación, haciendo necesario aportar durante su formación estrategias que les ayuden a superar estas inseguridades en su futuro desarrollo profesional.

PALABRAS CLAVE

ACTITUDES, CIENCIAS, SOCIEDAD

PRECONCEPCIONES ERRÓNEAS SOBRE CIENCIAS EN FUTURO MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Ana Isabel Manzanal Martínez
Natalia Serrano Amarilla
María José Cuetos Revuelta
Beatriz Marcos Salas
Universidad Internacional de la Rioja

Para la enseñanza de las ciencias, a nivel escolar, es preciso partir de la realidad del alumnado, de sus ideas, experiencias y conocimientos previos, ya que solo así es posible lograr un aprendizaje significativo, motivador y participativo. Los conocimientos previos, pueden ser ideas

ingenuas o empobrecidas o bien erróneos conceptuales y/o distorsionados, que generalmente conducen hacia la desmotivación y desinterés de los estudiantes, lo que les convierte en un obstáculo para su aprendizaje. En el caso de formación inicial de maestros tiene una doble relevancia, pues es esencial indagar qué ideas erróneas y/ o incompletas poseen sobre conceptos clave de ciencias, para así orientar de forma correcta su formación actual y lograr para salvar el obstáculo que representan, pero que, además, si persisten pudieran influir negativamente sobre su futura docencia.

En este trabajo se analiza la formación científica de los futuros maestros de Educación Primaria, se detectan sus ideas previas y/ o preconcepciones erróneas sobre conceptos clave en distintas áreas de las ciencias experimentales.

El instrumento utilizado para recoger la información era un cuestionario de elaboración propia, destinado exclusivamente a alumnos que cursaban la asignatura de Conocimiento del Medio Natural y/o Conocimiento de Ciencias Experimentales del Grado de Educación Primaria, en la Universidad Internacional de La Rioja. Los cuestionarios (uno por tema de la asignatura) tienen como finalidad indagar e identificar los conocimientos previos que poseen sobre los conceptos clave de cada tema. Todos los ítems tienen el mismo formato de elección entre: Verdadero, Falso y, No sabe/No contesta. El cuestionario se difundió en formato digital a través de un formulario de Google Forms, y siempre anticipadamente a la explicación del correspondiente tema.

En general, los futuros maestros presentan ideas acordes con la comunidad científica, aunque por supuesto bastante mejorables en ciertas áreas en base a los resultados obtenidos. En concreto, las áreas donde se registraron respuestas erróneas con mayor frecuencia son: Geología (24,71%), Física (22,86%), El conocimiento científico (20,69%) y Química (17,52%). En cuanto a las áreas donde los alumnos declararon su desconocimiento (respuesta "No sabe/ No Contesta") aparecen con mayor frecuencia: Biología (34,16%), Química (23,35%) y Física (22,42%).

Evaluar las ideas previas de los alumnos es esencial para conocer el origen de los errores conceptuales y determinar qué obstáculos interferirán con los nuevos conocimientos. En consecuencia, los resultados de esta evaluación permitirá al profesor diseñar estrategias adecuadas para conseguir el cambio conceptual que lleva al aprendizaje significativo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, bajo un enfoque constructivista.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS EXPERIMENTALES, EDUCACIÓN PRIMARIA, FORMACIÓN INICIAL DE MAESTROS, IDEAS PREVIAS, PRECONCEPCIONES ERRÓNEAS

FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO EN LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS ESPAÑOLAS TRAS LA LOSU

María De Los Ángeles Villar Lemos
Universidade de Vigo

Se analizaron las formaciones que ofrecen las universidades públicas españolas destinadas a su profesorado novel para determinar cómo les afectaba la entrada en vigor de la LOSU.

Los objetivos de la investigación incluyeron analizar los formatos de las actividades de formación del profesorado universitario novel, identificar las competencias que se trabajaban y detectar las actividades que no estaban adaptadas a la normativa actual.

El foco de estudio fue la formación que las universidades españolas públicas impartieron a su nuevo profesorado en el año académico 2022-2023. La muestra abarcó a 47 universidades públicas españolas y se empleó como metodología el análisis documental de las páginas web de las

unidades que tienen la competencia de formar al profesorado universitario.

Los resultados de la investigación apuntan a que existe una gran heterogeneidad a la hora de abordar esta necesidad, tanto en los formatos, la duración, el empleo de metodologías o el diseño de sistemas de evaluación.

El 11% de las universidades estudiadas posee títulos propios para ofrecer este tipo de capacitación, el 40%, imparte programas específicos de formación para el profesorado novel, el 46% de las universidades incluye formaciones dentro del programa general de formación continua del profesorado y un 2% no posee ningún tipo de formación para este colectivo. No se ha podido acceder al 1% de las instituciones de educación superior ya que la información no era de acceso público.

Las competencias más trabajadas en los programas específicos son las relacionadas con la planificación de la docencia, el manejo de las metodologías, la introducción de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evaluación, comunicación didáctica y tutoría. Las competencias menos trabajadas son las competencias éticas, las relacionadas con las emocionales del profesorado, el trabajo en equipo, la identidad profesional y la innovación.

Los citados programas específicos tienen la misma estructura. Incluyen un curso de formación de larga duración (50-100 horas), un periodo de mentorización y la posibilidad de realizar cursos del programa general.

La investigación pone de manifiesto que la mayoría de las universidades españolas realizan formaciones destinadas al nuevo profesorado. No obstante, la calidad de las formaciones varía notablemente entre las instituciones en cuanto al diseño, los contenidos y la duración.

En definitiva, la LOSU ha dado un paso importante para la profesionalización del profesorado universitario ya que ha sido la primera normativa en incluir la necesidad de que se forme al profesorado universitario novel, mas esta regulación resulta insuficiente ya que es demasiado genérica y delega en las universidades la elección de las competencias, contenidos o evaluación a desarrollar. Asimismo, limita la formación a los Profesores/as Ayudantes Doctores/as mientras y no incluye a otros

perfiles como los/as Profesores/as Sustitutos/as, Profesores/as Asociados/as y Profesores/as Permanentes Laborales con poca experiencia o Profesores/as Visitantes.

El estudio revela que la gran parte de las universidades ya ofrecían preparación al nuevo profesorado y no tendrán que realizar ninguna modificación.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DOCENTES, FORMACIÓN INICIAL DOCENTE, PROFESORADO UNIVERSITARIO

DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES A TRAVÉS DEL USO DE ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS EN DOCENTES

ANA PERELES LÓPEZ
Universidad Internacional de La Rioja

Introducción. Las estrategias metacognitivas promueven el uso de estrategias cognitivas y ante ello el proceso instruccional juega un papel fundamental. En esta línea, el **objetivo** de investigación se centra en profundizar la relación que existe entre el uso de estrategias metacognitivas y la mejora instruccional de profesores en activo hacia la alfabetización mediática y de tratamiento de la información por parte del alumnado. **Método.** Participan 238 profesores en formación de un máster en tecnología educativa de una universidad online. Se trabaja con una metodología cuantitativa en la que se mide la percepción de los docentes sobre su capacidad para enseñar a utilizar adecuadamente internet con 21 preguntas de la prueba PISA 2018 (OCDE, 2017) sobre estilo de enseñanza con internet y para qué se utiliza en clase. Los **resultados** muestran una distribución normal en los factores, por lo que se han

obtenido estadísticas descriptivas para conocer las debilidades de los alumnos. Las mayores puntuaciones se observan en estrategias de administración y reconocimiento de la información que ofrece internet (reconocer el grado de confianza de la información (media de 2,8); conocer las consecuencias de hacer pública la información en internet (media: 2,8); y comparar y decidir información relevante, con una media de 2,57). En un nivel intermedio, encontramos la detección de phishing o spam (media: 2,4), detectar información subjetiva (media: 2,28) y definir correctamente palabras clave a la hora de realizar búsquedas (media: 2,25). Por su parte, en lo relativo al proceso de búsqueda de información a nivel más avanzado, se encuentran las puntuaciones más débiles (media: 2,13). **Conclusiones.** Podemos concluir que, aunque es preciso realizar más estudios al respecto que vinculen estos factores, el perfil de profesor que hace uso de estrategias metacognitivas y promueve la alfabetización mediática a su alumnado, potencia el desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico en el aula en lo que respecta a la planificación, supervisión y autoevaluación de la información a la que acceden en internet. En este sentido, se ve adecuado que la formación del profesorado incluya estrategias concretas bien diseñadas para manejar el aprendizaje autorregulado mediante la metacognición, enseñando explícitamente a organizar y gestionar su aprendizaje de forma eficaz, ayudando a controlar la información y el contexto de estudio, y potenciando el aprendizaje autónomo. Todo ello, permite y aviva el desarrollo y adquisición de competencias digitales en vista del uso que se realiza de recursos virtuales para la búsqueda, selección y reflexión de información en internet, ya que estas formaciones mejoran el proceso de enseñanza y el enfoque de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, AUTORREGULACIÓN, COMPETENCIAS DIGITALES, METACOGNICIÓN

COMPETENCIAS DOCENTES Y POLÍTICAS AMBIGUAS PARA LA FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA BÁSICA EN CHILE

JOHANNA VARGAS UGALDE
ISABEL GONZÁLEZ RAMÍREZ
Universidad Central de Chile

Esta investigación aborda las competencias docentes y las políticas públicas para la formación de profesores de enseñanza básica en Chile, país que siguió la tendencia internacional de los diseños sustentados en dichas competencias. Cabe señalar que, en Chile, la reformulación del currículo universitario se inició tras la Declaración de Valparaíso de 2003, la cual se alineó con las directrices provenientes del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y estuvo asociada a la implementación de dichos diseños por competencias, para lo cual el Estado generó diversos instrumentos de financiamiento que permitieron a los planteles dar curso a las recambios curriculares. Sin embargo, este no fue un proceso centralizado, puesto que cada entidad era la encargada de promover sus propios planes de trabajo, metas y acciones específicas.

Según lo anterior, la pregunta que guió a este estudio fue ¿cuáles son los los usos y apropiaciones discursivas respecto de las políticas públicas que regulan la formación en las carreras de pedagogía básica impartidas en Chile?

Es importante considerar que, ante la existencia de multiplicidad de universidades, modelos educativos y tipologías de estudiantes, es factible que las diferencias e inequidades existentes en la formación universitaria se repliquen en la escuela y viceversa. Por lo anterior, es que el presente estudio se construye sobre el supuesto que la formación universitaria del profesorado de enseñanza básica está afecta a una duplicidad discursiva referida, tanto a la bases curriculares que operan en la enseñanza básica, como a los textos legales que regulan la formación docente en educación superior.

El objetivo del estudio remite a describir los usos y apropiaciones discursivas referidas, tanto al currículo oficial escolar de nivel básico, cómo a las políticas públicas que regulan la formación en las carreras de pedagogía básica impartidas en Chile.

La investigación fue del tipo cualitativo descriptivo, sustentado en el análisis crítico del discurso, por lo cual se examinaron diversos documentos, como son: normativas, decretos y resoluciones alusivas, tanto al currículo oficial en enseñanza básica, como a las políticas y normativas que regulan la calidad formativa en las carreras de pedagogía básica. De esta forma, se pudieron develar las ideologías que están en la base de las producciones discursivas curriculares presentes en las políticas que regulan la formación en las carreras de pedagogía básica y cómo ello transita y traspasa al quehacer profesional de los titulados de éstas carreras.

Se concluye que el currículo por competencias en la formación docente se torna ambiguo, siendo el principal escollo o debilidad la confusión que la política pública curricular detenta respecto de los logros asociados al currículo oficial escolar y las competencias docentes. Por ende, la duplicidad discursiva hace que, en la formación universitaria de docentes, primen los contenidos asociados al currículo oficial, desplazando los saberes docentes a un lugar de escasa importancia. Por ende, esta desarticulación discursiva genera diferencias y asimetrías educativas que se plasman, no solamente en los profesores, sino también estas inequidades y diferencias se reproducen en las escuelas y otros espacios sociales y culturales del país.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO, COMPETENCIAS DOCENTES, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, POLÍTICAS PÚBLICAS CURRICULARES

ESTUDIO DE CASO MÚLTIPLE SOBRE LA EFICACIA DE LOS PEER LEARNING GROUPS EN LA ELABORACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE CURSOS DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Rafael López Meseguer
María José García De La Barrera Trujillo
Universidad Internacional de la Rioja

Introducción: la formación inicial y permanente del profesorado constituye una cuestión de primer orden en el sistema educativo actual, habida cuenta de las incesantes transformaciones sociales que están teniendo lugar en los últimos años. Siendo así, surge la necesidad de reflexionar sobre la manera en la que se vertebra dicha formación, ya que ésta debería ser capaz de combinar el conocimiento científico disponible con las necesidades reales de los contextos educativos en donde finalmente va a tener aplicación. **Objetivos:** el proyecto de investigación-evaluación "Tras la covid19: formación en educación integral para profesores, tutores, orientadores y voluntarios", ha facilitado poder valorar la eficacia de los Peer Learning Groups (PLG en adelante) como herramienta para la elaboración y contextualización de cursos de formación del profesorado, siendo este el objetivo general de la investigación que se presenta. Además, como objetivos específicos, se contemplaron los siguientes: i) evaluar su eficacia para elaborar contenidos específicos y adaptarse a contextos específicos; ii) estudiar su validez para hacer emerger las necesidades profesionales a las que han de responder los cursos; y iv) comprender qué aspectos de su organización han de ser puestos de relieve para la generalización de este tipo de prácticas. **Metodología:** para dar cumplimento de los objetivos se ha llevado a cabo un estudio de caso múltiple. En particular, se ha dispuesto de una metodología mixta (secuencial, cuan->CUAL) formada por una serie de instrumentos cuantitativos y cualitativos. En particular, se ha elaborado un cuestionario formado por 3 indicadores y 17 ítems, con los que poder valorar comparativamente el funcionamiento de los 4 grupos, y donde se ha

empleado una escala Likert 1-6, en la que los encuestados debían mostrar su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones sobre el funcionamiento de los grupos. Complementariamente, se ha llevado a cabo un grupo focal con representantes de los 4 grupos con el que poder comprender en profundidad los datos cuantitativos obtenidos. Y, además, se obtuvo respuesta de un cuestionario cualitativo aplicado a los facilitadores. **Resultados y conclusiones:** los hallazgos ponen de manifiesto la efectividad de los PLG como herramienta para adaptar los contenidos de los cursos de formación a las necesidades reales de los centros educativos, ya que los participantes procedían de centros en contextos desfavorecidos. Y se muestran como una manera particularmente idónea para combinar el conocimiento experto de los profesores universitarios con la labor llevada a cabo por los educadores en sentido amplio.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN DEL PROFESORADO; FORMACIÓN PERMANENTE; PEER LEARNING GROUP.

LA FIGURA DEL BIOMAESTRO: UNA PROPUESTA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE EN SOCIEDADES TECNOLOGIZADAS

CARLOTA GÓMEZ HERRERA
Universidad de Valencia, Departamento de Filosofía

Este artículo plasma la necesidad de una nueva y específica figura del intelectual en las sociedades tecnologizadas, denominada ”biomaestro”. La perspectiva foucaultiana empleada para analizar los aspectos históricos de la educación arroja luz sobre el poder de la educación como contrapoder, capaz de romper la relación sináptica entre poder y cuerpo, que convierte al estudiantado en capital humano políticamente dócil y

económicamente rentable. "Biomaestro" define un modo concreto de práctica docente cuyo objetivo principal es fomentar el cuidado integral de sí del alumnado. En un contexto marcado por la racionalidad tecnológica y económica, de carácter instrumental y estratégico, cuya idea directriz es la eficiencia en todos los órdenes de la interacción social, el papel del biomaestro, dentro de la institución educativa superior, se basa en hacer reflexionar sobre las relaciones que el individuo establece consigo mismo (ético), con los otros (intersubjetivo) y con las cosas (material). Por tanto, se propone repensar la práctica docente teniendo como eje central la dimensión didáctica del mismo.

La metodología utilizada se basa en el análisis foucaultiano de los discursos y la función ética, política y social del intelectual. Tras realizar una revisión de los escritos de Foucault, especialmente aquellos relacionados con la educación, se ha reflexionado sobre la relevancia y aplicabilidad de los conceptos foucaultianos en la práctica docente.

Los trabajos de Foucault se utilizan como referencia para fundamentar nuevos modelos interpretativos en la enseñanza y aplicar su método de análisis en el ámbito de la reforma e innovación educativa. A la luz de sus últimos escritos, en este estudio se abordan tres ejes principales. Primero, se realiza una genealogía del maestro, explorando su evolución histórica y su labor en la sociedad actual, asumiendo su potencial como agente de cambio y transformación. Segundo, se analiza el papel educativo del maestro en las instituciones educativas, considerándolo como el fundamento de la relación pedagógica en tanto que da sentido al proceso de formación. Por último, se reflexiona sobre las prácticas del discurso intra (subjetivación discursiva) e interpersonal (sujeción discursiva) en el aula.

Los resultados obtenidos indican que la figura del intelectual como biomaestro puede proporcionar una perspectiva ética enriquecedora para la práctica docente. Mediante la integración de procesos de formación filosófico-pedagógica se superarán las deficiencias de los modelos tradicionales de enseñanza que perpetúan el control y la obediencia no razonada, transformando el sistema educativo y fomentando el desarrollo integral del estudiantado tanto en términos de conocimientos académicos como de bienestar personal.

Esta propuesta tiene implicaciones significativas para la práctica docente en la medida en que reconoce el lugar axial e insustituible del docente como 'inconforme creador', encargado de crear el ambiente social en el cual se produce y consolida el aprendizaje significativo. Al reconocer el poder del maestro como sujeto clave de la regeneración social, el desafío las estructuras de poder existentes y la autodeterminación de las nuevas generaciones como sujetos críticos requiere de una alianza renovada entre pedagogía y filosofía en el marco de una hermenéutica crítica con los tiempos.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO, COMPETENCIAS DOCENTES, DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE, FORMACIÓN DEL PROFESORADO, REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

TRANSFORMAR EL AULA: EL ESPACIO COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS UNIVERSITARIAS

Carlos Esbert Del Moral
Iván Cáceres Sánchez
Juan Jesús Torres Jurado
Escuela Universitaria de Artes TAI
(centro adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos)

El espacio del aula como vehículo, no como obstáculo. El mobiliario del aula como herramienta educativa, no como imposición logística. El aula al servicio de nuevas metodologías docentes. El objetivo principal del presente estudio es analizar el habitual uso del espacio del aula universitaria, así como de los diferentes elementos que la componen, con el fin

de promover, a partir de dicho análisis, nuevas metodologías de enseñanza que nos permitan aprovechar los recursos del aula para la mejora de nuestra calidad docente.

El estudio se ha desarrollado a través del cruce de una doble metodología. Por un lado, se ha realizado un análisis cuantitativo y cualitativo del uso que del aula y sus diferentes recursos hace en la actualidad el cuerpo docente de la Escuela Universitaria de Artes TAI (centro adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos), aprovechando la convivencia en un mismo aulario de diferentes disciplinas en enseñanzas artísticas (Cinematografía, Bellas Artes, Música, Fotografía y Artes Escénicas). Por otro lado, se han contrastado los principales resultados del anterior análisis con una investigación empírica cualitativa previa, desarrollada por parte del Grupo de Investigaciones Artísticas (GIAT) del mismo centro universitario, en la que se pusieron a prueba diversas dinámicas y metodologías para el aprovechamiento de los recursos del aula en el marco de un aprendizaje activo y colaborativo tanto entre el alumnado, como entre docente y alumnado.

Los principales resultados del estudio se han organizado en relación a las variables de "qué hace", "qué espera" y "qué no conoce" el docente en su vínculo cotidiano con el espacio del aula, así como en relación a las concomitancias o contradicciones que el cruce de dichas variables ha producido.

Conscientes de cómo la tradicional configuración del aula, tal y como ya advertían referentes del *active learning* como Oblinger, Harvey y Kenyon, no se corresponde con frecuencia con las necesidades y expectativas del alumnado universitario, las principales conclusiones del presente estudio se han articulado desde el propósito fundamental de ofrecer al cuerpo docente universitario un marco de reflexiones y propuestas concretas que le ayuden a hacer del espacio del aula y sus recursos una herramienta útil y transformadora en su práctica diaria como docentes receptivos con las necesidades de la enseñanza universitaria en el siglo XXI.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, INNOVACIÓN DOCENTE, MÉTODOS DE ENSEÑANZA, RECURSOS EDUCATIVOS

TEACHER WELLBEING AND PRE-SERVICE EFL TEACHERS' BELIEFS ABOUT LANGUAGE TEACHING BEFORE AND AFTER THEIR PRACTICUM: A CASE STUDY

Carmen Carvajo Lucena
Universidad de Granada

Introduction: Language learning and teaching beliefs have been defined as preconceived ideas teachers and students have about how language should be taught. Research in the field indicates that they play a major role in how teachers approach their language classes and their success as language instructors. Parallel, teacher well-being focuses on how the educational career may impact the state of mental, physical, and social health that teachers have. The aim of this study is to test whether a practicum experience may impact EFL pre-service teachers' teaching beliefs, improving their state of professional well-being as a result of the encounter with the reality behind EFL teaching.

Objectives:

- Assessing the change in EFL teaching beliefs before and after a practicum experience in a school.
- Assessing the state of subjective professional well-being before and after a practicum experience in a school.
- Analyzing whether the potential change in beliefs may have an impact on the potential improvement of subjective professional well-being.

Methodology: This is a case study with an EFL pre-service Secondary teacher in Seville (Andalusia, Spain) who was doing her master's degree in EFL teaching. The study lasted five months. During this time, the participant held monthly semi-structured interviews with us to analyze her feelings and thoughts toward her practicum experience (we had two before, two during, and one after the practicum). Additionally, she was asked to complete a modified version of Hortwitz's BALLI (1985) so to identify her main language teaching and learning beliefs, as well as to analyze her opinion about them. She completed these questionnaires once before the practicum and once after it.

Results: Firstly, the EFL learning and teaching beliefs that changed greatly due to the practicum were those regarding the need to have a near-native pronunciation; the possibility to mix the L1 and the L2 in the language classroom; the importance of vocabulary; the difference between a native and a non-native teacher; and the importance of quickly correcting students' mistakes in class.

Secondly, our participant reported strong feelings of anxiety, insecurity, and self-consciousness before her practicum experience. In contrast, she reported lower levels of anxiety and insecurity after it. She maintained a certain level of self-consciousness but perceived it as a launch pad for her professional development.

Finally, she valued having had the opportunity to analyze her beliefs and stated that her practicum granted her a chance to challenge and change them, as well as to have higher levels of psychological well-being toward her prospective career.

Discussion: The results of the study uphold the benefits of practicum experiences for pre-service teachers. More precisely, they highlight the impact it can have on changing language learning and teaching beliefs, as well as on the state of subjective professional well-being.

Conclusions: The main conclusions are: a practicum experience allows an EFL pre-service teacher to change their language learning and teaching belief; a practicum experience impacts the levels of subjective well-being; a change and reflection about language learning and teaching

beliefs improve EFL pre-service teachers' feelings of subjective professional well-being.

PALABRAS CLAVE

BIENESTAR, CREENCIAS, ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS, FORMACIÓN DE DOCENTES, PRÁCTICUM

LA CONCEPCIÓN DE LOS FUTUROS MAESTROS SOBRE LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. UNA COMPARACIÓN CON LAS DIRECTRICES DEL CURRÍCULO ACTUAL

MERIAM BOULAHROUZ
Universitat de Girona

Introducción: Una de las principales cuestiones que nos deberíamos plantear en el ámbito de la didáctica de las Ciencias Sociales es sobre las implicaciones que puede tener en una sociedad en constante cambio. Así pues, casi en todas las asignaturas de didáctica de las Ciencias Sociales una de las cuestiones preliminares a abordar es sobre la definición de la disciplina y su importancia en la educación primaria. Partiendo de este contexto, desde la asignatura de didáctica de las Ciencias Sociales 1 en la Universidad de Girona, se ha administrado un cuestionario sobre la percepción que tienen los futuros docentes acerca la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación primaria.

Objetivos: Una de las principales finalidades del ámbito educativo consiste en plantearse sobre las concepciones de los futuros maestros acerca la didáctica de las Ciencias Sociales en una época caracterizada por constantes cambios. Para ello, se ha preguntado a los futuros maestros sobre las principales finalidades de las Ciencias Sociales en la educación primaria

Metodología: Este estudio se ha realizado con estudiantes del Grado en Maestro de Educación primaria de la Universitat de Girona. La muestra está compuesta por un total de 95 participantes de segundo curso. Para ello se les ha facilitado una encuesta inicial (a inicios de curso) y más adelante se les ha administrado una encuesta final(tras finalizar la asignatura). Los resultados nos permiten contrastar la diversidad de opiniones de los estudiantes, así como sus concepciones y cómo estas cambian tras desarrollar las acciones formativas.

En el cuestionario se han abarcado los siguientes aspectos:

- Qué son Ciencias Sociales
- Por qué es importante enseñar Ciencias Sociales
- Que pretenden las CC.SS(Finalidades
- El currículo actual y las estrategias pedagógicas

Resultados: Los resultados apuntan la importancia de la disciplina de las Ciencias Sociales por parte de los futuros maestros. Así pues, los futuros docentes destacan la necesidad de abarcar las ciencias sociales para que los niños conozcan la sociedad en la que viven y su entorno. Además, podemos destacar la importancia de adquirir conocimiento cultural de lo más próximo a los jóvenes. Por último se hace hincapié en la necesidad de conocer el pasado para aprender de él y así encaminarnos hacia el futuro. Cabe resaltar que una de las cuestiones que preocupa a los futuros docentes es que la materia de las Ciencias sociales se tiende a desarrollar de manera tradicional. Para ello se plantea que el currículo actual a pesar de dar algunas indicaciones, tendría que dar indicaciones precisas sobre como llevar a la práctica la materia de manera que resulte innovadora y atractiva para los alumnos.

Conclusiones: En una sociedad caracterizada por el auge de la información es importante conocer las percepciones de los futuros maestros acerca de las Ciencias Sociales y su visión sobre como el currículo actual la incentiva. Para ello, resulta fundamental destacar que en mayor parte los futuros maestros coinciden con algunas ideas que el currículo actual propone como es la necesidad de mejorar la sociedad y para promover el conocimiento del entorno con el objetivo de promover la participación ciudadana.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, FORMACIÓN DE DOCENTES, INNOVACIÓN CURRICULAR

EMOCIONES Y CULTURA: UNA PERSPECTIVA BOTTOM-UP EN CONTEXTOS EDUCACIONALES

RODOLFO BACHLER SILVA
Universidad Mayor

MACARENA OTÁROLA CONTRERAS
Universidad de Chile

La siguiente propuesta, de carácter teórico/conceptual, revisa una serie de estudios realizados en Chile que dan cuenta de qué forma las experiencias emocionales escolares de los estudiantes de profesorado se relacionan con la construcción de creencias acerca del rol de las emociones en los procesos educativos reforzando la dicotomía emoción cognición que caracteriza nuestro sistema educacional y nuestra cultura en general.

La cultura entendida como un patrón de significados y concepciones compartidas (Geertz, 1973) suele ser concebida como un regulador de las emociones que experimentan las personas (Fernández, Zubieta y Páez, 2000). En el ámbito educativo, en particular, Zembylas (2011) señala que la cultura, a través de la conformación de reglas emocionales, configura la expresión de las emociones que se experimentan en las escuelas. Desde este punto de vista, conocer las características de la cultura de una organización educativa, e, incluso del país en el cual se inserta, puede ser una vía para comprender, por un lado, qué emociones se espera que los diferentes agentes educativos experimenten y, por otra parte, cuáles son las formas que se consideran como más adecuadas para su expresión. Esta forma de entender la relación entre ambos fenómenos

puede ser caracterizada metafóricamente como una vía "top down", puesto que asume que un fenómeno de orden más alto, es decir, más complejo y global, organiza las características de uno de nivel inferior. Se trata de un enfoque que puede, sin embargo, ser complementado con una perspectiva alternativa del tipo bottom up. Respecto de este otro enfoque, corresponde a uno que asume que las emociones que los diferentes agentes educativos experimentan durante sus procesos formativos (escolar y profesional) constituyen un factor que modela las creencias que mantienen acerca de los procesos educativos y, son, por tanto, un elemento que participa en la configuración de la cultura escolar de las organizaciones. Cuando se asume este punto de vista se comprende que parte de la dificultad que existe para la transformación de las culturas escolares tiene su origen en un precario trabajo con las emociones de los diferentes agentes educativos y, consecuentemente, con las concepciones educativas que de allí se derivan.

PALABRAS CLAVE

CONCEPCIONES, CREENCIAS, CULTURA, EMOCIONES, FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

VALORACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DOCENTES POR EL ALUMNADO. IMPULSO DEL MENTORIGN PARA PROFESORES EN LAS ENSEANZAS ON LINE Y PRESENCIAL

Ana Lambea Rueda
Facultad de Derecho. Universidad Complutense de Madrid
María Amparo Grau Ruiz
Josefina Fernandez Guadaño
Universidad Complutense de Madrid

Valoración de las metodologías y herramientas docentes por el alumnado. Impulso del mentoring para profesores en la enseñanza online y presencial

Resumen: Esta ponencia se enmarca en un Proyecto de Innovación Educativa "Valoración de las metodologías y herramientas docentes por el alumnado. El impulso del Mentoring para profesores en la enseñanza online y presencial" que es una línea de trabajo continuista con proyectos anteriores realizada por un equipo de trabajo multidisciplinar porque participan docentes de diferentes áreas de conocimiento. Así, si el precedente fue un proyecto de mentorías, trabajo en equipo, puesta en común y acompañamiento de los profesores en cuestiones importantes de la actividad docente; en el actual se ha trabajado en la valoración de las metodologías y herramientas docentes por el alumnado a través de encuestas. La evaluación de nuevas metodologías y herramientas docentes por parte del alumnado universitario es un proceso fundamental para mejorar la calidad de la educación. Los estudiantes son los principales beneficiarios de la enseñanza y, por lo tanto, sus opiniones y comentarios son valiosos para identificar fortalezas y áreas de mejora en los enfoques de enseñanza y herramientas utilizadas.

Este proyecto ha alcanzado los siguientes objetivos concretos: Puesta en común de métodos didácticos utilizados por profesores de diferentes Facultades (Derecho, Económicas, Comercio y Turismo principalmente).

Se han observado los cambios en las metodologías, valorado ventajas e inconvenientes y consultado a los alumnos acerca de los mismos: analizar, debatir y proponer mejoras con respuestas concretas del alumnado. Se han realizado encuestas a alumnos de distintos estudios (fundamentalmente jurídicas y económicas), en el ámbito de las Ciencias Sociales, en orden a observar tanto los aspectos comunes como los diferenciadores. En total, con más de 20 profesores, y cerca de 2000 alumnos en nuestras aulas respectivas, se ha logrado un número de respuestas muy amplio y representativo con 389 encuestas realizadas. Los resultados han puesto de manifiesto algunas diferencias entre las valoraciones de los alumnos de las diferentes áreas de conocimiento pero en todo caso salen reforzadas y bien evaluadas todas las metodologías que impliquen una participación activa del alumnado con herramientas docentes innovadoras. Palabras clave: metodologías docentes; mentoring; herramientas docentes; encuestas.

PALABRAS CLAVE

ENCUESTAS, HERRAMIENTAS DOCENTES, MENTORING, METODOLOGÍAS DOCENTES

EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN TRANSVERSAL DEL PROFESORADO: RESULTADOS DE UNA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA CON FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

LETICIA LÓPEZ – MONDÉJAR
Universidad de Santiago de Compostela

Introducción: La arqueología se presenta actualmente como una de las disciplinas más interesantes y útiles dentro del ámbito educativo. Son numerosos los estudios que han reflejado en las últimas décadas sus

múltiples aplicaciones didácticas y su potencial en la formación de estudiantes y profesorado. Debido a su carácter, marcado por la interdisciplinariedad, la arqueología ofrece oportunidades para trabajar en el aula contenidos de distintos ámbitos y constituye una herramienta de enorme valor para desarrollar en el alumnado de las distintas etapas determinadas actitudes orientadas a la formación de ciudadanos críticos y participativos, conscientes de los problemas que caracterizan el mundo actual e implicados en la búsqueda activa de soluciones a los mismos.

A pesar de dicho interés, trabajos recientes reflejan aun una escasa implicación del profesorado en el uso del patrimonio en general y de aquel arqueológico en particular, siendo escasas las experiencias que han analizado el interés de la arqueología para abordar temas socialmente relevantes, formando así transversalmente al alumnado.

Objetivos: Teniendo como punto de partida dicho contexto, esta investigación presenta los resultados de una intervención educativa desarrollada con profesorado de educación primaria en formación. El objetivo principal ha sido promover entre los participantes el interés por el uso del patrimonio arqueológico y la arqueología en las aulas como herramientas para trabajar el pensamiento crítico y abordar problemas socialmente relevantes.

Para medir el alcance de dicha intervención se plantearon tres objetivos específicos:

- O1. Identificar las concepciones y conocimientos previos de los/as docentes en formación sobre la arqueología.
- O2. Analizar el interés que los/as maestros/as en formación otorgan a la arqueología y el patrimonio arqueológico desde el punto de vista educativo.
- O3. Evaluar en qué medida los futuros/as docentes son capaces de abordar temas socialmente relevantes trabajando con el patrimonio arqueológico en las aulas de primaria.

Metodología: El estudio presenta una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa. Para la recogida de información se ha utilizado un cuestionario elaborado ad hoc, con preguntas abiertas y cerradas, así como un

análisis de las producciones elaboradas por el profesorado en formación. Asimismo, y a lo largo de la intervención didáctica se han desarrollado diversas experiencias de trabajo en el aula con los/as futuros/as maestros/as, incluyendo entre otras, el diseño de actividades didácticas.

Resultados y discusión: Los resultados muestran el interés educativo de los docentes por el patrimonio arqueológico y la arqueología, si bien reflejan también un desconocimiento del profesorado en relación con la temática y la necesidad de formación con respecto a la misma, a sus posibles usos educativos y a su implementación en el aula. Del mismo modo, los datos recogidos ponen de manifiesto cómo la intervención didáctica planteada ha obtenido resultados positivos en dos ámbitos. Por un lado, ha fomentado el interés y el conocimiento de los/as futuros/as docentes en conexión con los usos educativos de la arqueología y el patrimonio arqueológico. Por otro, ha permitido mejorar las destrezas del profesorado en el diseño de actividades orientadas al trabajo en las aulas con patrimonio arqueológico, temas socialmente relevantes y pensamiento crítico.

PALABRAS CLAVE

ARQUEOLOGÍA, ESCUELA PRIMARIA, FORMACIÓN DE PROFESORES, PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO, PENSAMIENTO CRÍTICO.

PROPUESTAS EDUCATIVAS INNOVADORAS CREADAS POR GRADUADOS EN MAGISTERIO INFANTIL Y PRIMARIA

JONATHAN CASTAÑEDA FERNÁNDEZ
Universidad de Oviedo

Actualmente son numerosas las nuevas metodologías didácticas que se están generando y que incluyen un alto componente innovador, todo

ello de cara a mejorar y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y los resultados obtenidos con él. En este contexto serán los recién graduados en Magisterio, tanto para la etapa de Educación Infantil como para la de Educación Primaria, los encargados de intentar trasladar estas novedosas propuestas teóricas a la realidad práctica del aula.

Así, dentro de la asignatura "Innovación Docente Aplicada" del "Máster Universitario en Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria", se ha llevado a cabo esta investigación con 74 estudiantes con el objetivo de analizar las propuestas innovadoras que dicho alumnado ha diseñado en base a diez metodologías didácticas distintas a la clásica clase magistral: 1) Aprendizaje Basado en Proyectos; 2) Aprendizaje Cooperativo; 3) Aprendizaje Servicio; 4) Clase Invertida (Flipped Classroom); 5) Educación para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; 6) Gamificación; 7) Storytelling y Narrativa Gráfica; 8) Robótica Educativa; 9) Recursos digitales para la enseñanza (entre los que se incluye: la Pizarra Digital Interactiva, las Redes Sociales, la Realidad Aumentada o el Mobile Learning); 10) Tecnologías digitales para la enseñanza (diferenciando entre TIC, TAC, TEP y TRIC).

La metodología utilizada es prioritariamente cuantitativa, tratándose de una investigación empírica no experimental de tipo descriptivo y analítico. El análisis de las propuestas de intervención creadas por el alumnado se ha realizado en base a una rúbrica de evaluación que ha tenido en cuenta aspectos como: a) Pertinencia para abordar el problema o situación planteada; b) Adaptación al contexto educativo y al alumnado destinatario; c) Consideración de todos los elementos condicionantes (atención a la diversidad, disponibilidad de recursos, tiempos, etc.); d) Originalidad e innovación; e) Integración de todos los elementos; f) Potencial pedagógico de las actividades y líneas de intervención; g) Coherencia entre las decisiones tomadas; h) Viabilidad y factibilidad. La escala de valoración utilizada para cada uno de estos elementos ha ido de 0 a 10; para calcular la nota final, a cada uno de ellos se le ha dado un peso de un punto a excepción de los criterios d) y f) a los que se les ha asignado dos puntos.

En términos generales, los resultados obtenidos con las propuestas innovadoras diseñadas han sido muy buenos, ya que la media global se ha situado en un 7,9. Entre los aspectos mejor planteados se encuentra tanto el alto nivel de pertinencia de la propuesta para hacer frente a la situación de partida (Media=9,2) como el alto potencial pedagógico de las actividades planteadas (Media=9,0), mientras que no se ha alcanzado un grado notable ni en la consideración de todos los elementos que influyen en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Media=6,6) ni en la integración 100% realista de la propuesta (Media=6,8).

La conclusión a la que se ha llegado es que el futuro profesorado de Infantil y Primaria conoce una amplia diversidad de nuevas e innovadoras estrategias didácticas y están altamente capacitados para integrarlas en su práctica docente.

PALABRAS CLAVE

INNOVACIÓN EDUCATIVA, METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS, PROPUESTA DE INTERVENCIÓN, UNIVERSITARIOS

EL DOCENTE UNIVERSITARIO Y SU CAPACITACIÓN PARA LA INNOVACIÓN

Mª Ángeles Triviño García
Universidad de Huelva

Ana Inmaculada Martínez González
Universidad de Huelva

La formación de un docente innovador es uno de los aspectos más demandados en el panorama educativo actual, pero más si cabe en el universitario. Actuar desde el dominio de metodologías activas que promuevan en el alumnado el interés y la motivación por descubrir y profundizar

en los aspectos esenciales de la profesión para la que se está formando es, desde que el Espacio Europeo de Educación Superior viera la luz, un requisito imprescindible, o cuanto menos, un indicador de buenas prácticas de cara a la innovación docente en la educación superior.

La concepción del docente como agente de innovación lo podemos ver desde un doble significado: por una parte, formar para innovar, es decir el docente universitario pone en marcha procesos de innovación en sus aulas a fin de introducir cambios que conlleven una mejora en la futura práctica profesional de su alumnado y por otra parte, usar la innovación en sí misma como estrategia de formación. En ambos casos la Institución crece, y en última instancia es el estudiante el beneficiario de dichos procesos.

Nos preguntamos, por tanto, años después de haber comenzado los Grados su singladura, por la formación que el docente universitario tiene en materia de innovación educativa. Para ello nos hemos dirigido a fuentes primarias, el propio docente universitario, a través de un estudio en el que se ha recogido información al respecto tanto de forma cuantitativa como cualitativa. Se ha tratado, por tanto, de un estudio de corte mixto, transversal e interpretativo en el que se han contemplado dos instrumentos de recogida de información: un cuestionario aplicado al profesorado de la Universidad de Huelva y la implementación de un grupo de discusión, ambos organizados para recoger la percepción que este profesorado tiene sobre su propia formación en materia de innovación docente.

Los datos que obtenemos son alentadores en tanto en cuanto podemos comprobar que estamos ante un profesorado preocupado y en gran medida ocupado de actualizarse para ofrecer al alumnado una docencia de calidad, pero que en esencia se sienten autodidactas, ya que consideran que la formación del docente universitario depende de su propia inquietud por crecer profesionalmente siguiendo la línea de las tendencias actuales en materia de didáctica, en general, y de innovación educativa en particular, ya que consideran que dicha actualización de su desempeño profesional formaría parte de su quehacer diario como docente. Cabe señalar igualmente que el estudio ha dado lugar a reflexiones del propio

docente al cuestionarse cuánto de técnica y cuánto de arte tiene la práctica pedagógica en general y la innovación educativa en particular

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, FORMACIÓN DOCENTE, INNOVACIÓN DOCENTE

TRAINING FUTURE TEACHERS IN COMPUTATIONAL THINKING: AN EXAMINATION OF THE INTEGRATION OF MATHEMATICS AND SCRATCH PROGRAMMING

Javier Del Olmo Muñoz
José Antonio González-Calero Somoza
Universidad de Castilla-La Mancha

Josefa Dólera Almaida
Universidad de Murcia

Hélia Jacinto
Instituto de Educação, Universidade de Lisboa

Introduction: In the current era, computational thinking (CT) has emerged as a crucial skill for 21st century learners. This skill, which is associated with computer science and problem solving, has gained a prominent place in pre-university education curricula around the world. The inclusion of CT not only strengthens students' ability to solve problems and think critically and creatively, but also helps prepare them for the careers of the future in an increasingly digitalised world.

Teacher training for the integration of CT into the school curriculum is a significant research topic. As more and more education systems around the world adopt CT into their curriculum, it is essential that teachers are adequately prepared to teach it. This research focuses on

how future primary school teachers in Spain are being prepared to integrate CT and block-based programming, specifically through the use of Scratch, into their future teaching practices.

Objectives: This study aims to assess pre-service teachers' attitudes towards block-based programming and their self-efficacy in implementing CT in their teaching, following a short training in Scratch based on the ScratchMaths project. It also seeks to identify areas of strengths and weaknesses in current teacher training, and to propose recommendations for the improvement of CT and block-based programming training.

Methodology: Participants in the study were 53 prospective primary school teachers, who completed a two-session training in Scratch and its applications in the classroom. Pre-test and post-test questionnaires were conducted to assess understanding of CT, attitudes towards block-based programming, and self-efficacy in teaching block-based programming.

Results: The results of the study point to a general improvement in the dimensions related to block-based programming, particularly in CT practices, after the Scratch training. However, dimensions related to understanding and attitudes towards CT did not show any significant improvement.

Discussion: The findings of the study reinforce the importance of CT and block-based programming training for future teachers. The improvement in the results towards block-based programming indicates that Scratch can be an effective tool for training in this area. However, the lack of progress in the CT-related dimensions indicates that the proposed training may not be sufficient to adequately cover this crucial aspect. This finding highlights the need to expand and improve teacher training in CT.

Conclusions: CT and block-based programming training is essential for future teachers, enabling them to effectively address the integration of these skills in the classroom. The use of Scratch proves to be a valid tool for teacher training in block-based programming. However, a broader and deeper approach to CT teaching is required for future teachers.

PALABRAS CLAVE

BLOCK-BASED PROGRAMMING, COMPUTATIONAL THINKING, PRIMARY EDUCATION, SCRATCH, TEACHER TRAINING

DAR CLASES O IMPARTIR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA UNIVERSITARIA

Ana Inmaculada Martínez González
Mª Ángeles Triviño García
Universidad de Huelva

Introducción: Uno de los temas que habitualmente suscita debate en los entornos académicos, es la formación docente del profesorado universitario, dicho tema ha sido fruto de tanta polémica, que en algún momento se ha llegado a hablar de exigir una formación inicial docente al profesorado universitario, tema que, hasta el momento, no ha sido necesario.

Por su bagaje profesional y sus trayectorias investigadoras, a los profesores universitarios se les presupone lo suficientemente formados y preparados, como para hacer frente de una manera satisfactoria, de cara a que el alumnado saque el mayor aprovechamiento de sus clases, pero dicha formación, en muchos casos dista de preparación en las nuevas metodologías que los nuevos tiempos y alumnos demandan.

Objetivos: El objetivo principal de esta investigación, basada en una revisión bibliográfica, será corroborar a través de los estudios seleccionados de diferentes carreras universitarias, si las nuevas metodologías emergentes en pedagogía, tales como las metodologías activas, son más eficaces a la hora de que el alumnado adquiera un aprendizaje significativo, que los conocimientos adquiridos a través de lecciones magistrales.

Metodología: Dicho trabajo se basa en una revisión bibliográfica basado en diferentes estudios recientes, que analizan los pros y contras de las lecciones magistrales versus metodologías activas, así como la combinación de ambos métodos, en distintas carreras universitarias.

Resultados: Los estudios consultados arrojan datos en los que se deja ver que las transformaciones sociales y culturales de los nuevos tiempos, revierten a su vez no sólo en la forma de aprender, sino, por ende, en la forma de enseñar, es decir, que la introducción del uso de metodologías

activas por parte de los docentes universitarios tendrá unos resultados distintos, a los que, por el contrario, sólo utilizan en sus clases las lecciones magistrales.

Discusión: Con estas premisas sería interesante llegar a la construcción de un lenguaje compartido por los docentes universitarios en los que confluyeran los nuevos y viejos métodos, dando lugar a una "pedagogía universitaria", que se adaptase a las circunstancias actuales, y para lo cual una formación previa podría ser un camino hacía la búsqueda de ese lenguaje común.

Conclusiones: La enseñanza a nivel universitario requiere de una transformación pedagógica, fruto de las transformaciones sociales y culturales de los últimos tiempos. Ya con la creación del Espacio Europeo de educación Superior (EEES) a finales de la década de los 90, la formación docente universitaria, fue considerada como una prioridad para las políticas europeas, en esta misma línea y pasando el tiempo, el Grupo de Alto Nivel para la Modernización de la Educación Superior, en el año 2012, consideró que las universidades debían apostar por una formación pedagógica para dicho profesorado, en 2017, la Comisión Europea volvió a retomar este tema como algo prioritario como es la capacitación de diferentes competencias en los docentes universitarios, para lograr un aprendizaje significativo por parte del alumnado, y con ello lograr una mayor calidad en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, DIDÁCTICA UNIVERSITARIA, LECCIONES MAGISTRALES, METODOLOGÍAS ACTIVAS

PROPUESTA EDUCATIVA INNOVADORA: LA CREACIÓN DE REA COMO REFORZADORES POSITIVOS EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO

PILAR CANTILLO CORDERO
Universidad de Extremadura
RAMÓN TENA FERNÁNDEZ
Universidad de Zaragoza

Introducción: En Europa los diferentes ministerios de educación coinciden en el valor de fomentar la producción de Recursos Educativos en Abierto (REA). Así, profesionales docentes y alumnado de centros de diferentes localizaciones y países (Tena, Cantillo y Villegas, 2018), puede beneficiar de materiales de enseñanza creados para su uso colectivo. Queda en segundo plano el soporte o tipo de recurso, la importancia se centra en la calidad de la creación y su dominio universal. Pero, para conseguir este objetivo es necesario que la edición de recursos educativos sea con licencia abierta y su acceso y utilización completamente gratuito (Aznar, 2022). Además, el docente que decida explotar el material previamente compartido tiene la opción de adaptarlo libremente a sus propias necesidades, siempre y cuando quede referenciada la fuente original (Tena, 2018).

Objetivo: (1) Formar a futuros docentes en REA a partir de la producción de sus propios recursos didácticos basados en metodología ABP. (2) Producir material en abierto para el uso compartido por profesionales y servir de formación en competencias digitales al alumnado universitario.

Metodología: Con un diseño descriptivo, esta investigación parte de una muestra de 178 trabajos académicos grupales propuestos por el alumnado de Magisterio de Primaria e Infantil de 2 universidades públicas de España. Son propuestas educativas para que trabajen con discentes a partir de una metodología ABP en las aulas. Los docentes universitarios, en base a una rúbrica de calidad proponen la inclusión de estos trabajos en

la plataforma PROCOMUN, a los que se le otorga previamente una insignia digital. Esta inclusión se utiliza como reforzador positivo para promocionar la motivación y el interés del alumnado. En último término, como aporte cualitativo se administra a cada grupo un breve cuestionario de autoevaluación para conocer la satisfacción acerca de su propio trabajo, y a su vez, deben completar una heteroevaluación del proyecto de otros compañeros/as cuando lo exponen en el aula.

Resultados: Los datos indican entre otros, que las heteroevaluaciones puntúan de manera muy positiva el valor práctico y la originalidad de las propuestas. Y las autoevaluaciones exponen buenos resultados acerca de la motivación e interés del alumnado por el aprendizaje cooperativo.

Discusión: Esta propuesta tiene una doble vertiente, por una parte, la consecución de la labor docente y por otra, la creación de recursos digitales que aumenten las posibilidades para la formación del alumnado. El uso de los REA como reforzadores positivos en el aula incentiva el interés del valor de logro, de utilidad, intrínseco y extrínseco del grupo. Actualmente ser creador de contenido está de moda, y la posibilidad de exportar una creación propia y obtener solidariamente contribuciones de otros docentes, es una sensación que los propios discentes que participante reconocen como satisfactoria.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, MOTIVACIÓN., RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO, REFORZADOR POSITIVO

MÉTODO DE CASOS, RETOS DE SU IMPLEMENTACIÓN EN EL DERECHO

JORGE ALBERTO MÁRQUEZ HERRÁN
Universidad Autónoma de Baja California

LUIS XAVIER GARAVITO TORRES
Facultad de Derecho Mexicali
de la Universidad Autonoma de Baja California

Método de casos, retos de su implementación en el derecho.

El método de casos, es un método de enseñanza que parte de análisis de casos hipotéticos, donde los alumnos tienen que discutir los posibles resultados de situaciones que se plantean como casos reales. Lo que se busca con la implementación del método de casos, es darle al estudiante una dualidad y la posibilidad de poner en práctica sus conocimientos teóricos.

Este método trata de lograr que los estudiantes adquieran habilidades de aprendizaje, como es el saber investigar y generar conocimientos de forma independiente, a través del análisis y pensamiento crítico a efecto de generar soluciones, esto por medio de pequeños grupos de trabajo, donde deberán, analizar, compartir, contrastar, debatir y defender las posibles soluciones a que han llegado cada uno de ellos.

El objetivo de la investigación, es profundizaremos en relación a lo que consiste el método de casos y analizaremos todos aquellos retos que implica su implementación, de manera específica la modificación del sistema de clase magistral que se utiliza en la impartición de materias en la Universidad Autónoma de Baja California.

El método de enseñanza que se utiliza hasta el día de hoy en la Universidad Autónoma de Baja California, es el de clase magistral, siendo este el más tradicional de los métodos de enseñanza, siendo parte de la presente investigación el analizar la posibilidad de cambiar la forma en que se ha venido enseñando durante los 50 años que tiene la facultad de derecho.

El método de clase magistral utilizado, se basa en la exposición que hace el docente de los conocimientos como transmisor de los mismos, siendo que parte de la clase puede y se recomienda sea de forma práctica, aclarando que la clase es mucho más teórico-conceptual que en el método de casos.

Otra de las grandes diferencias que encontramos entre la clase magistral y el método de casos es la forma de evaluar, siendo que en la clase magistral se expone el material según la preparación de las sesiones y se culmina con la evaluación de los conocimientos adquiridos y en el método de casos la evaluación es constante en cada una de las etapas del proceso de enseñanza.

Analizaremos las opiniones de diversos autores en relación la forma de aplicación de cada uno de los métodos antes referidos y las posibles repercusiones en relación a la organización administrativa de la facultad, formación de los docentes, número de docentes/alumnos por clase, número de horas por sesión, actividades extra clase que deben de realizar los alumnos, formas de evaluación, etcétera.

Con el desarrollo de la temática del artículo, podremos discutir si se considera posible el aplicar el método de casos en la Universidad Autónoma de Baja California, así como concluir cuales son los retos e implicaciones que trae aparejada la aplicación de dicho método, como la posible forma de abordar y resolver los desafíos para la implementación del método de casos.

PALABRAS CLAVE

CASOS, DERECHO, MÉTODO

CREENCIAS DEL ALUMNADO DEL MÁSTER DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO SOBRE SUS COMPETENCIAS PARA AFRONTAR LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Carmen Perdomo López
Miriam Catalina González Afonso
Universidad de La Laguna

En el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Universidad de La Laguna (ULL), el Trabajo de Fin de Máster (TFM) constituye una asignatura obligatoria de seis créditos (6 créditos) que se realiza en el último curso desde la implantación de los nuevos planes de estudios adaptados al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). El objetivo del presente trabajo es conocer la percepción que posee el alumnado del Máster acerca de la adquisición de las competencias que necesita para la realización del TFM y la utilidad del mismo. Participaron 240 estudiantes del curso 2022-23, de un total de 280 matriculados (85,7%). Se administró un cuestionario on-line mediante el cual se recabaron datos sobre la información que tenía el alumnado antes de elegir el TFM, la valoración de las competencias que poseían antes de comenzar y la utilidad percibida en cuanto a la realización del TFM. Los datos muestran que el alumnado considera la realización del TFM como una oportunidad para acercarse a los procedimientos de investigación e innovación y que la elaboración del proyecto les va a proporcionar aprendizajes en su formación personal. En general, perciben que tienen las competencias para hacer frente al trabajo que supone hacer un TFM, especialmente en lo relativo a la redacción, presentación y defensa del mismo. Si bien, en lo referente al diseño y programación de metodologías educativas y al análisis de datos se sienten menos preparados. Por tanto, se concluye la conveniencia de diseñar acciones formativas específicas y reforzar la transferencia de conocimientos como vía para mejorar el aprendizaje y la experiencia del alumnado en el TFM.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, CREENCIAS, FORMACIÓN DE DOCENTES, TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

NEW CHALLENGES FOR HIGHER EDUCATION: THE NEED TO IDENTIFY AND TRANSFER COMPETENCES IN THE GENERATIONAL HANDOVER PROCESSES

ELENE IGOA IRAOLA
FERNANDO DÍEZ
ELENA QUEVEDO TORRIENTES
Universidad de Deusto

Introduction: Knowledge transfer strategies are necessary to maintain employees' competencies and avoid talent loss of retiring employees (Harvey, 2012). Not having internal resources to promote knowledge sharing behaviors on employees, such as generational handover procedures, have social and economic impact on universities´ competitiveness (Puntillo et al., 2022). Further research in the knowledge sharing procedures of higher education institutions employees is required to fill in the gap of the talent loss on universities (Nooshinfard & Nemati-Anaraki, 2014). Training on these knowledge sharing procedures improves the competitiveness of departments, research groups and courses of higher education institutions. The **objectives** of this study are to **(OI)** identify the differences on the knowledge transfer and knowledge sharing procedures between the three main employment activities of a professor (university teaching, research and management) and to **(OII)** identify the effectiveness on the strategies to transfer the knowledge to the successors on the three employment activities of professors. **Methods:** The sample will be constituted by 70 professors (61.29% male; mean age = 64.7 years old) that are going to be retired in the following

years or that are currently retired. **Results: (R1)** On the university teaching activity, the 36% of the participants consider essential to transfer the lectures competences, whereas the 31% says that aspects of methodology should be transferred, 31% mentioned that teaching knowledge should be transferred and just the 3% considered necessary to transfer interpersonal skills. On research activities, the 48% stated that competences related to resources should be transferred, 30% of the participants stated that the know-how should be transferred, the 13% considers that skills related to team work should be explained, just the 9% said that skills related to knowledge should be transferred. On the management activity the 38% of the participants considered necessary to transfer soft skills, whereas the 31% considered necessary transmitting competencies for efficiency, the 23% of the participants considered important to work on knowledge aspects and just the 8% stated that interpersonal skills should be transferred. **(R2)** In terms of the second research question, the 64% of the participants consider effective the knowledge transfer strategies used on their institution, whereas the 36% consider non-effective the strategies used for their generational handover on their institution. **Discussion and Conclusion:** Focusing on what actual professionals consider essential to transfer on their generational handover processes could help institutions improve their knowledge retention and, therefore, be more competent in the labour market. Thus, more strategies should be created to support knowledge sharing behaviours in higher education, focusing on the needs and perspectives of professionals (Hall-Ellis, 2015). Future lines of research will be suggested in order to avoid the loss of talent on the processes of knowledge transfer.

PALABRAS CLAVE

COMPENTENCES, EDUCATIONAL CHALLENGES, KNOWLEDGE SHARING, KNOWLEDGE TRANSFER, LOSS OF TALENT

POTENCIANDO LA FORMACIÓN DEL PERSONAL DE ACOMPAÑAMIENTO ESTUDIANTIL EN EDUCACIÓN SUPERIOR: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA INNOVADORA BASADA EN EL ENFOQUE DE MICROLEARNING Y RECURSOS ABIERTOS DE APRENDIZAJE

Alba Catherine Alves Noreña
Universidad Militar Nueva Granada

Juan Pablo Hernández Ramos
Universidad de Salamanca

Introducción: En la educación se presentan diversas necesidades que no están directamente relacionadas con la formación, pero que sí afectan el rendimiento académico de los estudiantes. Estos factores, característicos de la sociedad contemporánea, pueden tener un impacto negativo en el entorno académico y resultar en el abandono de los estudios. En consonancia con esta realidad, las Instituciones de Educación Superior (IES) reconocen la importancia de ofrecer servicios educativos de calidad inclusivos y pertinentes, para fomentar la retención estudiantil y no limitarse únicamente a evitar la deserción. Pereira y Vidal (2020) destacan que se han implementado estrategias como la consejería o el acompañamiento estudiantil, para brindar apoyo y orientación a los estudiantes. Esta se presenta como una herramienta esencial para favorecer la retención, especialmente si se tienen en cuenta los factores psicológicos, económicos, sociológicos, entre otros, (Himmel, 2002). Bartram (2009) resalta la importancia de tener docentes y consejeros estudiantiles capacitados para ofrecer orientación en la elección de carreras y planificación de la trayectoria académica, así como apoyo emocional y psicológico para enfrentar situaciones de estrés o crisis personales. Estas apreciaciones dejan ver la necesidad de capacitar y formar adecuadamente a los docentes o consejeros para materializar exitosamente los procesos educativos y lograr transformaciones del sistema educativo.

El **objetivo** fue desarrollar e implementar una plataforma educativa que combine el enfoque de microlearning con recursos abiertos de aprendizaje, con el fin de fortalecer la formación del personal docente encargado de brindar consejería y acompañamiento estudiantil en IES.

La **metodología de investigación** utilizada es mixta, incluyó la utilización de cuestionarios semiestructurados validados a través de juicios de expertos. Los datos fueron analizados estadísticamente mediante análisis multivariados de correspondencia. El proceso formativo fue validado en diferentes etapas, incluyendo aspectos conceptuales, técnicos y de pertinencia. Se llevó a cabo una fase pre y post implementación del programa con un grupo de docentes consejeros teniendo retroalimentación sobre el proceso.

Los **resultados** muestran que la plataforma educativa proporcionó un entorno de aprendizaje enriquecido y efectivo, facilitando el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para brindar un acompañamiento de calidad. También reflejan una serie de necesidades crecientes, relacionadas con (a) fortalecer las competencias de los docentes que realizan actividades de acompañamiento estudiantil, (b) promover la innovación en la formación del personal docente, (c) generar investigaciones de impacto social orientadas a fortalecer las competencias docentes y la práctica de acompañamiento.

La **discusión** se enfoca en presentar las etapas del diseño y ejecución del proceso de formación, así como los resultados y hallazgos derivados de la implementación de la plataforma educativa que combina el enfoque de microlearning con recursos abiertos de aprendizaje.

Las principales **conclusiones** evidencian la importancia de promover la investigación en el ámbito de la formación docente y el acompañamiento estudiantil en el contexto educativo. Esta investigación representa un enfoque sólido para mejorar la calidad de los servicios de apoyo ofrecidos a los estudiantes y la necesidad de una formación continua de los docentes dedicados al acompañamiento estudiantil, para garantizar su preparación y actualización en las mejores prácticas para desempeñar su labor

PALABRAS CLAVE

ACOMPAÑAMIENTO ESTUDIANTIL, CAPACITACIÓN DOCENTE, EDUCACIÓN SUPERIOR, INNOVACIÓN EDUCATIVA

COMPETENCIA DIGITAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN MUSICAL: ¿OBLIGACIÓN O UTILIDAD?

PALOMA BRAVO-FUENTES

Universidad de Málaga (estancia postdoctoral)

La competencia digital en los docentes de educación musical es una herramienta presente en el entorno actual. Este estudio analiza su importancia basada en una educación musical que ha experimentado cambios significativos en la era digital, lo que ha llevado a una creciente necesidad de que los docentes desarrollen habilidades concretas para adaptarse a las demandas de este nuevo panorama educativo. La competencia digital, en este sentido, incluye tanto el manejo de herramientas tecnológicas, la capacidad para utilizar recursos digitales de manera efectiva como la habilidad para promover el aprendizaje colaborativo en línea.

Los objetivos de este estudio se enfocan en analizar la definición y el alcance de la competencia digital en el contexto de la educación musical, así como identificar los beneficios y objetivos específicos que se derivan de su desarrollo en los docentes. Para ello se realiza una revisión de la literatura con un enfoque sistemático y estructurado identificando las palabras clave relacionando los conceptos de competencia digital, educación musical y docentes en las bases de datos Scopus y WOS con filtros por periodo de tiempo de publicación y revistas científicas de revisión por pares. Los estudios seleccionados se analizaron extrayendo los datos relevantes incluyendo definiciones, enfoques metodológicos y resultados delimitando patrones y puntos en común.

De los resultados obtenidos destacan la importancia y los beneficios de la competencia digital en la labor docente. Los docentes informan mejoras en la calidad de las clases, un mayor interés y participación por parte de los estudiantes, así como una mayor integración de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje musical. La competencia digital también ha demostrado impulsar la creatividad y la exploración musical, brindando nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades musicales en los estudiantes. Sin embargo, la formación de los docentes en dicha competencia se define menor que las innovaciones tecnológicas disponibles y de las posibilidades que ofrecen. Además, se consiguen resultados directos a la poca calidad de los recursos disponibles en los centros educativos o la ausencia de mantenimiento técnico de los mismos, dificultando con ello su implementación en las aulas.

En conclusión, la competencia digital es tanto una obligación como una utilidad para los docentes de educación musical. Si bien puede considerarse una obligación debido a la necesidad de adaptarse a los desafíos tecnológicos, también se reconoce su utilidad en el enriquecimiento de la labor pedagógica y el fomento del aprendizaje musical. Por tanto, es fundamental que las instituciones educativas y los programas de formación docente prioricen el desarrollo de la competencia digital como parte integral del perfil profesional del docente de educación musical. Esto permitirá brindar una educación musical de calidad y preparar a los estudiantes para un mundo digital en constante evolución.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, EDUCACIÓN MUSICAL, FORMACIÓN

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN CIENCIAS SOCIALES A TRAVÉS DE COLECTIVOS MARGINADOS: PROPUESTAS DE ESTUDIANTES DEL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Aránzazu García Martínez
Gustavo Camacho Vélez
Universidad de Burgos

La innovación educativa se presenta como un reto que el profesorado debe implementar en el aula para la mejora de la calidad docente. Por este motivo se cree necesario que la adquisición de nuevas metodologías y enfoques didácticos deben ser tratados a lo largo de la formación de los futuros docentes. La investigación realizada por Parra y Morote (2020) demuestra que para el alumnado que se forma en la didáctica de la Historia y la Geografía, se establecen como prioritarios los enfoques que emplean las TIC, la cooperación y la inclusión de juegos, haciendo especial hincapié en la introducción de experiencias que impliquen al alumnado. La propuesta presenta los resultados de un estudio exploratorio sobre el uso de la innovación educativa por parte de dos grupos de estudiantes del último año del grado de Educación Primaria. Por ello, nos preguntamos ¿de qué manera los futuros docentes aplican metodologías activas en el aula de primaria con la finalidad de introducir colectivos marginados? Participaron en el estudio un total de n=69 estudiantes del último año de dicha titulación, agrupados para la creación de una situación de aprendizaje. Se ha empleado la metodología cualitativa de teoría fundamentada sobre el análisis de contenido de los documentos originados durante la realización con el fin de originar una teoría sustantiva. El análisis de los datos ha sido asistido por el software Nvivo, con una codificación axial para agrupar las categorías de la codificación abierta, que se ha refinado con una codificación selectiva. A partir de este trabajo, se identifican tres elementos (evaluación, métodos e inclusión) que muestran un uso inconsecuente de diferentes metodologías en una única situación de aprendizaje. En cuanto a la elección del colectivo

marginado, el mayoritario es el que tiene relación con la mujer. Los resultados obtenidos muestran una abundancia de uso de metodologías activas sin criterios razonados. Las técnicas cooperativas se mezclan con otros enfoques sin considerar la evaluación como un elemento que unifica el uso de la innovación educativa. Además, la inclusión de grupos postergados sigue constituyendo un aspecto secundario, salvo en algunos casos donde se pone el foco de atención en la mujer. Concluimos esta propuesta estableciendo la necesidad de consolidar la formación en: el uso de métodos activos; la inclusión de colectivos marginados dentro del estudio de la Historia y la Geografía, así como de la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS SOCIALES, COLECTIVOS MARGINADOS, EDUCACIÓN PRIMARIA, FORMACIÓN DOCENTE INICIAL, INNOVACIÓN EDUCATIVA

MATICES CONCEPTUALES Y TIPOLÓGICOS PARA LA DOCENCIA DE LA LENGUA CHINA EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS

CHIARA ULIANA
Universidad de Granada

El chino se considera uno de los idiomas más difíciles del mundo según el Departamento de Estado de E.E.U.U. (https://www.state.gov/foreign-language-training/), pero es indudablemente un idioma que tiene una importancia geopolítica fundamental, especialmente en la actualidad. En todo el mundo, el estudio y la enseñanza de la lengua china despiertan intereses evidentes y crecientes, pero todavía en España sigue habiendo una gran necesidad de materiales didácticos adaptados al lugar

y a la lengua nativa local; además la investigación científico-académica en este aspecto todavía no ha llegado a su punto álgido. Uno de los puntos de salida para avanzar hacia una docencia de la lengua china más eficiente es la realización de estudios comparativos entre los idiomas en cuestión (español y chino modernos). Aunque en los últimos años se aboga más bien por una enseñanza de los idiomas con enfoques comunicativos, en los que no tendría cabida la enseñanza de lo que se investiga en este trabajo, el idioma chino tiene ciertas peculiaridades que dificultan la aplicación de un enfoque de este tipo.

El objetivo esencial de esta investigación es crear una base teórica para que el profesorado de chino como lengua extranjera (CLE) pueda usar los resultados de esta investigación como formación docente, para luego introducirla en las clases de CLE y crear materiales didácticos adaptados a las necesidades del alumnado y de los idiomas en cuestión. Como comenta Balsas Ureña (2018) se observa la necesidad de enriquecer la formación del profesorado de CLE pues la formación en diferentes aspectos de la enseñanza de idiomas le permite ofrecer una docencia más eficiente.

Durante la primera fase del estudio se realiza una revisión bibliográfica tipológica sistematizada sobre los dos idiomas en cuestión analizando los aspectos más dispares y que provocan más dificultades al alumnado también teniendo en consideración los estudios sobre análisis de errores de alumnado hispanohablante. Durante la segunda fase se crea un cuestionario específico para valorar la importancia que tienen los contenidos en la docencia universitaria y de otros tipos. La valoración de los resultados tanto cuantitativos como cualitativos se divulgará en el marco de esta ponencia; además, de resumir las conclusiones finales que ofrecen muchas líneas futuras de trabajo en la misma rama de investigación.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, DOCENCIA UNIVERSITARIA, FORMACIÓN DE DOCENTES, LENGUA CHINA, TIPOLOGÍA

DESARROLLO POSITIVO ADOLESCENTE COMO ENFOQUE PROMOTOR DE LA SALUD Y EL BIENESTAR EN LOS CENTROS EDUCATIVOS: UN ESTUDIO SOBRE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SU EFECTO PREDICTIVO ANTE EL CONSUMO DE CANNABIS EN ADOLESCENTES

Sara González Yubero
Maria Jesus Cardoso Moreno
Universidad de Zaragoza

Introducción. Diversos organismos internacionales alertan sobre el incremento de consumo de cannabis y de su uso extendido entre los adolescentes.

Objetivo. El presente estudio ha sido uno de los primeros con el objetivo de analizar el papel de la inteligencia emocional rasgo y habilidad, basada en el modelo de Mayer y Salovey, en relación al consumo de cannabis en adolescentes.

Metodología. En este estudio participaron 799 jóvenes españoles con edades comprendidas entre los 12 y los 16 años. Se administró un autoinforme de inteligencia emocional (IE) rasgo, un test de rendimiento máximo de IE y se preguntó sobre los hábitos relacionados con el consumo de cannabis. Este estudio de tipo transversal se llevó a cabo a través de una metodología de corte cuantitativo y de tipo correlacional.

Resultados. Los principales resultados obtenidos mediante los análisis de regresión una vez controlados el género, la edad y el contexto de centro, revelaron asociaciones negativas entre los factores de comprensión y reparación emocional de la IE rasgo y las variables de consumo de cannabis, al contrario que la atención emocional. Por otro lado, en relación con la IE habilidad, los factores de percepción y facilitación se asociaron de manera inversa al consumo de cannabis en los adolescentes. Los resultados de este estudio sugieren que tanto la IE rasgo como la IE habilidad son constructos complementarios que ayudan a explicar el consumo de cannabis.

Conclusiones. Estos hallazgos proporcionan evidencias empíricas que podrían orientar intervenciones clínicas y educativas enfocadas a la prevención del consumo en esta etapa.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, AUTOINFORME, CANNABIS, INTELIGENCIA EMOCIONAL, TEST DE RENDIMIENTO MÁXIMO

HABILIDADES EMOCIONALES PARA EL BIENESTAR Y LA SALUD EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS: UN ESTUDIO SOBRE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y CONSUMO ABUSIVO DE ALCOHOL EN ESCOLARES

SARA GONZÁLEZ YUBERO
MARIA JESUS CARDOSO MORENO
Universidad de Zaragoza

Introducción. Diversas investigaciones muestran que la Inteligencia Emocional (IE) es un nuevo constructo que puede ayudar a explicar el consumo abusivo de alcohol.

Objetivo. El presente estudio es uno de los primeros en examinar la capacidad predictiva de la IE rasgo y de la IE habilidad, basada en el modelo de Mayer y Salovey, sobre diversas variables de consumo de alcohol en población adolescente.

Método. Se realizó una encuesta a 844 escolares que cumplimentaron un autoinforme y un test de rendimiento máximo de IE, así como una selección de ítems de consumo de alcohol.

Resultados. Los análisis de regresión revelaron que la IE rasgo fue la más predictiva. La Claridad y la Reparación emocional mostraron relaciones significativas negativas con el consumo de alcohol, al contrario que la Atención emocional. Asimismo, la habilidad de Percepción y

Facilitación emocional resultaron ser factores protectores del consumo en los escolares.

Conclusión: Los resultados sugieren que la IE rasgo y habilidad son medidas complementarias que pueden ayudar en la comprensión e intervención sobre el problema del abuso del alcohol en la adolescencia. Se discuten los resultados en el contexto de la investigación sobre la IE, así como su implicación educativa y futuras líneas de investigación.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, ALCOHOL, AUTOINFORME, INTELIGENCIA EMOCIONAL, TEST DE RENDIMIENTO MÁXIMO

LIPDUB EN LA MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL GRADO DE PRIMARIA EN LA UNIVERSIDAD DE A CORUÑA: PROCESO CREATIVO, DIDÁCTICO, DIVULGATIVO Y EXPRESIVO

Miriam Carretero-García
Lara Varela-Garrote
Universidade da Coruña (UDC)

Introducción: La realización de un "lipdub" supone la creación colectiva de un vídeo musical realizado en una sola toma (plano secuencia) en la que previamente se ha preparado la canción o canciones para las que se hace "playback", la escenografía o recursos espaciales que se van a emplear, así como los gestos, movimientos y/o coreografía que se van a representar.

El proyecto que se presenta es un "lipdub" creado y llevado a cabo en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de A Coruña con el alumnado de tercero de Grado en Educación Primaria en la

mención en Educación Física creado en las materias de Juegos Motores y Expresión Corporal y Adaptaciones Curriculares.

Objetivos

Objetivo general:

- Crear e implementar un proyecto colaborativo intradisciplinar por medio de metodologías activas en el ámbito universitario a través de dos materias optativas de la Mención de Educación Física de la titulación de Grado de Educación Primaria.

Objetivos específicos:

- Desarrollar una experiencia didáctica de carácter expresivo-motriz a través de metodologías activas centradas en el alumnado universitario.
- Llevar a cabo un proceso creativo que permita la trasmisión de un mensaje a través de un formato audiovisual atractivo y contemporáneo.
- Facilitar la transferencia del conocimiento adquirido a la formación del alumnado y su futura práctica docente.

Metodología: Este proyecto se enmarca metodológicamente dentro del modelo de aprendizaje cooperativo y el trabajo en pequeños grupos. El aprendizaje cooperativo ha permitido aprender significativamente al alumnado al pasar a formar parte activa e involucrada en el proceso seguido en la creación del lipdub, permitiendo autorregularse y construir con sus iguales de forma autónoma (Medina, Bustamante, 2021). El trabajo en pequeños grupos por su parte les ha posibilitado el poder trabajar con mayor soltura dentro de cada grupo, tomar decisiones en grupos más reducidos, asumir diferentes tipos de liderazgo en cada uno de ellos y adaptarse al mismo tiempo a las decisiones del resto de la clase para adaptarse al proyecto común a crear.

Resultados y conclusiones: Entre los principales resultados adquiridos a través de la realización del lipdub destacamos:

- la creación del lipdub por parte del alumnado y el profesorado en el marco de dos materias universitarias;

– el desarrollo de una propuesta didáctica de carácter colaborativo, grupal y creativo que implicó de globalmente al alumnado;
– la generación de una vivencia propia de carácter expresivo y corporal que conecta con el entorno del estudiante, así como las potencialidades de la misma (formato lipdub) para generar identidad con el espacio y el ambiente que le rodea.

La realización de esta propuesta ha supuesto un incremento en la motivación del alumnado que ha podido sentirse implicado en todo el proceso, vivenciando un proyecto educativo universitario de carácter competencial al tiempo que lo vinculaba con los contenidos curriculares de la materia de Educación Física en Educación Primaria.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, EDUCACIÓN FÍSICA, EXPRESIÓN CORPORAL, JUEGO, LIPDUB

INTERACCIÓN EN ESPACIOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN Y LOGRO ACADÉMICO

ITZIAR KEREXETA BRAZAL
Universidad del País Vasco

SONIA CAMARA PEREÑA
Airea e-learning

La tecnología educativa y el aprendizaje conectado a través de internet han supuesto una revolución en los procesos de enseñanza-aprendizaje que genera nuevas formas de comunicación e interacción, permite crear y distribuir contenidos de forma diversa, diseñar itinerarios pedagógicos, emplear herramientas y procesos de evaluación heterogéneos. No cabe duda que ante este nuevo paradigma y contexto de aprendizaje virtual y

tendencias e-learning las oportunidades son inmensas y los retos de actualización pedagógica también, especialmente en aspectos metodológicos y tecno-pedagógicos.

En esta investigación se analizan las claves de una dinamización activa y un diseño gamificado por parte de las tutoras en tres cursos on line desarrollados durante 6 semanas de forma asíncrona y tutorizada en el que participan profesores/as y directivos de centros de educación a distancia de educación reglada del País Vasco así como docentes de educación obligatoria dentro del programa de actualización pedagógica de Gobierno Vasco denominado Prest Gara. La muestra está conformada por tres grupos, curso 1 (n= 35), curso 2 (n= 37) y curso 3 (n=25). El contenido de estos cursos de innovación educativa versan sobre las claves tecno-pedagogicas del aprendizaje virtual y suponen una primera experiencia de aprendizaje conjunta en formato 100% on line para los grupos de participantes que no se conocen previamente.

La hipótesis planteada fue que estas prácticas favorecen los logros de aprendizaje reduciendo la tasa de abandono en la formación. El método de investigación cuantitativo parte de los registros (logs) extraídos en los informes de la plataforma moodle en la que se han desarrollado los cursos on line. Concretamente, se estudia en profundidad el foro central del curso discriminando consulta o creación de contenido para conocer el nivel de tutorización e interacción desarrollado. Se analiza la respuesta cuantitativa y objetiva recibida a las propuestas gamificadas (opcionales) en tres semanas diferentes y secuenciales para cada uno de los cursos establecidos, identificando un índice de participación. Finalmente, se contrastan estos resultados de interacción (foros) y participacion en actividades gamificadas (opcionales) con el logro académico, siendo éste el número de personas que cumplen todos los requisitos para conseguir el apto en el curso.

La comparativa de registros sugiere que un diseño instruccional atractivo y gamificado junto con una dinamización activa mejoran el logro académico de los participantes ya que el índice de abandono es prácticamente nulo en comparacion con otras experiencias de aprendizaje on line que se prolongan durante semanas y que se han desarrollado dentro

del mismo programa de formación continua por la entidad que lidera los proyectos (https://airea-elearning.net/es/). Las conclusiones apuntan a la oportunidad de actualización pedagógica en este sentido, creando diseños formativos divergentes y tutorizados en entornos digitales que favorezcan la personalizacióndel aprendizaje y aumenten la motivación para el mismo.

PALABRAS CLAVE

DINAMIZACIÓN, GAMIFICACIÓN, LMS, PROFESORADO

LAS MEMORIAS DE LA IRONÍA EN EL ESTUDIANTE: ENTRE LOS PRINCIPIOS DOCENTES DEL APTUM Y EL KAIRÓS

MIGUEL ÁNGEL CARO LOPERA
Universidad del Quindío

Esta comunicación se deriva de una investigación recientemente concluida acerca de

> La recepción de la ironía verbal en el aula de clase: análisis de las reflexiones de maestros en formación y en ejercicio sobre su experiencia previa como estudiantes *(grupo de investigación* Discurso oral en el Quindío: de la academia a la cotidianidad,

Universidad del Quindío, 2021-2023). Dicha investigación de tipo cualitativo analizó 74 encuestas y 32 entrevistas semiestructuradas dirigidas a estudiantes y egresados de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la Universidad del Quindío (Colombia) que previamente habían participado en asignaturas relacionadas con el humor y la ironía; este trabajo, que en última instancia se constituyó en un ejercicio de memoria entre maestros en formación y en ejercicio para potenciar su práctica pedagógica, arrojó diversos resultados alrededor de la

percepción de la ironía verbal durante el proceso escolar y del valor formativo que un recurso sociopragmático como este puede representar para el trabajo en el aula de clase. En esta comunicación, pretendemos concentrar el análisis en el papel que juegan dos categorías emergentes –*los principios del aptum y del Kairós*– a la hora de la recepción de la ironía, según lo revelan, en particular, las entrevistas semiestructuradas recogidas. Concebimos, en primer lugar, al *principio del aptum*, uno de los ejes claves de la Retórica Antigua, como la respuesta a la máxima de Calsamiglia y Tusón: "Haga que su mensaje sea apropiado: aténgase a las necesidades y los intereses de los interlocutores, a la situación, al género y al registro" (2008: 329). Y en segundo lugar, reconocemos al *principio del Kairós* como "oportunidad de la comunicación retórica" (Albaladejo, Chico-Rico y Río-Sanz, 1994: 343), estrechamente ligado al *aptum* mismo, desde la lectura adecuada y eficaz de las circunstancias que rodean la interacción. En este caso, la revisión de estas dos categorías de análisis nos arrastran a la conclusión de que el éxito o fracaso de la recepción de la ironía en términos formativos recae en la responsabilidad del docente; un maestro cultor de los principios del *aptum* y del *Kairós* sabe elegir el procedimiento irónico preciso para lograr la tensión enunciativa adecuada y la respuesta perlocutiva deseada en sus estudiantes. La conciencia de las palabras y del momento oportuno determinan que la elección de los enunciados irónicos pase por los factores más diversos y hasta difíciles de predecir: los estilos de aprendizaje, las historias personales y los rasgos específicos de las comunidades discursivas; al igual que los límites borrosos entre los matices irónicos, las memorias culturales de la palabra y el trasfondo altamente semiotizado de lo no verbal (Caro, Camargo y Uribe, 2020; Arias, Gutiérrez y Caro, 2021; Arias, Ciro y Caro, 2022). Ciertamente, las implicaciones de la ironía en el ámbito educativo supone nuevos desafíos para la formación docente, pues implica una especialización de la competencia comunicativa en el sentido de discernir con destreza el *qué*, el *cómo*, el *cuándo* y el *cuánto* se dice, para no dañar al estudiante en su momento vital y específico de formación.

PALABRAS CLAVE

ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, FORMACIÓN DE DOCENTES, IRONÍA VERBAL, PRINCIPIO DEL APTUM, PRINCIPIO DEL KAIRÓS

LA FALTA DE AUTORIDAD MORAL EN LAS AULAS Y SUS POSIBLES IMPLICACIONES EN LA SALUD DEL DOCENTE

BLANCA BALLESTER CASANELLA
EAE Business School

Introducción: En el ámbito escolar, se han extendido entre los docentes los problemas de estrés, ansiedad y depresión que se traducen frecuentemente en bajas laborales y aunque estos trastornos no son exclusivos de los profesores, resulta relevante su identificación y su prevención.

Objetivos: Analizar los riesgos laborales a los que pueden verse sometidos los docentes por la falta de autoridad moral que, a día de hoy, existe en las aulas. En concreto, se ha realizado un estudio de los riesgos psicológicos y psicosociales de mayor entidad que les afectan por dicha causa, entre los que destacan trastornos como la depresión y el estrés.

Metodología: El presente trabajo constituye una revisión sistemática que ha implicado recopilar y resumir toda la información conocida acerca de un problema actual, como es la falta de medios y competencias necesarias que provocan a día de hoy, que los docentes en algunos casos, se vean con dificultad de impartir sus conocimientos en un entorno de respeto y colaboración mutua. 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 referida a la cuestión planteada.

Resultados: El estudio sistemático de los riesgos laborales en el sector de la docencia revela por un lado, aspectos de la saludmental del profesorado que preocupan en la actualidad y que son fruto de la indisciplina de los estudiantes, la sobrecarga de tareas, formación insuficiente, insatisfacción y provisionalidad laboral entre otras causas. Por otro lado, también constata la falta de medidas de prevención adecuadas en relación al estrés y la ansiedad en los profesores, medidas que se revelan muy necesarias para salvaguardar el equilibrio psicológico, teniendo en cuenta el entorno en el que se desenvuelven a diario, tanto el contexto físico, como el relacional y social.

Discusión: La importancia de identificar las principales amenazas psicopatológicas derivadas de los ambientes escolares y describir algunos de los trastornos psicológicos, que de forma más frecuente afectan a los docentes, ofreciendo algunas soluciones para salvaguardar la salud mental del profesorado.

Concusión: El estudio aporta elementos clave para la investigación en materia de prevención de riesgos laborales, en un sector generalmente saturado de responsabilidades y de acumulación de tareas. Dichas circunstancias generan agotamiento profesional y trastornos que se traducen en cansancio psicofísico y en enfermedades, siendo una de las primeras causas de absentismo, bajas laborales e incluso abandono de la profesión. En conclusión, la adopción de medidas que ayuden a garantizar el equilibrio psicológico de los docentes, requiere intentar preservar un clima institucional de seguridad y valoración de la labor del profesorado, tanto desde el centro educativo, como desde el ámbito familiar. Así mismo, requiere la adopción individual de estrategias que garanticen el ejercicio de la profesión en un entorno seguro, en el que se puedan construir relaciones personales de respeto mutuo.

PALABRAS CLAVE

AUTORIDAD MORAL, COMPETENCIAS, FORMACIÓN, RIESGOS LABORALES., TRASTORNOS PSICOLÓGICOS

LA INTRODUCCIÓN DE LA ECONOMÍA SOCIAL EN LOS CENTROS EDUCATIVOS: ESPECIAL REFERENCIA A LAS COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS.

Blanca Ballester Casanella
EAE Business School

Introducción: La progresiva inclusión en los programas de formación del concepto de economía social es a día de hoy una realidad y también una necesidad. Hay que promover pues, el estudio de este tipo de economía en la educación y además promoverla a todos los niveles, es decir, no sólo en la formación de grado y posgrado sino también en las etapas educativas anteriores.

Objetivos: El presente trabajo tiene como objetivo analizar como está a día de hoy la situación de la formación en el área de la economía social, con la finalidad de que el profesorado adquiera las herramientas necesarias para sensibilizar a la comunidad y especialmente al alumnado, sobre cuáles son los principios universales que la Economía Social incorpora en la sociedad.

Metodología: El presente trabajo constituye una revisión sistemática que ha implicado recopilar y resumir toda la información conocida acerca de la implementación en la educación de las competencias en materia de economía social. Para poder establecer de forma clara los objetivos de la búsqueda y poder discriminar la información obtenida, se han consultado los estudios e informes existentes, así como los antecedentes y la situación actual en relación a la cuestión analizada y en relación a la transcendencia y efectos que puede llegar a producir en la mentalidad de los formadores y estudiantes la inclusión de dicha materia en los planes docentes.

Resultados: Hemos constatado los motivos por los cuales, es necesario que se adopten medidas que ayuden a garantizar a que se implemente en la innovación docente los valores de la economía social, sin perjuicio de los obstáculos que dicho reto conlleva. Es evidente el

desconocimiento y, en consecuencia, la falta de comprensión del concepto de economía social en parte del mundo académico, por ello se debe apostar por incluir en la medida de lo posible, dichos valores en todos los niveles educativos y conseguir que la economía social se considere una prioridad, no sólo desde un punto de vista político sino también educativo.

Discusión: Si bien es cierto que los valores comunes de la economía social aseguran la sostenibilidad a largo plazo de la empresa, nos planteamos hasta que punto, la prestación de servicios a sus miembros y a las comunidades locales, contribuyen de manera activa al crecimiento sostenible e integrador de la economía, así como a la cohesión social, además de a la creación de empleo de calidad. Si ello es así, estos valores son los que deben ser divulgados en el ámbito educativo, no sólo como materia específica, sino también desde un planteamiento transversal.

Conclusiones: En conclusión, la innovación docente en los valores de la economía social se va extendiendo, pero la innovación en estos valores debe comprender también una manera de educar en la inclusión y en el respeto. Para ello, los docentes deben interiorizarlos de manera ejemplarizante, con el fin de ayudar a cambiar la sociedad desde la divulgación en las aulas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, ECONOMÍA SOCIAL, FORMACIÓN, VALORES

PROPUESTA PREVENTIVA DE ABUSO SEXUAL EN LA INFANCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CARMEN VICENTE GARCÍA
Universidad de Zaragoza

Introducción: El abuso sexual infantil (en adelante ASI) según la asociación española que vela por la sanación y prevención del abuso sexual infantil se define como aquellos "contactos e interacciones entre un niño y un adulto, cuando el adulto (agresor) usa al niño para estimularse sexualmente a él mismo, al niño o a otra persona" (ASPASI, 2020).

En 2020 la Fiscalía General del Estado publicó que entre el año 2016 y 2018 se incrementaron un 80% los abusos sexuales a menores de edad en España. En concreto, se estima que entre un 10% y un 20% de la población ha sido víctima de abuso sexual en su infancia antes de cumplir los 13 años de edad y que sólo en torno al 15% de los casos de abusos son denunciados a las autoridades (Save the Children, 2017).

Por un lado, sufrir un abuso sexual infantil da lugar a la interrupción de un desarrollo infantil pleno, ya que, la sintomatología se manifiesta en forma de ansiedad, miedo generalizado, depresión, hostilidad, rechazo del propio cuerpo (que conllevaba una valoración negativa del autoconcepto), una incomprensión de los hechos ocurridos que se traduce en culpa y vergüenza; y que derivan en muchas ocasiones en trastornos emocionales (Save the Children, 2017).

Para evitar estas consecuencias familiares, profesionales de la salud mental y educadores deberán facilitar a los menores técnicas preventivas que aumenten el conocimiento y / o las habilidades de los niños con el fin de que la libertad sexual del menor no se vea afectada en un futuro (Russell et al., 2020).

Objetivos: Concienciar a la población general de la magnitud del abuso sexual en la infancia en España.

- Identificar posibles casos de ASI en las aulas.
- Dar a conocer herramientas reconocidas por el Consejo Europeo en materia de prevención de ASI con aplicabilidad en la práctica docente.

Metodología: *Participantes:* 20 menores con edades comprendidas entre los 7 y 12 años. Todos ellos realizarán tras el taller un cuestionario de asentimiento de conocimientos básicos sobre prevención de abusos sexuales.

Programa preventivo: consta de dos sesiones de una hora. Se trabajarán aspectos como la identificación de emociones, la regla de Kiko, qué es un secreto y una red de apoyo asegura.

Resultados: Se espera que todos los beneficiaros obtengan al menos 5 puntos en los 3 apartados evaluativos del cuestionario. Se hará un informe cualitativo de dichos resultados y se comprobarán posibles diferencias de género.

Discusión: El Consejo Europeo en 2010 financió el estudio de Lalor y McElvaney donde se estima que "1 de cada 5 niños, niñas y adolescentes son víctimas de cualquier tipo de violencia sexual independientemente de su condición social y económica". Por todo ello, se impulsó la necesidad de implementar programas preventivos. Revisiones de dichos programas como la de Del Campo y Fávero (2019) afirman que este empoderamiento del individuo conducirá a una reducción futura de prevalencia de abuso sexual.

Conclusiones: Familiares, docentes y psicólogos deberán conocer la magnitud de este hito atroz y deberán dotarse con las herramientas preventivas recomendadas por las autoridades europeas. Este programa presenta una propuesta para la aplicación de dichos medios preventivos en el aula.

PALABRAS CLAVE

ASI, EDUCACIÓN PRIMARIA, INFANCIA, PREVENCIÓN

UNA ASIGNATURA PENDIENTE: EL TEATRO EN LA FORMACIÓN DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Laura Hernández González
Universidad de Castilla-La Mancha

El teatro es una de las manifestaciones artísticas y culturales más antiguas y, a la vez, complejas de la humanidad, pues en ella la comunicación directa con el espectador se produce a través de un complejo entramado sígnico: el gesto, la voz, el cuerpo, el texto, la música y la danza, la escenografía, la iluminación, el vestuario y caracterización… confluyen para crear un espectáculo único y efímero.

Frente a otras disciplinas artísticas, como la música, la literatura o las artes plásticas, que tienen una marcada presencia en el currículo de Primaria, vinculándose directamente con determinadas materias, el teatro queda desgajado y diluido en la actual ley educativa. Así, la mayor parte de las menciones del currículo al teatro, lo relacionan con la materia de Lengua Castellana y Literatura, pero destacando su vertiente textual y equiparándolo a los géneros lírico y narrativo. De este modo, aunque no se explicite, se insta a un estudio "literario" del teatro, centrado en su componente textual y que deja de lado el resto de códigos que convergen en esta manifestación cultural, sin los cuales, el teatro no puede comprenderse.

En este intento, a nuestro juicio erróneo, de división entre lo textual y lo espectacular, las competencias específicas de dramatización y expresión corporal se vinculan a la materia de Educación Física, olvidando, en este caso, que la palabra ha sido el eje de la tradición dramática occidental.

Pese a la innegable potencialidad didáctica del montaje de una obra teatral, una situación de aprendizaje que puede abordarse con facilidad desde una metodología STEAM y multidisciplinar (con la colaboración de áreas como Lengua Castellana y Literatura, Educación Física, Música, Expresión Artística y Visual…), que permite la inclusión y la mejora de la convivencia a través del aprendizaje cooperativo y mediante la que se

desarrollan todas las competencias clave y se logra un aprendizaje significativo, el currículo no cede espacio suficiente a la educación teatral.

Ello se debe, en parte, a la falta de formación teatral de los docentes. Si analizamos el plan de estudios del Grado de Maestro de Educación Primaria de las universidades públicas de nuestro país, observamos que tan solo tres instituciones, la UPV, la Universidad de Alicante y la Universitàt de Girona, ofertan una asignatura específica de formación teatral, aunque en todos los casos se trata de una materia optativa. De las restantes universidades, dieciséis ofrecen alguna asignatura (siempre optativa) con contenidos relacionados con la dramatización y la expresión corporal, aunque en la mayoría de los casos vinculada al ámbito de la Educación Física; esto es, abordando únicamente el componente corporal y gestual del teatro. Por último, diecisiete facultades públicas de Educación no ofrecen a sus estudiantes ninguna asignatura relacionada con la formación teatral.

De nuestro análisis se desprende la necesidad de reintegrar el teatro en las aulas, comenzando por las universitarias, para así familiarizar a los futuros maestros con una manifestación cultural y artística que, además de su valor en sí misma, encierra múltiples aplicaciones didácticas y es un instrumento excepcional para la mejora de la convivencia en los centros educativos.

PALABRAS CLAVE

DRAMATIZACIÓN, EDUCACIÓN PRIMARIA, FORMACIÓN DOCENTE, TEATRO

UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA ACERCA DEL DESARROLLO PROFESIONAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL EN SU VINCULACIÓN CON LA EDUCACIÓN FÍSICA.

CRISTINA HONRUBIA MONTESINOS
UNIR

La evidencia científica ha mostrado los benéficos de la Educación Física en la etapa de Educación Infantil ya que promueve el desarrollo motor, cognitivo, social y emocional del infante. No obstante, para la consecución de dichos beneficios es esencial el rol del docente de Educación Infantil ya que este es el responsable de las prácticas educativas que tienen lugar en los centros educativos. Los trabajos existentes en torno al desarrollo profesional son mayoritariamente empíricos, por lo que no existe una revisión sistemática sobre el desarrollo profesional de los docentes de Educación Infantil en su vinculación con la Educación Física.

En este contexto, el trabajo que se presenta en este artículo tiene como objetivos: (a)Describir las variables que condicionan y componen el desarrollo profesional de los profesionales de la educación en Educación Física en la etapa de Educación Infantil ; y (b) analizar los principales componentes del desarrollo profesional que condiciona la práctica docente en torno a la Educación Física en Educación Infantil .La metodología llevada a cabo ha seguido la declaración PRISMA para las revisiones sistemáticas (Moher et al. 2009) y los estudios se seleccionaron en las bases de datos WoS, Scopus y ERIC.

El análisis de los 20 trabajos de investigación seleccionados aporta a la literatura académica, no solo en torno a las variables que condicionan y componen el desarrollo profesional sino también respecto a los condicionantes del desarrollo profesional a la Educación Física Infantil.

Finalmente, se pone en evidencia que la desmotivación de los docentes, la escasa formación inicial y continua de carácter práctico, así como la disponibilidad de recursos humanos y espacios son los principales

factores del desarrollo profesional que afectan al desarrollo curricular la Educación Física en la etapa de Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE

DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN INFANTIL, REVISIÓN SISTEMÁTICA.

COMPETENCIAS DEL PROFESORADO PARA LA DIRECCIÓN DE TRABAJOS FIN DE GRADO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

M.aranzazu Carrasco Temiño
Universidad Complutense de Madrid

Javier Bermejo Fernández-Nieto
Universidad Camilo José Cela

Los Trabajos Fin de Grado son en la actualidad la actividad académica que pone punto final a la formación que los estudiantes realizan en la universidad. Supone el culmen de un trabajo de 4 años y debe mostrar los resultados del esfuerzo y competencias que han ido adquiriendo a lo largo de la carrera. Sin embargo, también es un trabajo que requiere de una tutorización continua por parte del profesorado, ya que, en la mayoría de las ocasiones supone el primer acercamiento del estudiante a procesos de investigación académica. Son muchos los estudios que en los últimos años analizan diversos factores, retos y obstáculos que rodean la realización de este trabajo por parte de los estudiantes (Gómez Parra, 2018; Lizandra, 2019; Serrano Rodríguez et al., 2017). Por el contrario, nuestro foco se traslada a las competencias que el profesorado que tutoriza estos trabajos debe tener para lograr el éxito académico de los estudiantes. En este sentido, también se localiza publicaciones que definen clasificaciones y estructuras de las competencias de los docentes (Pinedo

González, 2016), sin embargo, no se presenta un acuerdo común que permita diseñar planes de formación continua para el profesorado ajustados a las necesidades presentadas. Pero para conocer estas competencias se requiere de una revisión de las funciones del docente en el proceso de elaboración de un Trabajo Fin de Grado y para ello, es necesario conocer las guías docentes que acompañan a la asignatura, y en las que se describen dichas tareas. Por ello, el objetivo de este estudio es realizar un Análisis Documental de las Guías Docentes de los Trabajos de Fin de Grado de Universidades de la Comunidad de Madrid para identificar las competencias necesarias en el profesorado que tutoriza los Trabajos Fin de Grado. La muestra está compuesta de las Guías Docentes del Trabajo Fin de Grado de los Grados de Pedagogía, Educación Infantil y Primaria en las Universidades de la Comunidad de Madrid donde se imparten (N=23). Para ello, se ha realizado una búsqueda de las guías a través de las páginas web de las universidades y mediante una hoja de registro se han volcado los datos relacionados con las funciones del tutor o métodos docentes. Se han considerado tanto titulaciones en modalidad presencial como online. El papel que desempeña el tutor como guía fundamental y mediador directo en el aprendizaje del estudiante durante la realización de su trabajo fin de grado, implica diversas consideraciones a nivel de requisitos del propio docente, tales como: un elevado nivel competencial del docente en lo que a conocimiento de la materia se refiere (líneas temáticas del grado), un elevado nivel competencial de comunicación y gestión del tiempo, un conocimiento exhaustivo tanto de la normativa aplicable, descrita en las propias guías de aprendizaje de la asignatura, como de la normativa bibliografía a seguir (APA.) así como un especial manejo de la acción y actividad tutorial, en lo que a su secuenciación y requisitos implica. El análisis realizado sobre las guías de aprendizaje de la asignatura de trabajo fin de grado muestra diversos elementos comunes así como diferencias sustanciales en lo que a las descripciones, determinación de funciones y seguimiento de la asignatura se refiere, aspecto que influye de manera directa en la estructura y desarrollo por parte de los estudiantes del propio trabajo. Tras el análisis realizado, a la luz de la revisión bibliográfica considerada, parece consecuente afirmar que resulta necesario que, con el objetivo de que los

docentes puedan ofrecer una dirección adecuada del trabajo fin de grado, disponga de formación continua que le cualifique para ello. Adicionalmente, parece destacable la necesidad de que las universidades consideren este trabajo como integrador de conocimiento, competencias y habilidades desarrolladas durante la carrera y exista un consenso sobre los aspectos mínimos comunes que han de ser reflejados en las guías de las asignaturas, tanto para los estudiantes como para el profesorado.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS, FORMACIÓN PROFESORADO, TRABAJOS FIN DE GRADO, TUTORIZACIÓN

LA EXCELENCIA DOCENTE Y SU CONTRIBUCIÓN A LOS ODSS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

INMACULADA LLIBRER ESCRIG
DAVID SERVERA FRANCÉS
Universidad Católica de Valencia, San Vicente Mártir
ROSA CURRÁS MÓSTOLES
Universitat Politècnica de València
SUSANA VILLALUENGA DE GRACIA
Universidad de Castilla-La Mancha

En un momento en el que conocimiento está al alcance de todos, el docente excelente se configura como aquel que facilita que sus estudiantes se formen con una orientación hacia el entorno profesional. El concepto de qué es un buen o mal docente es un fenómeno complejo, difícil de medir, que aparece vinculado a múltiples variables que lo condicionan. Bajo esta perspectiva, la creación de entornos de aprendizaje efectivos emerge como una pieza clave para la excelencia del docente. Esta

forma de docencia se asocia a la generación de un impacto positivo sobre el ODS 4 Calidad de la Educación.

El objetivo de este trabajo es investigar los rasgos positivos y negativos que los estudiantes perciben de los docentes excelentes que han recibido docencia durante los estudios de Educación Superior. Al efecto, la muestra seleccionada es de las aportaciones que realizan los egresados que, tras haber estado ejerciendo la profesión durante varios años, han decidido dedicarse a la docencia. La metodología integra la entrevista estructurada con preguntas abiertas donde se indaga acerca de cuáles son los rasgos que caracterizan una docencia deficiente a juicio de estos egresados, tanto antes como después de haber recibido formación didáctica preparatoria para ejercer como docente en esta disciplina.

A la luz de los resultados obtenidos del análisis cualitativo ha sido posible visibilizar que el constructo docente excelente se asocia a 2 factores: el primer factor, (F1) agrupa cuatro variables, que están más vinculadas a la preocupación del docente respecto al aprendizaje del alumno, y son: 'ser ordenado en la explicación', 'responder a las preguntas correctamente', 'explicar simultáneamente teoría y práctica' y 'poner ejemplos reales'. El segundo factor (F2), agrupa el resto de las variables son: 'sabe transmitir conocimientos', 'clases sin participación', 'resuelve supuestos sin tener presente las soluciones' y 'primero explica los hechos económicos y luego su registro'. Lo cual ha abierto nuevas líneas de investigación que facilitarán la mejor comprensión del constructo.

En cuanto a los resultados del análisis cualitativo los rasgos definitorios han sido agrupados en tres categorías:

1. *Rasgos de personalidad*, entre los que se encuentran, a su vez la sólida formación académica del docente y su experiencia en la profesión, su carácter motivador, activo y cercano.
2. *Profesionalidad del docente*, donde se pone de manifiesto la preocupación del docente por lo que aprende el alumnado, así como la capacidad de relacionar conceptos nuevos con otros anteriores que sirvan a su vez para resolver problemas y alcanzar un conocimiento integral.

3. *Destrezas docentes*, que se centran en propiciar la participación activa, ser claro y organizado en la explicación, poner ejemplos reales, dar una razón práctica a la asignatura combinando teoría y práctica y despertar en el interés por la asignatura.

Para finalizar, se ha advertido una relación entre la práctica docente del profesor excelente y su impacto positivo al ODS4 Calidad de la educación en relación a la meta entorno de aprendizaje efectivo.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, EXCELENCIA, ODS 4, SOSTENIBILIDAD

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA TRABAJAR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL ALUMNADO EN LA ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA DIVERSIDAD

Paula Escobedo Peiro
Rosa Mateu Pérez
Raquel Flores Builes
María Luisa García Baldán
Universitat Jaume I

Una de las aportaciones que pretendemos alcanzar en la formación inicial docente es contribuir a su propio desarrollo integral. Para ello, es necesario indagar desde la formación inicial que recibe el profesorado, concretamente, investigar aquellos aspectos que tienen que ver con el desarrollo de su dimensión personal. Aunque algunos autores nos muestran la importancia de trabajar estos aspectos en los planes de estudios de las titulaciones correspondientes (Garlick y Zamora, 2010;

Fernández et al., 2009; Tapia y Muñoz, 2019), no es común incluir competencias centradas en el desarrollo del ser en la formación inicial de los docentes.

El *objetivo general* de la propuesta es realizar un proyecto de innovación educativa que nos permita aportar una formación integral al alumnado de magisterio que cursó la asignatura de "Educación para la diversidad" en la Universitat Jaume I. Dicho proyecto se llevó a cabo a partir de una *metodología* vivencial, que permitió al alumnado experimentar en primera persona los aspectos teórico-prácticos relacionados con su desarrollo integral como futuro docente. La propuesta contempla aspectos de la dimensión personal y humana, en concreto, contenidos basados en la resiliencia, el desarrollo emocional y el bienestar. Como *técnicas para la recogida de información*, el alumnado respondió un pretest y postest creado a partir de cuestionarios validados y a un formulario final con preguntas de respuesta si/no, escalas Likert y respuestas abiertas, para registrar los cambios y su opinión con relación al trabajo realizado durante la asignatura. Los *participantes* en el estudio son 107 estudiantes de magisterio, 44 de ellos cursaban la asignatura en el Grado de Maestro/a en Educación Infantil (tercer curso), y 59 la misma asignatura en el Grado de Maestro/a en Educación Primaria (segundo curso). De los participantes, 20 eran hombres y 87, mujeres. El rango de edad estaba comprendido entre los 20 y los 24 años.

Como principales *resultados* del proyecto, destacamos la importancia que el alumnado de las dos asignaturas aportó a los conocimientos adquiridos en las mismas, centrados en la resiliencia, el desarrollo emocional y el bienestar. El 100% del alumnado de los dos grupos consideró que, como profesionales, habían adquirido contenidos necesarios para su futuro como docentes. En cuanto a la valoración cualitativa, el alumnado finalizó el curso satisfecho con los aprendizajes alcanzados en la asignatura y manifestó que la formación recibida había sido importante a nivel personal, justificando cada uno el porqué. Además, explicaron que se sentían más preparados para acompañar procesos emocionales en su futuro alumnado.

Las *conclusiones* principales apuntan que los resultados alcanzados con el proyecto de innovación fueron muy satisfactorios y consideramos relevante trabajar estos contenidos en la formación de futuros docentes, para que puedan desarrollarse integralmente y acompañar de un modo más adecuado a su futuro alumnado.

PALABRAS CLAVE

DIMENSIÓN PERSONAL DOCENTE, FORMACIÓN INICIAL DOCENTE, FORMACIÓN INTEGRAL DOCENTE, METODOLOGÍA VIVENCIAL.

SABERES DOCENTES

GABRIELA AVILA GONZALEZ
JUnta de Andalucia.Ministerio de Educación

Introducción: Observar, mirar, mediación, libertad , saberes experienciales, sentido … construcción social del aprendizaje, vocación, tacto docente…, Maria Zambrano, Hanna Arednt, Ángel Pérez, Contreras, Nieves Blanco, Biesta, Recalcati …mis compañeras (Eva, Sandra Inma …..) Todos estos son los vocábolos que impregnan mis ideas y se entremezclan con nuevos interrogantes. .¿ Cuántas bibliotecas pateadas? ¿Cuántas librerías visitadas? ¿Cuántos…..? Buscando recetarios de actuación cuando , si observo y analizo las actuaciones que mayor satisfacción me dieron fueron surgiendo de lo vivido, del tacto y la mirada pedagógica , tal y como recoge M. Van Manen.No era consciente del potencial que me brindaba mirar y ver bien en mi propia realidad pensando que la solución la iba a encontrar en diferentes manuales. .Así pues a continuación vamos a analizar el camino tra del docente.Me sumergiré en mi relación con el conocimiento y de mis saberes experienciales. Terminaré, si se puede decir así, con la formación docente.

Objetivos:

1. Analizar el sentido del oficio docente: la huella en la vida
2. Indagar sobre la relación con el conocimiento
3. Aprender desde sí mismo

Metodología: El presente proyecto de investigación se va a centrar en datos descriptivos que nacen de analizar y observar un contexto y las relaciones que se dan en él (centro de educación secundaria obligatoria). Por lo tanto, es un proceso que se va a caracterizar por ser una investigación cualitativa. Es decir, un proceso de investigación cualitativo que conlleva a observar y reflexión con la realidad y revisión bibliográfica de los que no han precedido

Formación docente : *caminante no hay camino, se hace camino al andar(Antonio Machado)*

El ser docente es ser consciente que formamos parte de la humanización del nuevo ser a través de nuestra implicación en la construcción de su subjetividad, por lo que se requiere de unas competencias y saberes experienciales. (Biesta,2017)

Así pues, ¿ qué pasa con la formación? ¿Cuáles son los saberes que deberían formar a un/a docente?

Según esta visión, aprender y saber consiste en acumular conocimientos y gestionar situaciones con ellos. Pero la formación tiene que ver con el modo en que las personas maduran y desarrollan sus propios modos de pensar y actuar a partir de las experiencias que viven y con los conocimientos y recursos con los que se relacionan. La formación tiene que ver con el hacerse a sí mismo como "preparación para", como disposición, como mirada. No es solo disponer de una serie de recursos para actuar, sino de una sensibilidad y apertura para el encuentro con lo que no sabemos, con personas a quienes no conocemos, con situaciones que son inciertas e imprevistas (Contreras, 2011).

Por lo tanto prepararse para el oficio docente es prepararse para la experiencia estableciendo una relación pensante con lo que se vive para abrirnos a lo que no sabemos a través de situaciones inciertas .Por lo

tanto la profesión docente se va a centrar en una aprender a vivir de un modo creativo y fructífero a través de relaciones no resultas. Con ello se irán construyendo el saber docente, el cual, es un saber ligado al vivir.

LA EDAD DEL PRIMER MÓVIL Y SU IMPACTO EN LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. UN ESTUDIO CORRELACIONAL

JUAN PABLO HERNÁNDEZ RAMOS
Universidad de Salamanca

La competencia digital docente se refiere a la capacidad de los profesores para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera efectiva en su práctica docente. Dado que la tecnología está cada vez más presente en nuestras vidas, es importante que los docentes se adapten y desarrollen habilidades digitales para poder enseñar de manera más efectiva y preparar a los estudiantes para el mundo laboral. Por eso, muchas administraciones están invirtiendo en formación y evaluación de la competencia digital docente para garantizar que los profesores estén preparados para este desafío. Los estudiantes de magisterio y futuros docentes del mañana son miembros de la generación Z y han crecido inmersos en la tecnología. Han tenido acceso a dispositivos móviles, internet y redes sociales desde una edad temprana, lo que ha moldeado su forma de aprender, comunicarse y relacionarse con el mundo. En base a esta peculiaridad, existen multitud de factores de su pasado tecnológico que pueden influir en su formación, como por ejemplo la edad a la que tuvieron su primer móvil. El presente estudio, bajo un diseño de investigación no experimental en donde no se manipula ninguna variable porque ya han sucedido; y con una muestra de 183 estudiantes del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Salamanca analiza la relación entre la edad a la que tuvieron el primer móvil los futuros docentes y su nivel de Competencia Digital Docente

autopercibido en cada una de las 5 dimensiones en que se divide la escala aplicada: (I) Información y Alfabetización Informacional, (II) Comunicación y Colaboración, (III) Creación de contenido digital, (IV) Seguridad y (IV) Resolución de problemas. Los resultados muestran, como la edad a la que tuvieron su primer teléfono móvil los estudiantes oscila desde los 7 hasta los 16 años. La moda y la mediana coinciden en los 12 años, abarcando a casi el 40% de la muestra. En cuando al nivel de competencia digital docente, los estudiantes se sitúan en puntuaciones intermedias y, aunque se detecta cierta tendencia positiva, no se encuentra relación significativa con la edad del primer móvil en ninguna de las dimensiones. Se concluye destacando como el hecho de tener el primer móvil a una edad u a otra no influye en la capacidad de los estudiantes para desarrollar sus habilidades competencias en cuestiones relacionadas con la tecnología. Los resultados obtenidos concuerdan con otros estudios a la hora de destacar que el hecho de haber nacido en una sociedad tecnologizada, no afecta a la hora de emplear dichos recursos para actividades laborales y formativas alejadas del mundo del entretenimiento. Asimismo, se finaliza destacando la importancia de que los futuros docentes comprendan las características y necesidades de las generaciones futuras para poder brindarles una educación acorde a sus demandas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, FORMACIÓN DE PROFESORADO, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCAR EN IGUALDAD EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

Ana Rodríguez Martín
Ana Isabel Agusti Lopez
Universidad Internacional de Valencia

Introducción: En la actualidad resulta fundamental ofrecer al profesorado una formación permanente que facilite y mejore su práctica didáctica y desarrollo profesional. Diferentes estudios ponen de manifiesto que una de las necesidades formativas del docente está relacionada con la adquisición de competencias para detectar e intervenir en materia de igualdad en las diferentes etapas educativas. En este sentido, según la UNESCO (2022), los sesgos de género se construyen en la mente de las personas desde la infancia y limitan el futuro de niños y jóvenes.

La Educación en Igualdad presta especial atención a la eliminación de estereotipos sexistas, aleja la posibilidad de que se siga ejerciendo cualquier tipo de discriminación de género, mejora la calidad educativa y propicia un clima positivo en el aula favoreciendo la convivencia, la cooperación, el respeto mutuo y las relaciones personales entre el grupo de iguales. De modo que, una formación transformadora permitirá a los docentes una práctica más inclusiva.

Objetivos: El objetivo general es revisar y analizar a través de la literatura científica, las diferentes investigaciones nacionales e internacionales sobre enfoques escolares en materia de igualdad de género y buenas prácticas educativas.

Posteriormente, realizaremos una propuesta desde una perspectiva pedagógica que mejore la competencia en los docentes.

Metodología: Se utilizará una metodología de revisión de artículos y proyectos de centro. Se extraerán finalmente una serie de puntos clave sobre los que basar futuros planes de formación permanente del profesorado en los centros educativos.

Discusión: Se discutirán los resultados obtenidos en las diferentes investigaciones y se dará visibilidad a la necesidad de profundizar en la formación en materia de igualdad en las diferentes etapas educativas.

Resultados. Se observa la necesidad de sensibilizar sobre los sesgos y estereotipos de género y de diseñar e implantar en los centros educativos enfoques escolares integrales que favorezcan la sensibilización sobre las desigualdades.

Conclusiones: Es importante trabajar y desarrollar un enfoque transversal de igualdad de género a través de la coeducación y fomentar la orientación educativa y profesional del alumnado a través de una perspectiva inclusiva y no sexista. Resulta imprescindible que en los centros educativos los recursos pedagógicos que se utilicen muestren a las mujeres en condiciones iguales que los hombres para así eliminar estereotipos de género. Por último, es recomendable que en los centros se valore un Plan de Igualdad que impulse la igualdad entre hombres y mujeres y promueva la sensibilización del profesorado y alumnado frente a la desigualdad y la violencia de género.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EN IGUALDAD, ESTEREOTIPOS., FORMACIÓN, IGUALDAD DE GÉNERO, SENSIBILIZACIÓN

FOMENTANDO LA COMPETENCIA REFLEXIVA DOCENTE A TRAVÉS DEL ESTUDIO DE CLASES Y LOS CRITERIOS DE IDONEIDAD DIDÁCTICA: UN ENFOQUE EXITOSO EN LA FORMACIÓN DE PROFESORES EN BRASIL Y ARGENTINA

VIVIANE HUMMES
Universidad de Barcelona
MARÍA JOSÉ SECKEL
Universidad Católica de la Santísima Concepción

Diversos enfoques teóricos en la formación docente destacan la importancia de la reflexión sobre la práctica. El Estudio de las Clases (EC) (Huang et al., 2019) y los Criterios de Idoneidad Didáctica (CID) (Godino et al., 2019) son marcos conceptuales que abordan esta competencia. El EC implica investigar en el aula y fomentar la reflexión durante la actividad docente, mientras que los CID ofrecen una estructura para la reflexión. Ambos enfoques son herramientas valiosas para el desarrollo profesional docente. Sin embargo, se reconocen ventajas y limitaciones en cada enfoque (Hummes et al.,2022). En cursos que utilizan los CID, la reflexión de los docentes sigue una agenda detallada, pero se necesita un espacio adicional para discutir y planificar una enseñanza más profunda y colaborativa. Por otro lado, el EC puede complementar los cursos que enseñan los CID, proporcionando un espacio de reflexión colectiva que fomenta la competencia reflexiva de los participantes.

En vista de lo anterior, se llevó a cabo una investigación empírica para analizar cómo un curso que combina el EC y los CID contribuye al desarrollo de la competencia reflexiva docente. El curso se realizó en dos contextos diferentes, uno en Brasil y otro en Argentina, con la participación de profesores de matemáticas de diferentes niveles educativos. El curso se estructuró en tres fases, que incluían la realización de ciclos completos de EC, la enseñanza de los CID como herramienta de reflexión y el análisis y rediseño de las clases utilizando los CID. Se recopilaron datos a través de cuestionarios con preguntas abiertas, y se realizó

un análisis de contenido (Bardin, 1991) para identificar cómo el curso contribuyó al desarrollo de la reflexión docente.

Los resultados de la investigación sugieren que la combinación del EC y CID como herramienta de organización metodológica para la reflexión sobre la práctica docente es adecuada para el desarrollo de la reflexión del profesorado. Los profesores participantes destacaron que el EC permitió una reflexión conjunta sobre la práctica docente, ampliando su visión sobre diversos aspectos y generando cambios significativos en sus enfoques de planificación y enseñanza. Además, se observó que el curso que articulaba el EC y los CID contribuyó al desarrollo de las competencias docentes y a una mejora en el conocimiento matemático relacionado con los temas de las clases. Los docentes también experimentaron sentimientos positivos al trabajar de manera cooperativa y grupal, valorando la reflexión y el aprendizaje mutuo en un entorno enriquecedor.

Se concluye que los resultados sugieren que una herramienta adecuada para fomentar la competencia reflexiva sobre la práctica puede ser aquella que combina el uso del EC y los CID como una herramienta de organización metodológica para la reflexión sobre la práctica docente, ya que esta combinación resulta en una sinergia importante para el desarrollo de la reflexión docente. En general, estos hallazgos respaldan la importancia de combinar el EC y los CID como una estrategia efectiva para promover la competencia reflexión y mejorar la práctica educativa en el contexto de la enseñanza de las matemáticas.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA REFLEXIVA., CRITERIOS DE IDONEIDAD DIDÁCTICA., ESTUDIO DE CLASES., FORMACIÓN DOCENTE

COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES. APROPIACIÓN PRÁCTICA DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ERICK ZOROBABEL VARGAS CASTRO
Universidad Pedagógica del Estado de Sinaloa

El presente trabajo, extiende un análisis sobre el desarrollo de las competencias digitales docentes del profesorado de Educación Primaria en el contexto mexicano, vinculado con el tránsito que vivenció durante el periodo de pandemia entre 2020 y 2021. En este sentido, el objeto de estudio se enfocó en la condición resultante al regresar a clases presenciales, tras haber aplicado la modalidad a distancia, teniendo en cuenta que se requirió incluir diferentes medios y modos para dar seguimiento a las actividades curriculares, más aún, si se considera que el uso de la tecnología no había sido tan incesante en dicho nivel educativo hasta antes de pandemia, viéndose obligados a insertarse en un *terreno desconocido* que demandaba conocer y dominar recursos distintos a los que se valían.

Es conveniente señalar que ante el cierre de las escuelas, debido al confinamiento promovido por autoridades gubernamentales, el ejercicio docente cambió por completo sus rutinas y sobrevendrían múltiples dificultades, entre ellas, dedicar mayor tiempo a la búsqueda de medios de comunicación, acceso a contenidos digitales, diseño de material digital, conocer y aplicar la tecnología desde una perspectiva didáctica, todo ello, a fin de que las clases fueran accesibles a sus alumnos. Asimismo, un elemento completamente ignoto fue tener que apoyarse en videoconferencias y transformarlas en el espacio virtual de intercambio dialógico en lugar de la clase en un espacio físico, situación complicada al desconocer el funcionamiento de dichas aplicaciones y requerir un mayor apoyo de los padres de familia quienes se encargaban de la conexión.

La investigación fue de tipo cualitativa con un alcance descriptivo, sustentada en un análisis interpretativo. Se utilizó el método Biográfico-narrativo y la técnica de Entrevista Narrativa. Los participantes fueron seleccionados a partir de una muestra No probabilística, De Caso Tipo-

Ideal, quienes cubrieron un perfil específico cuya intencionalidad enfilaba convocar 12 docentes titulares de grupo con diferente tiempo de servicio.

Los resultados fueron organizados en cinco categorías interrelacionadas, a saber: 1) Información y alfabetización, 2) Comunicación y colaboración, 3) Creación de contenidos digitales, 4) Seguridad, 5) Resolución de problemas. Entre los más destacados, logró documentarse que el mayor avance en el desarrollo de competencias digitales docentes se relaciona con actividades de navegación en Internet, buscar y filtrar información en motores de búsqueda, uso de plataformas y aplicaciones. En un nivel intermedio se encuentra la elaboración de materiales digitales. Las áreas que tuvieron un desarrollo menor fueron prevenir riesgos como intromisión de virus o páginas invasivas, recopilación y resguardo de información, así como, la resolución de fallas en las plataformas.

Se concluye que la incorporación de las tecnologías en el quehacer docente, ha dado paso de una enseñanza analógica (casi artesanal) hacia una digital con mayores variantes, en tanto, se diseñan formatos en procesadores de texto, utilizan material digital e incluso adecuan las planeaciones para integrar el acceso a plataformas como parte de las actividades de aprendizaje. Consecuentemente, el lenguaje digital se ha integrado en el tecnisismo del ejercicio docente y su aplicación práctica.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA, TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS DIGITALES Y DESARROLLO EMOCIONAL DEL DOCENTE UNIVERSITARIO

ADRIANA MÓNICO BORDINO
Universidad Columbia del Paraguay

Introducción: La educación es un derecho que se debe proteger. Bajo la situación de la pandemia, fue la educación a través del acceso a las clases virtuales, las que dieron una sensación de estabilidad a los estudiantes, así como también a los docentes ya que, dentro de toda la incertidumbre del momento, lograron mantener una estructura y una conducta que los acompañó durante el período de aislamiento.

En ese contexto, a finales de año 2020 e inicios del año 2021; investigadores de la Universidad Columbia del Paraguay y Universidad La Paz – Paraguay, realizaron una investigación dentro de una convocatoria de financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), tuvo como objetivo conocer las necesidades formativas del profesorado, tomando tres ámbitos como ejes principales de estudio: competencias digitales, bienestar y calidad de vida y desarrollo emocional.

La competencia digital sigue siendo una materia pendiente en la formación de los profesores, las aptitudes digitales son necesarias para la docencia y necesitan ser mantenidas en el escenario post-pandemia. La pandemia ha supuesto una oportunidad de formación en TICs para los docentes de todas las áreas.

Por otro lado, la salud emocional de los docentes promoviendo una relación basada en el respeto, la empatía y la confianza, de modo a dar respuesta a la situación de ansiedad tanto del docente como de los estudiantes.

Objetivos: General: Evaluar las competencias digitales y desarrollo emocional de los docentes universitarios paraguayos.

Específicos: Analizar las competencias del profesorado universitario en el uso de recursos tecnológicos como medio de interacción con los estudiantes.

- Conocer las habilidades emocionales que adquirieron los docentes universitarios en el período de pandemia Covid-19.
- Identificar la accesibilidad de los docentes a los recursos tecnológicos.

Metodología: La investigación es de tipo cualitativa y cuantitativa, el enfoque de investigación evaluativa. Superando los viejos enfrentamientos entre los positivistas y naturalistas, el pragmatismo es un paradigma constructivo que aboga por el uso de métodos mixtos de investigación, dejando de lado los temas polémicos sobre la "verdad" y la "realidad" (Feilzer, 2010). Defendido por Creswell (1999, 2003), Tashakkori & Teddlie (1998, 2003).

Conclusiones: Tomando en cuenta el informe final de la investigación PINV 20-338, estudio realizado en distintos departamentos del país, con una muestra de más de 900 docentes universitarios; se puede afirmar que efectivamente la pandemia causada por COVID-19, interfirió en el campo educativo, causando un impacto dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las competencias digitales en los docentes, sigue siendo una materia pendiente en la formación de los docentes. En lo que respecta a la dimensión de estudio que corresponde al estado emocional en relación al uso de las TIC, la investigación dio a conocer que tuvo una buena aceptación por parte de la comunidad de profesores una vez que estas empezaron a adoptarse en su día a día, pero no se debe dejar de lado la información de que en principio, este cambio generó estrés, miedo e incertidumbre; por lo que nuevamente se considera la importancia de la formación continua.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL, COMPETENCIA EMOCIONAL, DOCENTE UNIVERSITARIO

MEDIA AND INFORMATION LITERACY FOR THE LEARNERS' EMPOWERMENT ON DISINFORMATION STOPPAGE

María José Hernandez Serrano
Rodrigo Lupercio Riaño Pineda
Universidad de Salamanca

Este trabajo forma parte del proyecto internacional MIC-MAC, financiado por la Fundación Europea de Medios de Comunicación e Información que busca desarrollar un marco de competencias a través del cual se genere una formación innovadora en alfabetización mediática e informacional para profesores y educadores, para la prevención de la desinformación y los trastornos de la información en el ámbito europeo. El marco se ha elaborado a partir de una revisión teórica y diversos grupos de discusión en los países del proyecto, que permitieron identificar buenas prácticas, metodologías y contenidos clave para los educadores que trabajan con alumnos vulnerables y, a continuación, una hoja de ruta para diseñar un programa de formación que promueva la competencia informacional y mediática de estos educadores.

El objeto de estudio que aborda MIC-MAC es la desinformación y sus efectos desestabilizadores en el tejido económico, social y cultural de Europa. Dado que la ciudadanía, y en particular los jóvenes, acceden cada vez más a las noticias a través de las redes sociales y otras plataformas en línea, es necesario capacitar a los ciudadanos reforzando su capacidad para pensar de forma crítica, evaluar la fiabilidad de la información en línea y comprender plenamente los mecanismos que dan forma a las interacciones en línea.

Los hallazgos de esta primera fase son de interés porque ilustran tres conceptos importantes a los que se enfrentan los educadores: 1. Comprensión de cómo los educadores se enfrentan a la desinformación y cómo mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la alfabetización mediática e informacional. 2. Qué áreas de competencia de la alfabetización mediática

e informacional deben mejorarse para detener la desinformación digital. 3. Metodologías necesarias para ofrecer un aprendizaje innovador en competencia informacional y mediática para alumnos vulnerables.

El proyecto proporciona pautas valiosas para crear programas eficaces de formación en alfabetización informacional y mediática, y será de interés para cualquier educador que trabaje con herramientas digitales, o que tenga alumnos que pasen tiempo en línea. Las medidas existentes en diferentes países, centradas en algoritmos de detección, legislación e iniciativas de comprobación de hechos (factcheckers) son ineficaces por sí solas. Las iniciativas de educación mediática exigen un enfoque participativo, que apoye la capacitación de los ciudadanos para tomar sus propias decisiones sobre la desinformación. Hay un interés creciente por generar una visión más amplia de la desinformación y la alfabetización mediática e informacional que tenga en cuenta el contexto sociocultural y socioeconómico más amplio de la cibercultura, que explore conceptos como el pensamiento crítico, la democracia participativa y la pedagogía de la respuesta con el fin de encontrar nuevas herramientas para combatir la desinformación.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIAS DIGITALES, DESINFORMACIÓN, EDUCADORES

EVALUACIÓN DE CALIDAD DE CURSOS BASADOS EN TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR

ABSTRACT

La educación basada en tecnología de la información y la comunicación (TIC) ha experimentado un gran auge en los últimos años, especialmente en la enseñanza superior. Sin embargo, la calidad de la educación en línea es un objeto de debate y se sigue planteando cuestiones sobre mecanismos y estrategias adecuadas para evaluar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el contexto de la educación en línea.

En este simposio se abordará la cuestión de los procesos de evaluación de la calidad de la educación basada en TIC para la enseñanza superior. Se discutirán los desafíos y oportunidades que enfrentan las instituciones educativas en la evaluación de la calidad de la educación en línea, así como las herramientas y métodos disponibles para llevar a cabo dicha evaluación.

Existe una latente necesidad de adaptar los procesos y criterios de evaluación a las particularidades de la educación en línea. Esto incluye, por ejemplo, considerar la interacción entre los estudiantes y los profesores a través de las TIC, así como la calidad de los materiales y recursos de aprendizaje específicamente diseñados para ser recorridos en diversos entornos de aprendizaje en línea.

Es fundamental que las evaluaciones estén ajustadas a los objetivos y recursos de aprendizaje para poder tomar decisiones informadas sobre la calidad de la educación en línea y mejorarla. Para lograr esto, se vuelve imperioso utilizar métodos de evaluación rigurosos y herramientas de evaluación válidas y fiables.

La educación basada en TIC ofrece una gran cantidad de datos y herramientas para la evaluación de la calidad de la educación en línea. Los datos referentes a los estudiantes, por ejemplo, pueden ser utilizados para analizar su desempeño y el impacto de los materiales de aprendizaje en línea.

En cuanto a los métodos y herramientas disponibles para la evaluación de la calidad de la educación en línea, existen varios enfoques y herramientas que se pueden utilizar. Entre ellos se incluyen la evaluación

basada en estándares, la evaluación basada en el diseño instruccional, la evaluación basada en el desempeño y la evaluación del impacto.

Sumado a esto, se invita a intercambiar diferentes experiencias educativas y sus correspondientes análisis teniendo en cuenta la diversidad de escenarios, tanto disciplinares como de diversas realidades culturales y territoriales.

En resumen, la evaluación de la calidad de la educación basada en TIC para la enseñanza superior plantea desafíos y oportunidades para las instituciones educativas. Es esencial adaptar los procesos y criterios de evaluación a las particularidades de la educación en línea, del campo disciplinar y los contenidos a transmitir, así como de las particularidades culturales y de cada región. También, utilizar métodos y herramientas rigurosas y asegurar la validez y fiabilidad de las evaluaciones para tomar decisiones informadas y mejorar la calidad de la educación en línea.

Líneas de investigación:

- Implementación de estándares de calidad en la educación en línea: análisis de casos.
- La evaluación del impacto de la educación en línea en el rendimiento académico de los estudiantes.
- La evaluación de la accesibilidad en la educación en línea: una comparación de diferentes herramientas y métodos para evaluar la accesibilidad de los cursos en línea.
- La evaluación de la calidad de la educación en línea en contextos internacionales: un análisis comparativo de los estándares y herramientas de evaluación utilizados en diferentes países para evaluar la calidad de la educación en línea.
- Diseño de instrumentos para la evaluación de calidad de la educación superior mediada por TIC.
- Estudio de los indicadores de calidad en educación superior.

- **Ponencia S16-01.** LA GESTIÓN ESTRATÉGICA DE TECNOLOGÍAS EN LOS INSTITUTOS SUPERIORES TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS, Y SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN TRADICIONAL María Alejandra Carofilis Hernández.
- **Ponencia S16-02.** FILOSOFÍA SOCIAL Y COMUNIDAD DE INVESTIGACIÓN. EL PODCAST COMO HERRAMIENTA PARA UNA INTERVENCIÓN ACTIVA Abraham Rubín Álvarez.
- **Ponencia S16-03.** DISEÑO Y APLICACIÓN PRE-POST DE UNA HERRAMIENTA BASADA EN UNA SITUACIÓN DILEMÁTICA DE RESOLUCIÓN PROGRESIVA PARA CURSOS DE BIOÉTICA Marila Lazaro. Fiorella Gago.
- **Ponencia S16-04.** ADAPTACIÓN DE LAS MATERIAS DEL GRADO EN PERIODISMO A LOS NUEVOS MODELOS EDUCATIVOS Álvaro López-Martín. Alba Córdoba-Cabús.
- **Ponencia S16-05.** ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES: UNA PROPUESTA CENTRADA EN EL ROL DEL PROFESOR. Lorena Delgado Reverón. Cristina Villalonga Gómez. Patricia Ibáñez Ibáñez.
- **Ponencia S16-06.** LA EVALUACIÓN COMPARTIDA Y FORMATIVA COMO HERRAMIENTAS DE IGUALDAD Y DE APRENDIZAJE José Manuel Delfa De La Morena. Miriam García Gónzález. Juan José Mijarra Murillo.
- **Ponencia S16-07.** EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE UN CURSO DE HABILIDADES COMUNICACIONALES EN LA FACULTAD DE MEDICINA Jimena Boffa. Ana Laura Hernández Ibero. Flavia Del Pup Filiberto. Fiorella Gago.
- **Ponencia S16-08.** CURSO DE FORMACIÓN DOCENTE EN SIMULACIÓN CLÍNICA. EXPERIENCIA Y EVALUACIÓN. Martín Everett. Luciana Silvera Bonelli.
- **Ponencia S16-09.** REVISIÓN DE INSTRUMENTOS DE E-EVALUACIÓN EN FORMACIÓN ONLINE INCLUSIVA PARA PROFESORADO K-12 Itziar Kerexeta Brazal. Sonia Camara Pereña.

- **Ponencia S16-10.** EXPERIENCIA DEL AULA INVERSA EN LA DOCENCIA EN INGENIERÍA. PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES Milagros Huerta. Maria Victoria Reqeuna Garcia De La Cruz. Jacob Núñez Almagro.
- **Ponencia S16-11.** COMPLEMENTACIÓN DOCENTE MEDIANTE TUTORIALES DE VÍDEO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL A TRAVÉS DE LAS FUNCIONES DE CAMPUS VIRTUAL Alejandro Priego Díaz. Daniel Villa Gracia.
- **Ponencia S16-12.** ESTRATEGIA INTEGRAL DE CALIDAD EN LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE, CON BASE EN ESTÁNDARES PRUEBAS T&T Y SABER PRO Alexander Restrepo Ramírez.
- **Ponencia S16-13.** WHATSAPP, CREATIVIDAD Y ESPONTANEIDAD. LA COMUNICACIÓN COMO PARADIGMA DEL APRENDIZAJE EN EL AULA. Juan Roman.

LA GESTIÓN ESTRATÉGICA DE TECNOLOGÍAS EN LOS INSTITUTOS SUPERIORES TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS, Y SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN TRADICIONAL

María Alejandra Carofilis Hernández
Universidad Ecotec

Introducción: El impacto que ha marcado la aparición de las tecnologías de la comunicación y la información en la Educación Superior. Se señala que los cambios que debe efectuar en la manera y contenido de la formación, le atañen a la educación hoy en día y sus efectos con la educación tradicional. Es crucial conocer los cambios que debe efectuar en la manera y contenido de la formación en la Educación Superior.

La gestión estratégica busca lograr una calidad óptima de los servicios que los Institutos Superiores Técnicos y Tecnológicos brindan a través del mejoramiento del clima organizacional. La integración de las tecnologías en la educación implica tener en cuenta la relación que ha de establecerse entre el uso de nuevos medios y la innovación educativa como lo señala el libro Las TIC en la educación superior como lo señala Ricard Barreto Carmen, (2017)

Las nuevas tecnologías, entendidas como los dispositivos digitales que se pueden conectar a través de una computadora, una tableta o un dispositivo celular que funciona con internet; estas son, probablemente, las herramientas más potentes, versátiles y oportunas que la sociedad haya conocido.

Desde las instituciones educativas de educación superior se debe apoyar una metodología distinta a la tradicional que pueda mejorar la formación de los ciudadanos del mañana, y haga que desarrollen valores y actitudes distintos a los que fomentaba el sistema educativo, el profesor se encontrará con demasiados problemas y su iniciativa no llegará muy lejos o, por lo menos, no tan lejos como podría haber llegado con el apoyo de la institución.

Las TIC´s en la Educación Superior Técnica: Para que el progreso en el proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones de educación superior sea una realidad, es necesario que se cuente con la infraestructura tecnológica necesaria y que los docentes posean conocimientos, capacidades y habilidades para el manejo de tecnologías aplicadas a la educación.

Vivimos una etapa en la historia en la que las tecnologías de la información avanzan de manera acelerada y la sociedad tiene el derecho de mantenerse dentro del colectivo incluido en el nuevo marco tecnológico.

Rol Del Docente: Los docentes en la Educación Superior tienen un papel preponderante frente al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. La inclusión de estas tecnologías, permiten responder a factores como la globalización y la aparición de entornos laborales inciertos para los futuros profesionales; la labor docente se centra en aprovechar el potencial didáctico que ofrecen las TIC, como el uso combinado de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos, que propician la construcción de conocimiento involucrando todos los sentidos; el docente debe afrontar los cambios en las políticas institucionales, comprender y adaptar su propio rol y el del alumno, para lograr que los estudiantes alcancen las competencias suficientes para su desempeño profesional.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SUPERIOR, MODELO TRADICIONAL, TECNOLOGÍA EDUCATIVA

FILOSOFÍA SOCIAL Y COMUNIDAD DE INVESTIGACIÓN. EL PODCAST COMO HERRAMIENTA PARA UNA INTERVENCIÓN ACTIVA

Abraham Rubín Álvarez
Universidade de Vigo

Para introducirnos en la propuesta que planteamos es necesario partir del concepto de comunidad de investigación, en el que se busca una participación activa del alumnado en lo que refiere a la reflexión, discusión y elaboración de conclusiones sobre aspectos relevantes de nuestra sociedad, que no están suficientemente claros en cuanto a su sentido, presuposiciones e implicaciones sociales. Tal preocupación es propia de la llamada Filosofía social, que intenta reflexionar sobre los aspectos de nuestra sociedad que son más influyentes en la conformación de las subjetividades, aunque no sean evidentes.

Los objetivos que buscamos son, pues, construir una comunidad de investigación con el alumnado, fomentar la creatividad y la imaginación, adquirir pensamiento crítico, elaborar aprendizaje significativo, y al mismo tiempo, alfabetizar en Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La discusión que planteamos parte de temáticas relacionadas con la Filosofía social, como los distintos modelos de sociedad, el papel de las leyes, o las concepciones de naturaleza humana, profundizando en cuál es su posición y función en nuestra sociedad contemporánea, tan influida por el capitalismo y el desarrollo tecnológico. Para ello, si lo que se busca es plantear una intervención activa del alumnado es preciso conseguir una implicación que vaya más allá de la reflexión teórica.

Un modelo interesante a desarrollar es el que parte de una metodología basada en la clase invertida, donde el alumnado precise involucrarse activamente en la preparación de un material teórico que no sea un fin en sí mismo sino una herramienta para, más adelante, en grupo, incorporando aprendizaje colaborativo, se desarrolle un trabajo de discusión y

debate donde el diálogo a través de preguntas y posibles respuestas pueda terminar en una concepción constructiva de las alternativas.

Para consolidar el proceso de intervención, uno de los resultados que se buscan es la elaboración de un podcast en el que se desarrollen las etapas de búsqueda de información teórica, debate y discusión de las posibles interpretaciones, el diálogo y las distintas respuestas a posibles preguntas surgidas del debate previo y las distintas conclusiones coherentes a las que el alumnado pueda llegar. El papel del profesorado debe ser de guía y orientación pero siempre manteniéndose en un rol secundario, dejando la iniciativa al alumnado, que de este modo se responsabiliza con mayor profundidad de la actividad y los resultados. El profesorado aumentará su actividad en la fase final de elaboración del podcast, actuando como técnico de grabación, edición, mezcla y preparación del producto final, que podrá ser colgado en una web realizada *ad hoc* por el propio alumnado.

PALABRAS CLAVE

FILOSOFÍA, INVESTIGACIÓN., PODCAST

DISEÑO Y APLICACIÓN PRE-POST DE UNA HERRAMIENTA BASADA EN UNA SITUACIÓN DILEMÁTICA DE RESOLUCIÓN PROGRESIVA PARA CURSOS DE BIOÉTICA

MARILA LAZARO
Facultad de Ciencias, Universidad de la República, Uruguay
FIORELLA GAGO
Universidad de la República

La enseñanza de la Bioética, así como los contenidos de ética en general, resultan fundamentales en la formación de los estudiantes, incluso desde etapas preuniversitarias. Estudios sobre la calidad en la enseñanza de la Bioética destacan la importancia de objetivos de aprendizaje que incluyan la promoción de habilidades relacionadas con el reconocimiento y evaluación crítica de dilemas y problemas morales y sociales, con el pensamiento reflexivo y la metacognición. Las autoras, docentes del curso de "Ética y Ciencia: la Bioética como puente" en Facultad de Ciencias (Udelar), desarrollaron un instrumento de evaluación para estimular las habilidades reflexivas y metacognitivas de los estudiantes. Este instrumento se basa específicamente en el análisis bioético de una situación dilemática que posibilita el despliegue progresivo de los pasos que llevan desde la toma de contacto con los conflictos morales, hasta la elaboración de juicios éticos. Esta evaluación se aplica al inicio y al final del curso de forma tal de permitir que los estudiantes autoevalúan su proceso. La evaluación consta de tres componentes principales: 1) un escenario-problema que plantea uno o varios dilemas, 2) dimensiones de análisis formuladas como preguntas problematizadoras referentes al escenario y 3) un componente de evaluación y devolución: una rúbrica docente y su adaptación para manejo estudiantil. Tanto el escenario como las preguntas, conforman una "situación dilemática de resolución progresiva" que se caracteriza por preguntas secuenciales que orientan un desarrollo integral del análisis ético. De esta forma, el instrumento de evaluación contempla dimensiones específicas (ej: cada una de las

respuestas a cada pregunta) y componentes de evaluación global en base a la totalidad de las respuestas (ej: consistencia, coherencia argumental, reflexión crítica) y la posibilidad de evaluación en dos tiempos (el pre-post del curso). En esta ponencia se describe esta herramienta de evaluación para la enseñanza de la bioética y se analizarán los resultados obtenidos en el primer año de su aplicación.

PALABRAS CLAVE

BIOÉTICA, DISEÑO DE INSTRUMENTOS, EVALUACIÓN

ADAPTACIÓN DE LAS MATERIAS DEL GRADO EN PERIODISMO A LOS NUEVOS MODELOS EDUCATIVOS

Álvaro López-Martín
Alba Córdoba-Cabús
Universidad de Málaga

El modelo pedagógico tradicional -basado en la clase magistral- ha suscitado en los últimos tiempos una corriente que cuestiona su vigencia y validez en el marco de la enseñanza universitaria (Del Arco et al., 2019; Fernández-Batanero et al., 2022; Soriano-Sánchez y Jiménez-Vázquez, 2022; Soriano-Sánchez y Jiménez-Vázquez, 2023). Estos autores inciden en la necesidad de repensar nuevos formatos metodológicos en los procesos formativos, los cuales favorezcan la creatividad del alumnado y su capacidad para resolver problemas, al mismo tiempo que se promueva la flexibilidad y la participación del estudiantado. En definitiva, una transformación integral que dé respuesta a las demandas de la sociedad actual, marcada por la inmediatez y la conectividad (Gómez-Calderón et al., 2023).

A todo ello ha contribuido de manera decisiva la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las aulas universitarias, las cuales, a su vez, plantean un doble reto bidireccional: por un lado, la adaptación real de las universidades para hacer frente a las expectativas de las nuevas generaciones (Soriano-Sánchez y Jiménez-Vázquez, 2022) y, por otro, que el alumnado responda al "entorno dinámico" que las TIC ofrecen a través de modelos de enseñanza eficaces (Vandeyar, 2020). No obstante -y sin ánimo de ahondar en esto-, es preciso destacar los estudios de Pinto-Santos et al. (2020) y Barragán et al. (2022), en los cuales se evidencia la necesidad de una mayor formación tecnológica del profesorado universitario, lo que, por ende, dificulta la óptima realización de proyectos y actividades innovadoras en las aulas.

En base a lo anterior, esta comunicación pretende desarrollar y ofrecer a la comunidad educativa una propuesta metodológica dirigida a las materias del Grado en Periodismo, la cual permita implementar nuevos modelos de enseñanza/aprendizaje, así como examinar los efectos y motivación que las técnicas aplicadas generen en el alumnado respecto al modelo tradicional de enseñanza.

Las herramientas o recursos que se seguirán serán la implantación del sistema *Just in time teaching* (JITT), así como la realización de actividades de gamificación mediante Kahoot y *escape rooms*. La idoneidad del modelo JITT se constata en la abundante literatura científica existente que destaca los beneficios de la implementación del aprendizaje invertido (Albert y Beatty, 2015; Good y Lavigne, 2017; Molina-Torres, 2022). En términos similares se expresan aquellos autores que ponen el foco sobre la gamificación en las aulas. De manera específica, Kahoot ha quedado demostrada como una de las más eficaces por sus beneficios, así como por su accesibilidad, dado que se puede utilizar desde cualquier teléfono móvil (Martínez, 2022). Asimismo, diversos estudios (Manzano y Arrifano, 2022; Navarro-Mateos y Pérez-López, 2022) atestiguan las bondades del *escape room* como actividad innovadora en las aulas universitarias, lo que permite al alumnado "potenciar sus propias habilidades y conocer todas las posibilidades a su alcance" (Magro-Vela, 2020, p. 577). Se espera que repercuta en una mejora de la participación

de los estudiantes, un aumento de la motivación y la autonomía del alumnado e incluso en un incremento de la asistencia a clase.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, JUST IN TIME TEACHING, NUEVAS TECNOLOGÍAS, PERIODISMO

ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES: UNA PROPUESTA CENTRADA EN EL ROL DEL PROFESOR.

Lorena Delgado Reverón
Cristina Villalonga Gómez
Patricia Ibáñez Ibáñez
Universidad Nebrija

La evaluación de la calidad en los entornos digitales es un factor esencial en las universidades, donde estos procesos y los estándares de calidad son clave de éxito y eficacia también en las enseñanzas en modalidad *online* e híbrida (Ortiz-Lopez, 2022). El abordaje de la evaluación de la calidad en los entornos digitales de aprendizaje o en cursos basados en TIC en la Educación Superior puede darse desde múltiples perspectivas. Por un lado, a partir de acciones que pretenden identificar las dimensiones e indicadores de calidad en los cursos virtuales para, posteriormente, generar sus propios modelos e instrumentos de evaluación (Ortiz-López et al, 2021; Araya-Castillo et al, 2021; Ruso et al, 2021), aunque en algunos casos se centran en aspectos parciales (plataforma, materiales académicos, evaluación, estrategias pedagógicas, etc.), sin aportar una visión general e integrada. Por otro lado, se sitúan aquellos abordajes holísticos basados en estándares o normas, como el ISO/IEC 25000, para el

aseguramiento de la calidad de las plataformas de *e-learning* (Figueroa et al, 2020). Desde esta segunda perspectiva, los aspectos personales o pedagógicos han quedado históricamente relegados a un segundo plano, siendo las verdaderas variables críticas para desarrollar acciones formativas en entornos virtuales de calidad (Cabero, 2006).

En esta comunicación se presenta el diseño de un instrumento para el aseguramiento de la calidad en enseñanzas virtuales e híbridas, que permite hacer seguimiento del rol del docente en los entornos virtuales de aprendizaje integrando variables tecno-pedagógicas. El diseño del instrumento se basa en tres pilares fundamentales: en primer lugar, en el programa DOCENTIA de apoyo a la evaluación de la actividad docente del profesorado universitario, marco de evaluación de la docencia adoptado en la institución, y que integra variables relacionadas con la organización, coordinación docente y obligaciones formales, la atención al alumnado, el uso de metodologías activas o el compromiso con la innovación docente y la institución, entre otros; en segundo lugar, a las variables contempladas en el modelo de educación digital de la Institución, que parte de un enfoque educomunicativo; por último en el Marco Europeo de Competencia Digital Docente (DigCompEdu), con el objetivo de poder desarrollar los niveles de desempeño progresivos en cada ítem. El resultado obtenido es un instrumento basado en rúbricas de desempeño docente de 4 niveles (Desfavorable, Poco Favorable, Favorable y Muy Favorable), compuesto por 3 dimensiones (Planificación y Coordinación, Desarrollo y Resultados) y 18 ítems, que permite a los responsables del aseguramiento de la calidad en el desarrollo de la docencia en entornos virtuales, disponer de un instrumento y rúbrica completo, centrado sobre todo en el desarrollo tecno-pedagógico de la docencia en todas las fases del proceso, junto con la evaluación de elementos de innovación pedagógica. El disponer de este tipo de instrumentos estandarizados permite, por un lado, hacer un seguimiento de la evolución del profesorado en su desempeño en los entornos virtuales, y por otro, la posibilidad de autorreflexión y establecimiento de acciones de mejora futuras para lograr mayores niveles de desempeño.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EDUCATIVA, COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, DISEÑO DE INSTRUMENTOS, ENTORNOS DIGITALES, EVALUACIÓN DOCENTE.

LA EVALUACIÓN COMPARTIDA Y FORMATIVA COMO HERRAMIENTAS DE IGUALDAD Y DE APRENDIZAJE

José Manuel Delfa De La Morena
Área de Educación Física y Deportiva
Universidad Rey Juan Carlos

Miriam García Gónzález
Juan José Mijarra Murillo
Universidad Rey Juan Carlos

Introducción: La evaluación es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando esta sea llevada a cabo con este fin. Antiguamente la evaluación solía ser una evaluación final y heterogénea, en la que el docente sólo realizaba pruebas finales que se centraban en el producto final, sin tener en cuenta el proceso y tampoco se daba opción al alumnado a opinar sobre su propio desempeño. Hoy en día, a priori, la evaluación está más centrada en el proceso, llevándose a cabo una evaluación formativa y continua, realizando pruebas evaluables durante el desarrollo de la asignatura y teniendo en cuenta la evolución del alumnado. Sin embargo, dicha evaluación sigue siendo bastante heterogénea, sin tener en cuenta la opinión de más agentes educativos en el proceso de evaluación, como son el propio alumno (llevándose a cabo autoevaluaciones) y el resto de los alumnos (llevándose a cabo coevaluaciones). Las autoevaluaciones y coevaluaciones permiten al alumnado implicarse más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo su

formación y si, además se tienen en cuenta en las calificaciones, se convierte en una evaluación compartida que permite una evaluación más igualitaria.

Objetivo: el objetivo de este estudio es emplear la evaluación compartida y formativa como herramientas de igualdad y de aprendizaje y conocer la opinión del alumnado respecto a su inclusión.

Metodología: el estudio se llevó a cabo como parte del Proyecto "Exprésate": Proyecto de Innovación Educativa que se puso en marcha con los estudiantes de la asignatura Expresión Corporal de la Mención en Educación Física del Grado en Educación Primaria de la Universidad Rey Juan Carlos. Entre los objetivos del Proyecto "Exprésate" se encontraba promover la participación activa del alumnado en el propio proceso de evaluación. Las acciones llevadas a cabo para su ejecución fueron facilitar al alumnado las rúbricas y consejos para la autoevaluación de sus pruebas, consensuar con el alumnado la ponderación de cada una de las pruebas evaluables y bonificarles con puntuación extra la objetividad de sus autoevaluaciones. Al final de la asignatura los alumnos rellenaron un cuestionario relacionado con la evaluación llevada a cabo con el fin de conocer sus opiniones al respecto.

Resultados: 119 alumnos (46% varones, 54% mujeres) rellenaron el cuestionario. Destaca que, de los seis ítems que se evaluaban en cada una de las tres pruebas evaluables, el ítem "participación e implicación" fue el que obtuvo el mayor porcentaje de respuestas "totalmente de acuerdo" respecto a si les había parecido interesante en su aprendizaje que se hubiera tenido en cuenta en la evaluación. Hay que destacar también que a más del 90% del alumnado le pareció interesante en su aprendizaje poder autoevaluarse, que su autoevaluación se tuviera en cuenta en su calificación y que si esta era similar a la evaluación de los profesores se premiara.

Conclusión: la evaluación compartida y formativa llevadas a cabo han resultado atractivas para el alumnado, favoreciendo la igualdad, así como su participación e implicación, resultándoles interesante en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

AUTOEVALUACIÓN, EVALUACIÓN COMPARTIDA., EVALUACIÓN FORMATIVA, EXPRESIÓN CORPORAL, IGUALDAD

EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE UN CURSO DE HABILIDADES COMUNICACIONALES EN LA FACULTAD DE MEDICINA

JIMENA BOFFA
Facultad de Medicina
Universidad de la República

FIORELLA GAGO
Universidad de la República

ANA LAURA HERNÁNDEZ IBERO
Facultad de Medicina UdelaR

FLAVIA DEL PUP FILIBERTO
Asist. Departamento de Psicología Médica
Facultad de Medicina – UdelaR

Introducción: Diferentes estudios han establecido una relación entre la percepción de los estudiantes de la calidad de la enseñanza en línea y los resultados de aprendizaje, resaltando la importancia de las medidas de calidad. Para orientar el diseño instruccional así como de entorno y ambientes se han creado modelos para el desarrollo de cursos en plataformas virtuales. Dichos modelos permiten repensar los recursos para mejorar la experiencia de aprendizaje de acuerdo a los objetivos planteados. Escasos estudios han abordado la relación entre la calidad de los recursos vinculada al proceso de aprendizaje y la percepción del estudiante sobre estos, integrando elementos globales (ej: curso) y específicos (ej: recurso) en una misma propuesta. El curso de Habilidades Comunicacionales de

la Unidad Curricular de Psicología Médica para el primer año de grado de Facultad de Medicina de la Universidad de la República de Uruguay sufrió, en el año 2021, una transformación completa en su diseño curricular. Orientada a promover una propuesta educativa que incorpora herramientas de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). A dos años de la implementación de esta modalidad, se torna necesario evaluar la calidad de la propuesta desarrollada para contar con insumos que permitan optimizar los procesos de aprendizaje.

Objetivo: Evaluar la calidad de los contenidos virtuales del curso de Habilidades Comunicacionales del segundo semestre del año 2022.

Metodología: Se trata de un estudio cuantitativo descriptivo y de corte transversal. La medición consiste en la aplicación del "Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales" elaborado por Santoveña en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Se trata de un cuestionario autoadministrado y voluntario en el entorno virtual de aprendizaje con 42 ítems evaluados en escala likert de cinco puntos relacionado con la frecuencia e intensidad de la presencia de los ítems. El mismo indaga sobre la Calidad general del Entorno y de la Metodología Didáctica, la Calidad Técnica de Navegabilidad y Diseño y la Calidad Técnica de los Recursos Multimedia. La validación presentó buenas propiedades psicométricas.

Resultados: Se obtuvieron 126 respuestas (tasa de respuesta de 8,1%). El uso del instrumento permitió realizar una evaluación de la calidad del curso desde la perspectiva del estudiante. El mismo muestra resultados mayoritariamente positivos (puntaje global: 4,1). En cuanto a las dimensiones específicas, la que obtiene mayor puntaje es el ítem que indaga sobre la coherencia entre el diseño y la funcionalidad, y su adaptación a la población que está destinada el curso (4,44). Mientras que el ítem que obtiene menor puntaje es el que indaga sobre la metodología didáctica utilizada y su capacidad para potenciar actitudes positivas hacia el estudio y mantener el interés en el seguimiento (3,67).

Conclusión y Discusión: Este estudio mostró una alta valoración del curso en los distintos componentes planteados por el cuestionario utilizado. Se buscará profundizar en la temática en futuras investigaciones

con el fin de comprender mejor la relación entre el diseño instruccional y el ambiente y su vínculo con la percepción de la calidad.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN MÉDICA, EDUCACIÓN SUPERIOR, EVALUACIÓN DE CALIDAD

CURSO DE FORMACIÓN DOCENTE EN SIMULACIÓN CLÍNICA. EXPERIENCIA Y EVALUACIÓN

MARTÍN EVERETT
Facultad de Medicina UdelaR

LUCIANA SILVERA BONELLI
Facultad de Medicina
Universidad de la Republica

Introducción: La simulación clínica es una estrategia de enseñanza ampliamente utilizada en la práctica clínica. Entre sus ventajas principales, se destaca la oportunidad para diseñar experiencias de aprendizaje activas y significativas, en ambientes seguros para estudiantes, docentes y pacientes. Además permite utilizar el error como punto de partida para el aprendizaje, revalorizando los conceptos previos y siendo el feedback un elemento central.

En la Facultad de Medicina de la Universidad de la República, el camino de la simulación ha sido inconstante, con un mayor desarrollo en los últimos años. Actualmente en los ámbitos de decisión de la carrera Dr. en Medicina se resolvió incorporar la simulación clínica en el currículo, tanto en instancias de enseñanza como de evaluación. En consonancia con esto se adquirieron simuladores con diferentes niveles de fidelidad.

Por todo lo antedicho resulta fundamental la formación docente en el uso de los mismos, en el diseño de escenarios simulados adaptados a los contenidos de los cursos y también en el desarrollo de los mismos.

En abril de 2023 se realizó un taller de formación, dirigido a docentes de las distintas clínicas con amplia formación disciplinar y diferentes niveles de experiencia en el uso de la simulación. Sobre los aspectos formales del taller, se organizó de forma intensiva, en 3 días consecutivos, con una duración total de 9 horas. Los objetivos de la actividad fueron: acercar a los participantes a los simuladores adquiridos existentes en el centro de simulación, solicitar a los participantes el diseño y elaboración de distintos escenarios adecuados a la enseñanza clínica en sus ámbitos de trabajo y la presentación del escenario, poniéndolo en práctica frente al resto de los integrantes del curso, seguido de instancias de debriefing.

El objetivo de esta comunicación es mostrar la experiencia y la evaluación de un curso de formación en simulación para docentes clínicos.

Metodología: Experiencia de formación en simulación clínica para docentes con diferentes niveles de formación y expertise en el uso de la estrategia de enseñanza simulación clínica.

El curso fue realizado por 25 docentes y la tasa de respuestas fue de 68%.

La evaluación del curso fue satisfactoria, con un alto grado de conformidad con el curso, la duración del mismo, los contenidos y el material utilizado. Entendemos que la relevancia del curso está dada por la presencia de diferentes disciplinas y especialidades, la heterogeneidad en los niveles de formación en la simulación, la posibilidad de trabajar con los simuladores y crear escenarios reales que luego puedan ser utilizados en los respectivos cursos. Por otra parte, la práctica de debriefing supervisado por el equipo docente es otro punto a destacar de la actividad.

Sobre los aspectos cualitativos indagados en el formulario de evaluación del curso se destacan como principales dificultades en la ejecución de la simulación la escasa formación docente, la carencia de tiempo protegido para la planificación y ejecución de las actividades y la numerosidad.

El curso de formación docente en simulación es una fortaleza en sí mismo. Los docentes reconocen la necesidad de formación y esperan exista un tiempo protegido para ello. Hay acuerdo general que la simulación es una herramienta valiosa de aprendizaje pero que aún pueden existir barreras para poder aplicarla en la enseñanza de grado. Las mismas podrían superarse con mayor formación docente, espacios para la realización de simulación clínica y enfatizando en la importancia de innovar en educación para profesionales de la salud, fuera de las formas tradicionales de enseñanza. Entendemos que la simulación clínica, acompañada de formación docente tendrá un impacto positivo en la formación de grado y postgrado.

PALABRAS CLAVE

CIENCIAS DE LA SALUD, EDUCACIÓN MÉDICA, INOVACION EDUCATIVA, MODELO DE SIMULACIÓN

REVISIÓN DE INSTRUMENTOS DE E-EVALUACIÓN EN FORMACIÓN ONLINE INCLUSIVA PARA PROFESORADO K-12

Itziar Kerexeta Brazal
Universidad del País Vasco
Sonia Camara Pereña
Airea e-learning

La virtualidad en la educación ha traído de la mano múltiples reflexiones entre ellas las relacionadas con la evaluación dado que al igual que ocurría con otros elementos de la pedagogía, resultaba obsoleta. En este sentido, las TIC han revolucionado la mirada convencional de la evaluación en la educación, aportando nuevas y variadas herramientas que permiten diseñar e implementar procesos de e-evaluación que pongan en valor la

diversidad y permitan una inclusión real. En el presente artículo se realiza una revisión de los orígenes, definiciones, metodologías y herramientas de la e-evaluación. Posteriormente, se analizan estos constructos teóricos y su aplicación en el proyecto conectandoescuelas.org, portal virtual formativo de profesorado en activo K-12. Se realiza una revisión de 21 cursos on line sobre TIC e inclusión en el que han participado más de 700 profesionales de la educación. Las conclusiones extraídas apuntan hacia una profunda oportunidad de re-definición de los parámetros evaluativos para que permitan validar los aprendizajes de estudiantes de formas diversas aumentando así los grados de logro e inclusión plena.

PALABRAS CLAVE

DIVERSIDAD, EDUCACIÓN INCLUSIVA, EVALUACIÓN, TIC

EXPERIENCIA DEL AULA INVERSA EN LA DOCENCIA EN INGENIERÍA. PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES

Milagros Huerta
Maria Victoria Reqeuna Garcia De La Cruz
Jacob Núñez Almagro
Universidad de Cádiz

La gran incertidumbre provocada por la COVID19 hizo que el profesorado universitario tuviera que buscar nuevas herramientas para conseguir llegar mejor al alumnado y evitar que la docencia a distancia les mantuviese alejados. Para poder ayudar a los alumnos a organizar mejor sus estudios, ante esta situación sobrevenida, y que pudieran practicar más los contenidos de las asignaturas en el tiempo que estuvieran conectados con el profesor, se utilizó el Aula Inversa. En este trabajo, se

muestra la experiencia obtenida tras la implementación de esta innovación docente basada en el empleo de vídeos y plataformas digitales a disposición del alumnado. Esta experiencia se ha aplicado a la asignatura de Estructuras Metálicas, de Hormigón y Cimentaciones del Grado en Ingeniería Mecánica. Se trata de una asignatura optativa, por lo que los alumnos están interesados en la materia. Los resultados obtenidos se refieren a las percepciones de los estudiantes, el rendimiento académico y el nivel de dificultad de la asignatura.

PALABRAS CLAVE

AULA INVERTIDA, EVALUACIÓN DE CALIDAD, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE, INGENIERÍA, TICS

COMPLEMENTACIÓN DOCENTE MEDIANTE TUTORIALES DE VÍDEO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL A TRAVÉS DE LAS FUNCIONES DE CAMPUS VIRTUAL

Alejandro Priego Díaz
Daniel Villa Gracia
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: El campus virtual, como plataforma en línea, ofrece a los estudiantes acceso a materiales y recursos exclusivos para las distintas asignaturas. Además de apuntes y temario de texto, permite el uso de videotutoriales para ayudara los estudiantes a comprender mejor los temas y conceptos de sus cursos. Los profesores pueden insertar links a vídeos de YouTube en el Campus Virtual para que los estudiantes puedan verlos directamente desde la plataforma o acceder a la página original. En asignaturas técnicas del grado de Comunicación Audiovisual el alumno puede tener acceso a material creado por los profesores para sus asignaturas adaptado al temario concreto. Objetivos: Evaluar la

aceptación por parte del alumnado de la asignatura de Edición y Postproducción de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense del videotutorial como herramienta educativa y analizar las diferentes formas de uso dependiendo en la fase de aprendizaje en la que se encuentre. Trataremos de examinar si pueden suponer una ayuda a la mejora del aprendizaje, la motivación, la comprensión de los contenidos y resolución de problemas prácticos. Metodología: Procederemos a un análisis cuantitativo del uso por parte de los alumnos de los diversos videotutoriales que se han puesto a su disposición en el Campus Virtual de la asignatura. Comprobaremos en qué fechas se hace un mayor uso de cada uno de los tutoriales y cómo acceden a ellos en periodo de exámenes o en el momento de una actividad práctica particular. Además, compararemos el uso de los videotutoriales con las notas obtenidas por cada alumno en el examen práctico de la asignatura. Resultados: Observamos que los alumnos comienzan haciendo un uso muy alto de los primeros tutoriales de introducción a la materia. Sin embargo, esos resultados no se repiten a lo largo del curso. Después, se produce un parón generalizado en su uso hasta las fechas de examen, salvo por parte de los alumnos que han tenido mejor resultado en el examen práctico y han revisado los tutoriales a medida que avanzaba la asignatura. Además, podemos ver como se concentra por parte de la gran mayoría del alumnado su uso en las jornadas anteriores al examen, con especial interés en las temáticas a las que los profesores han dado mayor importancia durante las clases. Discusión y conclusiones: Los videotutoriales pueden ser una herramienta muy valiosa para los estudiantes de comunicación audiovisual, ya que favorecen su implicación con el proceso de aprendizaje, ayudan a repasar y reforzar sus conocimientos, les facilita aprender nuevas habilidades y técnicas, y fomentan el aprendizaje autónomo, la creatividad y la autoevaluación. En este caso en particular, los alumnos que mayor interés han mostrado en los tutoriales son aquellos que mejores resultados globales han alcanzado en la asignatura.

PALABRAS CLAVE

CAMPUS VIRTUAL, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EDICIÓN, MISTIKA, POSTPRODUCCIÓN

ESTRATEGIA INTEGRAL DE CALIDAD EN LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE, CON BASE EN ESTÁNDARES PRUEBAS T&T Y SABER PRO

ALEXANDER RESTREPO RAMÍREZ
Fundación Universitaria Compensar

Este ponencia tiene como propósito principal presentar los principales planteamientos para el diseño de una estrategia que permita a la Fundación Universitaria Compensar (UCompensar) y a otras instituciones educativas en los niveles medio, tecnológico y profesional, promover una **cultura de la evaluación** del aprendizaje basada en estándares de **las Pruebas Saber T&T y Pro**. Se enfoca en una propuesta curricular para el desarrollo de **competencias genéricas y específicas** con impacto en un mejoramiento de los resultados institucionales y, de manera integral, en la **evaluación del aprendizaje** como un indicador de **calidad académica**. La propuesta se enmarca en el diseño de investigación educativa, con énfasis en la investigación evaluativa y curricular, cuyo objeto es la **integración curricular** de competencias genéricas del estándar nacional del ICFES, con asimilación de **afirmaciones en los resultados de aprendizaje** (RA), y de **evidencias en los criterios de evaluación** (CE). La intención del diseño producto de la investigación, es establecer la correlación entre la integración curricular y los resultados que los/as estudiantes obtienen en las pruebas de Estado para evaluar la calidad de la educación superior, lo cual implica promover una cultura de evaluación que oriente a los/as docentes en la aplicación de estrategias formativas basadas en el **Diseño Centrado en Evidencias** (DCE), con preguntas que respondan a alguna de las siguientes tipologías: **definición, propósito o evaluación, identificación del error, ordenamiento, causa, y efecto.** Los resultados de la investigación se pretenden replicables a otras unidades académicas y/o institucionales.

La investigación es de enfoque es mixto, con base en una aproximación cualitativa desde los **grupos de discusión** entre investigadores, docentes y directivos, y un análisis cuantitativo de tipo descriptivo-correlacional,

con manejo de bases de datos sobre resultados en pruebas de Estado Saber 11, Saber T&T y Pro desde 2018 hasta 2022. De igual forma, se analizará otro conjunto de estrategias pedagógicas relacionadas con tales estándares en el proceso de enseñanza y evaluación del aprendizaje, con los cuales se espera contribuir a diseñar una estrategia evaluativa integral que, soportada en literatura científica actualizada y una metodología validada y aplicada al modelo pedagógico institucional, permita comprender mejor los procesos de calidad académica en la UCompensar, así como su posible replicabilidad en otras Instituciones de Educación Superior (IES).

Los resultados parciales de la investigación muestran que tanto para docentes como para directivos, el proceso de integración curricular es una oportunidad de generar actividades académicas que favorezcan, por una parte, las iniciativas encaminadas a la promoción de la calidad institucional, pero principalmente, el desarrollo de competencias genéricas en los/as estudiantes a partir del uso de preguntas con diferentes intenciones evaluativas, niveles de dificultad y temáticas articuladas con los diferentes cursos. De igual forma, se concluye que esta propuesta podría favorecer la articulación entre competencias generales y específicas para el fortalecimiento de los perfiles profesionales, así como facilitar un balance en la calidad entre modalidades presenciales y virtuales, lo cual constituye un gran desafío pero a la vez oportunidad, dadas la necesidad de garantizar la calidad académica a todos/as los/as estudiantes según sus perfiles y necesidades.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EN LA EDUCACIÓN, COMPETENCIAS, DESARROLLO DE COMPETENCIAS, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, EVALUACIÓN Y CALIDAD

WHATSAPP, CREATIVIDAD Y ESPONTANEIDAD. LA COMUNICACIÓN COMO PARADIGMA DEL APRENDIZAJE EN EL AULA

JUAN ROMAN
Universidad de Huelva

El uso de apps de mensajería como whatsapp en el proceso de enseñanza aprendizaje promueve el uso de medios alternativos que por sí mismos son un centro de interés para el alumnado. La escucha activa, la gestión del tiempo, el sentido crítico, el pensamiento visual, la proactividad, la representación y el debate, actúan de manera implícita con el medio facilitando un aprendizaje cooperativo, tutorizado entre iguales y democrático, donde la realidad construye el conocimiento a través de las representaciones individuales y diversas del alumnado.

La experiencia desarrollada con alumnado del Grado de Educación Primaria durante su formación en periodo de pandemia se extiende a nuestro tiempo con el objetivo de dotar de recursos alternativos a futuros docentes que les permita gestionar desde la espontaneidad, la inmediatez, el impacto visual de lo cercano y cotidiano con un recurso como lo es whatsapp que permite ampliar los límites de la zona de confort, haciendo de la expresión, conocimiento.

La intervención se ha llevado a cabo creando grupos donde el alumnado aleatoriamente se ha registrado sin limitación de intervención. Las normas de convivencia han sido las propias, adquiridas y autoaprendidas, convirtiéndose en sí mismas en una forma explícita de autocontrol social donde el grupo es gestor del conocimiento de su uso.

El resultado delata una participación inmediata, masiva y espontánea, donde funciones ejecutivas, creatividad y expresión llegan a confundirse, con el objeto de convertir en conocimiento el entorno próximo. La diversidad se muestra en su excelencia, convirtiendo el grupo en individuos que expresan y comparten, donde las habilidades sociales son competencias inherentes al propio medio en el que se comparte la experiencia.

El uso de este recurso ha facilitado la intervención individual desde la diversidad en el contexto social del aula además de hacerlo a través de soportes visuales, textuales y audiovisuales.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN PRIMARIA, REDES SOCIALES, WHATSAPP

TRADICIÓN Y EVOLUCIÓN EN LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

ABSTRACT

La Didáctica de la Lengua y la Literatura es una disciplina joven que nace «con el fin de mejorar las prácticas y adecuarlas a las situaciones cambiantes en que esta actividad se desarrolla» (Camps et al., 2010, p. 71), concretamente, esta disciplina se erige sobre conocimientos lingüístico – literarios con el fin de que el alumnado adquiera una serie de conocimientos, destrezas, actitudes y habilidades relativos a esta disciplina, por medio de un modelo comunicativo y humanizado con el objetivo de preparar al alumnado para desenvolverse en la sociedad de la que forma parte (Aliaga – Aguza, 2021). Para ello, se entiende la Didáctica de la Lengua y la Literatura como una dimensión de acción – intervención en la que se ha de comprender cómo se enseña y se aprende una lengua para fomentar en el aula su uso y contribuir a la formación lingüística y cultural del individuo. En definitiva, «esta concepción supone que la didáctica de la lengua tendrá el doble cometido de comprensión de la realidad de la enseñanza y el aprendizaje de la lengua en la intervención en ese proceso» (Nussbaum, 1996, p. 110). Así, la educación lingüística – literaria se ha de concebir «como una praxis orientada hacia la construcción del individuo que le permita usar la lengua como una herramienta para desenvolverse en la sociedad y resolver los retos en los que se involucre» (Aliaga – Aguza, 2021, pp. 644-645).

En todo este proyecto, la figura del docente es fundamental, puesto que ha de transmitir al alumnado los saberes necesarios para que este domine el sistema de comunicación desde una dimensión social y cultura. Para ello, el docente ha de valerse no solo de sus conocimientos filológicos, pedagógicos y psicológicos, sino también de metodologías educativas abiertas que aprovechen todos los aspectos humanos que fomenten la formación y el aprendizaje.

Este simposio se concibe como un espacio de reflexión para docentes en el que se aborden aspectos vinculados a la Didáctica de la Lengua y la Literatura en la era digital en la que nos encontramos, por medio de estas y otras preguntas relacionadas con el tema:

- ¿Cómo ha evolucionado la Didáctica de la Lengua y la Literatura?
- ¿Cuál es la realidad educativa pasada y presente?
- ¿Qué modelos pedagógicos están en auge en la enseñanza de la Lengua Castellana y Literatura?
- ¿Cuál es la figura del docente en el ámbito lingüístico – literario?
- ¿Innovación o tradición en la Didáctica de la lengua?

- **Ponencia S11-49b.** LÍNGUA E ARTE/EDUCAÇÃO: LEITURAS EM PERSPECTIVA Carmelita Minelio Da Silva Amorim. David Ruiz Torres.
- **Ponencia S17-01.** LA ADQUISICIÓN DE LOS SIGNOS NO VERBALES POR PARTE DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA Eduardo Alegre Ortega.
- **Ponencia S17-02.** EXPLORANDO SINERGIAS: INTEGRANDO EDPUZZLE, LA LITERATURA Y LA COMPRENSIÓN ORAL EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO L2/LE PARA NUEVAS PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS. José Martínez Vicente.
- **Ponencia S17-03.** LA COMPRENSIÓN FUNCIONAL DE LOS GESTOS EMBLEMÁTICOS ESPAÑOLES EN ENTORNOS HÍBRIDOS DE APRENDIZAJE. Eduardo Alegre Ortega.
- **Ponencia S17-04.** PERSPECTIVAS LINGÜÍSTICAS PARA UNA DIDÁCTICA DEL VOCABULARIO ENFOCADA EN LA FORMACIÓN DE LA CULTURA María Teresa Machado Durán.
- **Ponencia S17-05.** ¿CÓMO SE TRABAJA LA VARIACIÓN LINGÜÍSTICA EN EL AULA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA? Andrea Sánchez Vicente. Laura María Aliaga Aguza.
- **Ponencia S17-06.** TRABAJO INTERDISCIPLINAR A TRAVÉS DEL QUIDDITCH Rodrigo Cubillo León. Laura María Aliaga Aguza.
- **Ponencia S17-07.** ¿CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA O PARODIA DE UNA MUERTE ANUNCIADA? REINTERPRETANDO Y DRAMATIZANDO LA LITERATURA. Tamara Gonzalo Silvestre. Laura María Aliaga Aguza.
- **Ponencia S17-08.** "A VUELTAS CON LA COMPETENCIA LÉXICA. UNA INDAGACIÓN ACERCA DE SU IMPORTANCIA A PROPÓSITO DEL LÉXICO INDUMENTARIO EN FUENTEOVEJUNA" Elena Almeda Molina.
- **Ponencia S17-09.** LA 'CONVERSACIÓN PEDAGÓGICA SÍNCRONA' COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE IMPACTO EN LA ORIENTACIÓN Y TUTORIZACIÓN VIRTUAL DE TFM DE PROFESORADO DE SECUNDARIA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA Carmen Hernández-Escolano.

- **Ponencia S17-10.** LA REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA A TRAVÉS DEL DICCIONARIO INVERSO DE ENCLAVE RAE María Elena Seco Martín.
- **Ponencia S17-11.** DIGITAL STORYTELLING: LA NARRATIVA DIGITAL EN LA CLASE DE ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA Sergio Ruiz Pérez.
- **Ponencia S17-12.** LA PRÁCTICA DEL REMIX PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LA ESCRITURA MULTIMODAL Sergio Ruiz Pérez.
- **Ponencia S17-13.** CULTURA POPULAR, COSPLAY, Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE DE GERMANÍA A PARTIR DE LA LECTURA DE RINCONETE Y CORTADILLO" DE MIGUEL DE CERVANTES" Marta Cristina Oria De Rueda Molins.
- **Ponencia S17-14.** LOS JUEGOS DE MESA EN LA DIDÁCTICA DE LA NARRATIVA Y LA LITERATURA: ADAPTACIONES Y AMBIENTACIONES Joaquín Juan Penalva. María Samper Cerdán. Carla Acosta Tuñas.
- **Ponencia S17-15.** CLAVES PARA ENSEÑAR A CERVANTES EN LA ACTUALIDAD: EL CASO DE LA LIBERTAD DE LA MUJER EN SU LITERATURA Manuel Piqueras Flores. Blanca Santos De La Morena.
- **Ponencia S17-16.** EL DIARIO DE CLASE APLICADO AL ESTUDIO UNA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DE UNA OBRA TEATRAL: EL PERRO DEL HORTELANO DE PILAR MIRÓ Manuel Piqueras Flores. Blanca Santos De La Morena.
- **Ponencia S17-17.** EL DRAMA DE LEER: EL TEATRO COMO INSTRUMENTO DE ANIMACIÓN A LA LECTURA EN LA ESO Laura Hernández González.
- **Ponencia S17-19.** EL DECLIVE DE LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA EN EL SIGLO XXI Mónica María Martínez Sariego.
- **Ponencia S17-20.** EL USO DE LOS CORPUS TEXTUALES COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN COMPETENCIAL DESDE EL ÁREA DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA. Maria Carmen Fernández Tijero. María Araceli Alonso-Campo.

- **Ponencia S17-21.** ¿QUÉ VOCABULARIO ENSEÑAR? ANÁLISIS CONTRASTIVO DEL VOCABULARIO ESPECIALIZADO EN LOS LIBROS DE TEXTO LOMLOE DE EDUCACIÓN PRIMARIA María Araceli Alonso-Campo.
- **Ponencia S17-22.** REFLEXIONES SOBRE LA ENSEÑANZA DEL CANON LITERARIO HISPÁNICO: EL CASO DE SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ Manuel Piqueras Flores. Blanca Santos De La Morena.
- **Ponencia S17-23.** EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA LA EXPRESIÓN ORAL DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA Beatriz Sedano Cuevas.
- **Ponencia S17-24.** MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: RECURSOS PARA LA DOCENCIA DE LA LITERATURA ESPAÑOLA EN LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI Mónica María Martínez Sariego.

LÍNGUA E ARTE/EDUCAÇÃO: LEITURAS EM PERSPECTIVA

CARMELITA MINELIO DA SILVA AMORIM
DAVID RUIZ TORRES
Universidade Federal do Espírito Santo

Ler o mundo continuamente é imprescindível para se ler a palavra e para se ler a imagem, pois língua(gem) e realidade são/estão imbricadas. Desse modo, o contexto é a base para que tanto a palavra quanto a imagem ganhem sentido, uma vez que qualquer instância autêntica de uso da língua(gem), em todas as suas manifestações, precisa estar situada. Considerando a aquisição da leitura e da escrita no processo de alfabetização de adultos, trazemos para o bojo das discussões possíveis relações que podem ser estabelecidas entre língua e arte/educação com mediação digital, tendo como ponto de partida sempre o contexto em que os indivíduos estão inseridos e as relações que se estabelecem com outros contextos. O objetivo deste trabalho, portanto, é apresentar uma experiência de alfabetização de adultos, residentes em uma área rural, baseada na junção entre a concepção funcional-cognitiva de língua e a arte/educação com mediação digital. Para tanto, tomamos como base alguns princípios da proposta para a alfabetização emancipadora de Freire (2014[1987]), a concepção de língua como um sistema adaptativo complexo, que implica processos cognitivos de domínio geral, especialmente a categorização (BYBEE, 2016[2010), a conexão intrínseca entre leitura da imagem e contextualização na arte-educação, uma vez que a leitura é uma necessidade de reconhecimento de nós mesmos e de construção da realidade na qual estamos inseridos e que ultrapassa os limites da palavra (BARBOSA, 1989; 2010; 2022), além da possibilidade do uso de meios digitais na mediação dessa leitura. A metodologia utilizada é o estudo de caso, uma vez que se trata de analisar uma experiência de alfabetização, inserida em um projeto de pós-doutorado que une Linguística e Arte, além de aspectos da alfabetização e da mediação digital. Os resultados apontam para a validade da referida junção teórico-metodológica e para a necessidade de se reavaliar a questão em torno da periodicidade dos

encontros com os alfabetizandos que, a nosso ver, precisa ser intensiva. Parte dos resultados não foi a esperada, uma vez que ocorreram quebras na regularidade com que os alfabetizandos compareciam aos encontros. Essa irregularidade se dá devido ao trabalho realizado na roça (plantação e colheita de café e de feijão), que, dependendo do tempo (sol ou chuva) e de questões de saúde (são idosos em torno de 60 anos), afeta a disponibilidade para o estudo. Entretanto, há pontos positivos, entre os quais, se destacam a tomada de consciência sobre questões em torno do trabalho que realizam e a ampliação da visão de mundo para além do tempo-espaço em que estão inseridos.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZAÇÃO DE ADULTOS, ARTE/EDUCAÇÃO, LÍNGUA

LA ADQUISICIÓN DE LOS SIGNOS NO VERBALES POR PARTE DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

EDUARDO ALEGRE ORTEGA
Universidad Isabel I

La ponencia aborda la comunicación no verbal y su enseñanza competencial en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, la cual se imparte a lo largo de toda la etapa de Educación Secundaria en España. El escaso tratamiento teórico y práctico de este componente en dicho campo conlleva que los esfuerzos por trabajarla sean relevantes y necesarios. Para ello, se ha realizado una revisión bibliográfica exhaustiva sobre el lenguaje no verbal y su aplicación a la Enseñanza Secundaria, y la didáctica por competencias, que guarda relación con el concepto de aprendizaje significativo entendido desde la óptica de Ausubel (2002) y Vergnaud (2007). Posteriormente, se plantea una secuencia didáctica dirigida a alumnos de cuarto de Educación Secundaria Obligatoria

gracias a la cual podrán conocer en detalle algunos aspectos de los signos no verbales de su lengua materna con los que será posible ampliar tanto su competencia comunicativa como otras claves. Entre los frutos de este estudio, cabe señalar que el aprendizaje comprensivo de la comunicación no verbal favorece la formación académica, social, moral y cívica del educando. Con la investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones: (1) es necesario visibilizar la consideración de la no verbalidad como contenido curricular de esta materia, dado su valor cultural, funcional y estratégico en la interacción humana; (2) la didáctica competencial supone una vía significativa de aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura; y (3) los medios digitales y el enfoque por tareas facilitan la adquisición de competencias del estudiantado actual. Este trabajo sigue la línea de las indagaciones existentes sobre el tema y sus resultados abren la puerta a futuras propuestas metodológicas o didácticas para el aprendizaje del español más allá de las palabras las cuales alberguen ideas tanto tradicionales como innovadoras, ya que estos revelan la pertinencia de aprovechar los beneficios de su asimilación por parte de los discentes en el aula.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COMPETENCIAL., COMUNICACIÓN NO VERBAL, EDUCACIÓN SECUNDARIA

EXPLORANDO SINERGIAS: INTEGRANDO EDPUZZLE, LA LITERATURA Y LA COMPRENSIÓN ORAL EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO L2/LE PARA NUEVAS PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS

JOSÉ MARTÍNEZ VICENTE
Universidad de La Rioja - Universidad Isabel I – UDIMA

Introducción: La enseñanza de segundas lenguas, como el español L2/LE, ha experimentado una evolución significativa gracias al avance de las tecnologías educativas. Estas herramientas interactivas ofrecen nuevas posibilidades para mejorar la adquisición de habilidades lingüísticas, incluida la comprensión oral. La presente propuesta explora el uso de Edpuzzle, una plataforma digital, como recurso pedagógico en la enseñanza de español L2/LE, enfocándose en la introducción de la literatura y la comprensión oral.

Objetivos:

- Analizar la evolución de la enseñanza de segundas lenguas y su relación con el uso de tecnologías educativas, enfocándose en la comprensión oral.
- Explorar las características y ventajas de Edpuzzle como herramienta para la enseñanza de español L2/LE, con énfasis en la mejora de la comprensión oral.
- Investigar la viabilidad de utilizar Edpuzzle para la introducción de la literatura a través de la comprensión oral en niveles avanzados de español L2/LE.

Metodología: Esta propuesta se basará en una revisión bibliográfica exhaustiva, analizando la literatura académica relacionada con la enseñanza de segundas lenguas, el uso de tecnologías educativas, la literatura y la comprensión oral en el aprendizaje de idiomas. Esta revisión permitirá establecer las bases teóricas para la propuesta y resaltar la importancia de la integración de Edpuzzle en la enseñanza de español L2/LE para promover la comprensión oral.

Discusión: La discusión se centrará en las características y ventajas de Edpuzzle como herramienta para la enseñanza de español L2/LE, enfocándose en la mejora de la comprensión oral. Edpuzzle ofrece lecciones interactivas con videos y actividades complementarias, permitiendo a los estudiantes practicar y mejorar su comprensión oral de manera autónoma y a su propio ritmo.

Además, Edpuzzle brinda la oportunidad de introducir la literatura en el aula de español L2/LE, fomentando la comprensión lectora y la apreciación de la cultura. Los estudiantes interactúan con textos literarios a través de preguntas, reflexiones y actividades interactivas, promoviendo la participación activa y el análisis crítico en la lectura y la comprensión oral.

Resultados: Se espera que mediante el análisis del posible uso de Edpuzzle en la enseñanza de español L2/LE, especialmente en la introducción de la literatura y la comprensión oral, tenga un impacto positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes, mejorando su comprensión oral, capacidad de análisis y competencia lingüística en español.

Conclusiones: En conclusión, la integración de Edpuzzle, la literatura y la comprensión oral en la enseñanza de español L2/LE puede ofrecer ventajas significativas ya que Edpuzzle permite crear lecciones interactivas que fomentan el aprendizaje autónomo, la participación activa y el análisis crítico, mejorando la comprensión oral de los estudiantes. La incorporación de la literatura a través de Edpuzzle promueve la comprensión lectora y la apreciación cultural. Se recomienda implementar esta estrategia pedagógica para mejorar las habilidades lingüísticas, la comprensión oral y fomentar el amor por la literatura en los estudiantes de español L2/LE.

PALABRAS CLAVE

COMPRENSIÓN ORAL, EDPUZZLE, ENSEÑANZA DE SEGUNDAS LENGUAS, ESPAÑOL L2/LE, LITERATURA

LA COMPRENSIÓN FUNCIONAL DE LOS GESTOS EMBLEMÁTICOS ESPAÑOLES EN ENTORNOS HÍBRIDOS DE APRENDIZAJE

EDUARDO ALEGRE ORTEGA
Universidad Isabel I

La comunicación no verbal es el componente que más incidencia tiene en la interacción cotidiana, de ahí el interés reciente de muchos investigadores en lingüística aplicada por integrarla en los planes curriculares de didáctica de idiomas, los cuales no la han examinado con la suficiente atención hasta la fecha. En esta comunicación se tiene por fin principal presentar una propuesta teórica y metodológica para la enseñanza semipresencial de los gestos emblemáticos destinada a lusohablantes brasileños adultos que estudian español en su país dentro de un contexto de enseñanza no formal. Esta ha sido diseñada con arreglo a los procedimientos existentes para la didáctica de la no verbalidad en ELE como los de Poyatos (1994), Cestero (1999) y Méndez (2016), y a los principios de la visión actual de la teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1963) y de la Intercomprensión receptiva audiovisual. Adicionalmente, incorpora el aprovechamiento del entorno virtual de aprendizaje del discente gracias a la implementación de la plataforma *Microsoft Teams* y de otras aplicaciones. Así, se pone de relieve la relevancia de abordar este elemento al adquirir una nueva lengua desde una perspectiva plurilingüe y pluricultural, adecuándonos a las posibles necesidades de los discentes contemporáneos.

Consiguientemente, entre los frutos de esta investigación se puede resaltar que la asimilación funcional de los signos no verbales por parte de este estudiantado supondrá una gran ayuda con vistas a optimizar su competencia comunicativa en nuestra cultura. Por añadidura, de este estudio se extraen las siguientes conclusiones: (1) las publicaciones existentes sobre la didáctica de los signos no verbales en ELE son el primer paso para la creación de metodologías innovadoras basadas en la Intercomprensión y el Aprendizaje Significativo; (2) el repertorio

comparativo de emblemas de Nascimiento (2012) puede servir como corpus de datos para emprender trabajos que tengan como finalidad la enseñanza de este tipo de gestos en ELE para brasileños desde la perspectiva significativa e intercomprensiva mencionada, hecho que puede extrapolarse también a otros repertorios y lenguas; (3) la integración de los gestos emblemáticos a la didáctica de ELE es necesaria, dada su relación con el léxico y su valor funcional, cultural y estratégico en la comunicación en nuestro idioma y es útil su abordaje desde las metodologías más actuales; (4) el empleo de las nuevas tecnologías es beneficioso para la enseñanza del componente no verbal en ELE; y (5) la aplicación del Aprendizaje Significativo y la Intercomprensión favorece la elaboración de cursos que sigan las directrices de los planes curriculares actuales de didáctica de segundas lenguas.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, COMPONENTE DIGITAL, ELE, GESTOS EMBLEMÁTICOS, INTERCOMPRENSIÓN

PERSPECTIVAS LINGÜÍSTICAS PARA UNA DIDÁCTICA DEL VOCABULARIO ENFOCADA EN LA FORMACIÓN DE LA CULTURA

María Teresa Machado Durán
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

La formación de la cultura es una prioridad y eje esencial de la educación contemporánea la cual tiene lugar en el amplio entramado semiótico de la comunicación en el que, como se sabe, intervienen diferentes sistemas semióticos, pero corresponde a la lengua/ idioma un alto grado de esencialidad en dicho proceso; en este sentido, se subraya que, la interacción socio – comunicativa que tiene lugar en el espacio escolar,

tanto en los registros formales como informales tiene su esencia en la lengua, y particularmente en la capacidad de los educandos para comprender y producir textos a partir de ella en sus ambientes culturales. Existe acuerdo en que el léxico/vocabulario es de todos los subsistemas de la lengua el que contiene las unidades portadoras de significados nucleares, de ahí la importancia de la calidad del trabajo con el vocabulario en la escuela, en función de la apropiación de la cultura por parte del estudiante. Se corrobora a partir de un estudio diagnóstico realizado por la autora, como parte de su tesis Doctoral en Ciencias Pedagógicas, las insuficiencias teórico metodológicas que aún subsisten en esta prioridad y se plantea como objetivo de la investigación: perfeccionar la calidad del trabajo con el vocabulario en la asignatura Español Literatura en la secundaria básica actual, de manera que concuerde con los avances contemporáneos de la ciencia lingüística relacionados con el análisis del vocabulario y satisfaga las exigencias culturales formativas de la escuela media. Se trabajó la experiencia en Cuba y México, lo cual favoreció la sistematización de regularidades, sin pretender un estudio comparativo. Se utilizaron métodos pedagógicos para develar las falencias metodológicas de dicho proceso de trabajo con el vocabulario y realizar el cuasi experimento. Se utilizó el método sistémico – estructural – funcional para sistematizar la teoría acerca del volumen vocabulario en el devenir y mediante un corte transversal, definir su contenido actual dentro de la ciencia lingüística y como contenido de la enseñanza. El modelo toma en cuenta como criterio de partida, la estructura y funciones del sistema lingüístico en general y de manera singular, las reglas formales de la creación lexical: reglas tácticas y las lexicalizaciones, para la modelación del sistema léxico con criterio de completividad y con ello, la delimitación de las unidades que por su función semántico semiológica deben formar parte de los contenidos a atender por el maestro al trabajar en los dominios del vocabulario. Se obtiene como resultado: la caracterización de las regularidades del tratamiento científico metodológico del vocabulario en la secundaria básica en el ejemplo de la escuela cubana y la escuela mexicana y un modelo lingüístico – metodológico del contenido vocabulario para su didáctica. Se precisa que, no se trata de un modelo único, ni definitivo, sino de una propuesta que en calidad de intermediaria responde a

situaciones y contextos culturales específicos, de ahí que en otras condiciones las llamadas palabras y expresiones relacionadas con tradiciones, costumbres, alimentos, bailes, educación, lo pueden hacer variar.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA, FORMACIÓN DE LA CULTURA, LÉXICO, VOCABULARIO

¿CÓMO SE TRABAJA LA VARIACIÓN LINGÜÍSTICA EN EL AULA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA?

ANDREA SÁNCHEZ VICENTE
LAURA MARÍA ALIAGA AGUZA
Universidad Internacional Isabel I

Uno de los cambios que se pueden observar en el currículo de la materia de Lengua Castellana y Literatura en la presente ley educativa (LOMLOE; RD 217/2022; RD 243/2022) frente a las anteriores es que se ha añadido un bloque de saberes dedicado a las lenguas y sus hablantes, en el que se pone de manifiesto la reflexión sobre las distintas variedades lingüísticas y el respeto hacia ellas. De este modo, se subsana un olvido que estaba patente en anteriores leyes y, por consiguiente, también en el proceso de enseñanza-aprendizaje de este contenido lingüístico en las aulas.

Así pues, bajo la premisa de que consideramos que es necesario referirse a la variación lingüística en la educación secundaria, en esta comunicación nos proponemos analizar cómo se ha trabajado hasta el momento este contenido en el aula de Lengua Castellana y Literatura. Para ello, examinaremos, por un lado, si se incluía este tema en los anteriores currículos y, de ser así, cómo lo hacía; y, por otro, cómo se han tratado y se tratan en la actualidad las variedades lingüísticas en distintos libros de

texto destinados a Educación Secundaria Obligatoria y a Bachillerato. En concreto, buscamos observar si existen diferencias y, en ese caso, explicar las implicaciones y las causas de estas. Finalmente, se aportarán los resultados encontrados y las conclusiones que se pueden extraer a la luz de estos datos.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SECUNDARIA, LENGUA CASTELLANA, LINGÜÍSTICA, VARIACIÓN

TRABAJO INTERDISCIPLINAR A TRAVÉS DEL QUIDDITCH

RODRIGO CUBILLO LEÓN
LAURA MARÍA ALIAGA AGUZA
Universidad Internacional Isabel I

La LOMLOE aboga por un aprendizaje competencial desde un enfoque eminentemente práctico e interdisciplinar; de esta manera, justifica distintas sinergias entre materias. Por ello, en la presente comunicación se propone un trabajo interdisciplinar para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria entre las materias de Educación Física, con el modelo pedagógico de Educación deportiva, y Lengua Castellana y Literatura, con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, a través de un deporte extraído de las novelas fantásticas de Harry Potter, concretamente, el Quidditch. Se trabajan de forma directa cuatro de las ocho competencias clave recogidas por la LOMLOE, a saber, la «Competencia en comunicación lingüística», la «Competencia digital», la «Competencia personal, social y de aprender a aprender» y la «Competencia emprendedora».

La propuesta se enfoca desde distintos bloques de saberes básicos: se aborda la «Organización y gestión de la actividad física», la «Resolución

de problemas en situaciones motrices» y la «Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices» en el caso de la Educación Física y, en cuanto a la materia de Lengua Castellana y Literatura, la «Comunicación» y la «Educación literaria».

Dentro del modelo de educación deportiva encontramos distintos perfiles entre los roles asignados, en los que se debe trabajar la comunicación formal, informal, técnico-táctica, motivacional, así como el liderazgo y la resolución de conflictos. Todo ello potenciado desde los proyectos planteados en la materia Lengua Castellana y Literatura, liderados por los roles de «*Community manager*» y «Periodista/reportero», pero en los que se integran todos los estudiantes. Estos proyectos engloban desde la edición de un periódico digital, la creación de un canal de *podcast,* la gestión de redes sociales, hasta el diseño y edición de un *spot* con fines divulgativos.

En conclusión, más allá del vínculo literario inicial, esta sinergia permite trabajar a través del deporte procesos comunicativos tanto orales, como escritos y multimodales, así como los géneros discursivos y la alfabetización mediática e informacional. Todo ello a través de modelos y metodologías activas que convierten al alumnado en un agente activo dentro del proceso de aprendizaje, asumiendo responsabilidades desde un trabajo autónomo, y generándose procesos de enseñanza-aprendizaje bidireccionales y significativos. Entre los principales beneficios se pueden destacar el impulso a la autonomía, la responsabilidad y la creatividad, además de un aumento de la motivación e interacción alumno/alumno y alumno/docente. Por último, la propuesta permite, a través de la flexibilidad de los roles y del trabajo cooperativo de los proyectos, atender de forma adecuada y eficiente a la diversidad del aula.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, EDUCACIÓN DEPORTIVA, EDUCACIÓN FÍSICA, INTERDISCIPLINARIEDAD, LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

¿CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA O PARODIA DE UNA MUERTE ANUNCIADA? REINTERPRETANDO Y DRAMATIZANDO LA LITERATURA

TAMARA GONZALO SILVESTRE
Universidad Isabel Primera

LAURA MARÍA ALIAGA AGUZA
Universidad Internacional Isabel I

Actualmente existe una gran variedad de metodologías activas que abogan por un aprendizaje significativo y competencial, tal como requiere el actual currículo de educación; sin embargo, muchos recursos innovadores susceptibles de ser aplicados en ellas, como es el caso de las dramatizaciones y del juego escénico, están poco explotados, a pesar del gran potencial que poseen. De hecho, a través de estos recursos se logra el aprendizaje de saberes básicos y de contenidos por parte del alumnado de manera dinámica, creativa y práctica al lograr un aumento de su interés por la materia.

Por ello, en la siguiente comunicación, se pretende poner de manifiesto la importancia de estos recursos, así como su versatilidad, por medio de la presentación de una propuesta interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura (LCyL) y el de Educación Física (EF).

La propuesta, orientada para trabajar en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, se basa en la dramatización y reinterpretación de una obra literaria de lectura obligatoria, concretamente, *Crónica de una muerte anunciada*, en la que se transformará dicha obra de novela a teatro y del drama a la comedia a través del aprendizaje basado en proyectos y mediante la utilización de técnicas específicas de expresión corporal, como el juego escénico y otras más empleadas en LCyL, como la dramatización, ambas, muy relacionadas. Por lo tanto, es necesario que el alumnado no solamente lea la novela, sino que interiorice el argumento y su significado para poder reinterpretarla y transformarla. De esta manera, trabajará tanto contenidos extraídos de los saberes básicos del

currículo de LCyL, por ejemplo, la expresión oral, la expresión escrita y los géneros literarios, como del currículo de EF, por ejemplo, la gestualidad, la expresión corporal y las técnicas de interpretación.

La utilización de metodologías activas, como es el aprendizaje basado en proyectos, junto con recursos innovadores, como la dramatización, permite realizar un trabajo interdisciplinar completo y motivador para el alumnado, al mismo tiempo que apoya la visión planteada en el actual currículo de educación, el cual se centra en el aprendizaje competencial y significativo. De esta manera, el alumnado se hace partícipe de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje adquiriendo un mayor protagonismo. Asimismo, al tratarse de un trabajo colaborativo, se desarrollan y potencian las capacidades de todo el alumnado, atendiendo a la diversidad del aula, así como se crean mecanismos de colaboración que implican la toma de decisiones y la escucha activa del propio alumnado. Por su parte, la interdisciplinaridad configura en el alumnado una visión global del aprendizaje al no discernir las materias y trabajarlas de manera conjunta. Todo ello logra una mayor implicación y participación, un aumento de la motivación, y, por tanto, un mejor aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

DRAMATIZACIÓN, EDUCACIÓN FÍSICA, INTERDISCIPLINARIEDAD, JUEGO ESCÉNICO., LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

"A VUELTAS CON LA COMPETENCIA LÉXICA. UNA INDAGACIÓN ACERCA DE SU IMPORTANCIA A PROPÓSITO DEL LÉXICO INDUMENTARIO EN FUENTEOVEJUNA"

ELENA ALMEDA MOLINA
Universidad Isabel I

Señala Daniel Cassany (2002, p.380) que "El dominio del vocabulario consiste tanto en el conocimiento de las palabras y de los conceptos a los que se refieren, como en las diversas estrategias para usarlos con eficacia y adecuación". Por su parte, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MEC, 2002) contempla la competencia léxica como parte de la competencia lingüística y asimismo, LOMLOE, en su RD 243/2022, explica la competencia en comunicación lingüística como fundamental para construir conocimientos en todos los ámbitos del saber. Poner el foco, por tanto, en la importancia que tiene ampliar el repertorio léxico del alumnado de ESO y Bachillerato y potenciar su riqueza léxica usando para ello nuevos modos y formas, se convierte en una prioridad para los docentes de la materia de *Lengua castellana* y *Literatura*.

De este modo, reconociendo dicho valor, en esta comunicación nos proponemos por un lado, reflexionar sobre la representación en LOMLOE de la competencia léxica para la etapa de Bachillerato como parte de la competencia comunicativa y su plasmación en algunos libros de texto seleccionados al azar y por otro lado, ofrecer un botón de muestra que sirva como ejemplo de trabajo para ampliar la riqueza léxica del alumnado de 1º de Bachillerato, para lo cual analizaremos en CORDE y algunos diccionarios en línea unos términos pertenecientes al lenguaje de especialidad de la indumentaria extraídos de *Fuenteovejuna*, obra literaria propia del currículo de este curso.

Con ello, además de confirmar la importancia de trabajar el léxico con el alumnado de Bachillerato desde diferentes perspectivas, pretendemos mostrar el aprendizaje global que puede extraerse al considerar el léxico

como elemento al servicio del desarrollo de las diversas sociedades a lo largo de la historia. Asimismo, se mostrarán las conclusiones específicas que puedan extraerse de los datos recogidos.

PALABRAS CLAVE

BACHILLERATO, DICCIONARIOS, INDUMENTARIA, LÉXICO

LA 'CONVERSACIÓN PEDAGÓGICA SÍNCRONA' COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE IMPACTO EN LA ORIENTACIÓN Y TUTORIZACIÓN VIRTUAL DE TFM DE PROFESORADO DE SECUNDARIA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

CARMEN HERNÁNDEZ-ESCOLANO
Universidad Isabel 1

Como indica Montolío (2020) el lenguaje es una característica humana sobre la que apenas reflexionamos. Así mismo, en la conversación surgen toda una serie de aspectos que condicionan la comprensión y relación con el otro.

En el contexto educativo de la tutoría síncrona los aspectos incidentes pueden llegar a ser controlados por la habilidad docente de crear un contextos de aprendizaje y formular las preguntas adecuadas que deriven en una 'conversación consciente', tesis principal de Montolío (2020). "Cuando hablamos cara a cara, los cerebros de las personas que intercambian impresiones se sincronizan; eso es lo que hace que la conversación frente a frente, cuando es auténtica, tenga un efecto tan espectacular en nuestro estado de ánimo".

La comunicación sostiene emocionalmente el vínculo educativo (Hernández y Alguacil, 2020). En este punto, la empatía juega un papel fundamental pero, como todo, la habilidad de la conversación también se puede entrenar. La conversación pedagógica es una herramienta de domino del lenguaje orientada a la elaboración de un trabajo académico que requiere ser abordado desde una perspectiva abierta y global, en las que se requieren habilidades de escucha, de pregunta, de concreción, de matización.

El propósito de esta ponencia es plantear un diseño de investigación mixta orientada a analizar el impacto de la conversación pedagógica en contextos virtuales en el proceso de tutorización de TFM de Profesorado de Secundaria (ESO y Bachillerato), y las habilidades docentes necesarias para llevarla a cabo.

Se prevé esbozarlo a partir de la experiencia de las tutorías síncronas llevadas a cabo en las dos últimas ediciones del Máster, dada la creciente demanda de estas tutorías por parte de los estudiantes, y plantear un modelo para la recogida de datos y análisis de resultados que permita sistematizar la intuición observada al respecto.

En síntesis, la educación se sustenta en el proceso comunicativo, en el que se incluyen elementos verbales –orales, escritos- y no verbales, y en su representación se aplican distintos lenguajes –visual, matemático, musical, etc.- adaptados a la diversidad de las situaciones comunicativas sociales, académicas, profesionales, etc., implica además el uso de diferentes géneros textuales.

Cuando Paulo Freire (1970), escribió 'Decir la palabra verdadera es transformar el mundo' dejó un legado de responsabilidad a quienes enfocan con mirada educativa su trayectoria vital y profesional. La palabra, mejor aún, la comunicación, se plantea como herramienta de intervención educativa, y desde este prisma supone construir el discurso educativo-pedagógico sobre la premisa de comprender al otro y de ayudar a que el otro comprenda.

El impacto de este dominio cristaliza en contextos eficaces, que tienen en cuenta este desarrollo, y a través de la formación y la toma de conciencia, aseguran calidad y eficacia. La transformación digital ha

ampliado el término contexto, ha provocado desarrollar nuevas habilidades y maneras de comunicarse, también oralmente, y construir nuevos entornos comunicativos (virtuales). Aquí la mirada pedagógica aporta valor, análisis e indicadores de su eficacia, donde tan importante es el que se dice como la manera de hacerlo.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA COMUNICATIVA ORAL, COMPETENCIAS DOCENTES, CONTEXTOS VIRTUALES, CONVERSACIÓN PEDAGÓGICA, TUTORÍA PEDAGÓGICA

LA REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA A TRAVÉS DEL DICCIONARIO INVERSO DE ENCLAVE RAE

María Elena Seco Martín
Universidad de León

La gramática es la parte de la lingüística que estudia la estructura de las palabras y las combinaciones a las que dan lugar. La enseñanza de la gramática en la Educación Secundaria Obligatoria persigue el objetivo de desarrollar la competencia comunicativa. A menudo la gramática se ha estudiado de forma independiente al resto de disciplinas lingüísticas, especialmente, de la semántica y la lexicografía. Sin embargo, según las teorías conexionistas del procesamiento del léxico las relaciones morfoléxicas favorecen la adquisición de nuevo vocabulario. A este fin se suma la propuesta de un modelo didáctico que fomenta la reflexión metalingüística a través de la utilización de un recurso digital, el diccionario inverso de la plataforma Enclave RAE. Enclave RAE es un recurso digital, iniciativa de la Real Academia Española, que incluye material lingüístico y lexiocográfico de gran valor. El aprendizaje de la lengua a través de su uso y manejo con los métodos que proponemos permite

fomentar la reflexión metalingüística entre los alumnos de Educación Secundaria.

Por un lado, con este recurso se profundiza en el aprendizaje de la morfología derivativa como medio para la adquisición del léxico; por otro lado, se desarrolla la capacidad del alumnado para realizar búsquedas en el diccionario con el fin de resolver sus dudas lingüísticas y fomentar su interés por el aprendizaje. Además, este medio informático permite concebir el diccionario de una manera diferente pues al ser inverso se puede acceder al contenido a través del propio contenido (lemas, etimología, categorías gramaticales, niveles de lengua, etc.) en lugar de por la macroestructura.

PALABRAS CLAVE

DICCIONARIO DIGITAL, GRAMÁTICA, PROCESAMIENTO LÉXICO, REFLEXIÓN METALINGÜÍSTICA

DIGITAL STORYTELLING: LA NARRATIVA DIGITAL EN LA CLASE DE ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA

SERGIO RUIZ PÉREZ
Universidad Isabel I

Nuestros ancestros compartieron sus historias alrededor del fuego de generación en generación y, más adelante, las escribieron en piedra y más tarde en papel. Seguramente, se sorprenderían de que en el siglo XXI transmitimos nuestras historias con elementos multimedia a través de pantallas. Como seres sociales, a los humanos nos gusta conocer las experiencias personales de otras personas a través de sus historias. Cuando escuchamos o leemos una narrativa personal, nos ponemos en su situación y entendemos mejor cómo piensan y por qué actúan o se relacionan con los demás de la forma en la que lo hacen. Con esto, nuestra empatía

y conexión interpersonal se ve incrementada (Salas, 2017). Las historias no solo son una forma de entretenimiento, sino que también son herramientas pedagógicas poderosas que nos ayudan a trabajar contenidos y competencias específicas en nuestras aulas.

Esta presentación tiene como objetivo reflexionar sobre el uso de las historias digitales en la clase de español como lengua extranjera (ELE) y las posibilidades que ofrece tanto en el presente como en el futuro. Primero, ofrece una presentación sobre las características de las historias, qué hace que sean adecuadas para que los estudiantes de una lengua hagan uso de ellas y cómo ponerlas en práctica en la enseñanza del español como segunda lengua. Después, presenta el concepto de digital storytelling o narrativa digital, basándose en los trabajos de Joe Lambert en el *Story Center* de la Universidad de Berkeley. El modelo propuesto por este centro desea democratizar la narrativa digital enfatizando el control total por parte del autor de la historia y su producción en cualquier punto de su proceso de creación (Lambert, 2009). Se detallan los elementos que forman este tipo de narrativa y los pasos necesarios para el proceso de puesta en práctica en un aula, el cual se puede utilizar para desarrollar actividades comunicativas y estrategias de comprensión audiovisual, expresión oral y escrita y mediación. Finalmente se ofrecerán consejos e ideas para adaptar esta metodología a la clase de ELE en base a la legislación actual y en relación con la contextualización, objetivos didácticos y evaluación. Se concluye con una mirada puesta en el futuro y las posibilidades que las herramientas digitales nos ofrecen para ser acompañantes de nuestros alumnos durante el proceso de planificar, crear y dar a conocer sus historias.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE DE LENGUAS, ELE, NARRATIVA DIGITAL, STORYTELLING

LA PRÁCTICA DEL REMIX PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LA ESCRITURA MULTIMODAL

SERGIO RUIZ PÉREZ
Universidad Isabel I

En su artículo *Redesigning the everyday: Recognizing creativity in student writing and multimodal composing*, Ranker (2015) nos recuerda que la creatividad está en todas partes en nuestra vida cotidiana. No necesitamos ir fuera de nuestras aulas en busca de obras de arte inusuales o artistas famosos para encontrar ejemplos de creatividad. Podemos encontrarlos tanto en composiciones de estudiantes como de educadores. Desde una perspectiva sociocultural y la conceptualización de la creatividad cotidiana de Vygotsky, cuando los estudiantes componen un texto, se ven inmersos en un proceso complejo donde combinan experiencias, episodios y circunstancias de la vida personal previa con un propósito renovado. No es necesario que haya un componente arcano en la composición multimodal; el mero hecho de transformar y ensamblar imágenes, ideas, experiencias y eventos, y luego recombinarlos en un todo nuevo y creativo es suficiente para celebrar la creatividad en el aula (Ranker, 2015). Esta práctica de recombinación de elementos se denomina *remix* y, como señala Hafner (2015), algunos autores la ven como intrínseca a cualquier acto de creatividad.

Partiendo de los conceptos de *diseño, rediseño y lo rediseñado* pertenecientes al enfoque pedagógico de *multiliteracies* o alfabetizaciones múltiples (Cope & Kalantzis, 2009; New London Group, 1996; Zapata et al., 2020) y las prácticas del rediseño, esta presentación describe el proceso colaborativo de transformación de una historia digital por parte de un grupo de tres estudiantes universitarios de español como segunda lengua en una universidad de Estados Unidos. Los tres estudiantes trabajaron online a través de Zoom para analizar de forma crítica una historia digital sobre una experiencia de estudios en el extranjero y transformarla para incluir sus propias voces y perspectivas en una historia sobre la superación y consecución de logros. Guiados por el protocolo

Voz y Decisión (Sheya, 2018), los estudiantes utilizaron la práctica del *remix* como andamiaje y llevaron a cabo las prácticas de remezcla de apropiación, transformación y creación de algo nuevo (Knobel & Lankshear, 2008) e hicieron uso de la mezcla de fuentes o *chunking*, modos o *layering* y géneros o *blending*, pero no de las de mezcla de fuentes culturales o *intercultural blending* (Hafner, 2015). Además, dos prácticas destacadas aparecen como añadidura a estudios previos: la simplificación del contenido y la expansión de recursos audiovisuales. La presentación concluye con una reflexión sobre la importancia de ofrecer a los estudiantes herramientas en las que apoyarse durante su proceso creativo de escritura tanto modal como multimodal.

PALABRAS CLAVE

CREATIVIDAD, ELE, ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS, ESCRITURA MULTIMODAL, REMIX

CULTURA POPULAR, COSPLAY, Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE DE GERMANÍA A PARTIR DE LA LECTURA DE RINCONETE Y CORTADILLO" DE MIGUEL DE CERVANTES"

MARTA CRISTINA ORIA DE RUEDA MOLINS
Universidad Isabel I

La presente propuesta tiene como objetivo explorar la relación entre la cultura popular, el aprendizaje basado en proyectos y el cosplay (contracción de *costume play*, "interpretar disfrazado" y que consiste en una actividad representativa, donde los participantes, también conocidos como "cosplayers", emplean trajes y complementos que representan un personaje específico, como herramientas efectivas para el estudio del lenguaje de germanía, a partir de la lectura y análisis de "Rinconete y

Cortadillo" de Miguel de Cervantes. Esta ponencia propone una metodología innovadora y motivadora para acercar a los estudiantes al lenguaje coloquial y sociolectal de la época, utilizando elementos de la cultura popular y el cosplay como vehículos para el aprendizaje activo y significativo. Los objetivos de la propuesta son: Analizar la importancia del aprendizaje basado en proyectos como estrategia pedagógica en la enseñanza del lenguaje de germanía; explorar la relación entre la cultura popular y el cosplay como recursos motivadores para el estudio de textos literarios clásicos; y presentar una propuesta práctica para utilizar el cosplay y la recreación de escenarios históricos en el aprendizaje del lenguaje de germanía a través de la obra de "Rinconete y Cortadillo". La propuesta práctica: que se presenta consiste en la elaboración de un proyecto que aúna el cosplay y lenguaje de germanía.

A partir de esta aproximación literaria a partir del lenguaje de germanía se pretende fomentar el interés de los estudiantes por los clásicos literarios del Siglo de Oro; promover la comprensión y análisis de las obras literarias a través de una aproximación cultural moderna; y desarrollar habilidades de lectura crítica y creatividad en los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, CERVANTES, COSPLAY, GERMANÍA, RINCONETE Y CORTADILLO

LOS JUEGOS DE MESA EN LA DIDÁCTICA DE LA NARRATIVA Y LA LITERATURA: ADAPTACIONES Y AMBIENTACIONES

Joaquín Juan Penalva
Universidad Miguel Hernández (UMH)

María Samper Cerdán
Funcionaria de carrera y profesora asociada de la UMH

Carla Acosta Tuñas
Universidad de Alicante

El éxito de los juegos de mesa ha ido aumentando con el paso de los años, de forma que, según un estudio de The NPD Group, la venta de juegos de mesa en España ascendió un 18,3% en 2020, y las ganancias en el sector alcanzaron los 3,13 billones de dólares en 2022 (Georgiev, 2023). Estos datos manifiestan la marcada presencia de los juegos de mesa en los espacios lúdicos, que se conforman como una herramienta útil dentro de la didáctica y, concretamente, en la enseñanza de la lengua y la literatura. Los juegos de mesa se han clasificado según características variadas (número de jugadores y jugadoras, dificultad, jugabilidad, mecánicas, etc.); en este espacio, ponemos el punto de mira en sus características literarias y/o narrativas. Así, podríamos hablar de una categoría de juegos de mesa basados en adaptaciones directas o en ambientaciones, es decir, juegos que reproducen, de forma más o menos fiel, obras literarias que han sido publicadas en diferentes medios, y juegos que utilizan espacios, personajes y otros elementos que forman parte de otras obras y que sirven como ambientación o fuente de inspiración. Títulos como *Tiburón* (2019), *10 Negritos* (2014) y *Hogwarts Battle* (2016) emergen como elementos que forman parte de una narrativa transmedia, como mundos que alimentan a su propio universo. Estos juegos de mesa, entre otros, son adaptaciones de obras reconocibles y pueden funcionar como puente para acercar al alumnado a la literatura. En el caso de las adaptaciones, juegos como *El Señor de los Anillos: Viajes por la*

Tierra Media (2019), *Sherlock Holmes: Detective Asesor* (2022) o *Disney Villainous* (2018) muestran espacios y personajes que podremos identificar y que podremos establecer como punto de anclaje con aquellas narrativas de las que se nutren. Por lo tanto, el interés fundamental de esta propuesta es analizar las relaciones que se establecen entre los juegos de mesa que podemos categorizar dentro de las adaptaciones y las ambientaciones y los elementos literarios y/o narratológicos presentes en ellos. De este modo, queremos consolidar una primera propuesta de juegos de mesa que cumplan con estas características y que sean susceptibles de trabajarse en el aula de lengua y literatura con el fin de potenciar sus posibilidades dentro de la enseñanza de conceptos como los textos narrativos, la literatura universal, la competencia lecto-escritora, etc.

PALABRAS CLAVE

ADAPTACIONES, AMBIENTACIONES, DIDÁCTICA, JUEGOS DE MESA, LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

CLAVES PARA ENSEÑAR A CERVANTES EN LA ACTUALIDAD: EL CASO DE LA LIBERTAD DE LA MUJER EN SU LITERATURA

Manuel Piqueras Flores
Universidad de Jaén

Blanca Santos De La Morena
Universidad Complutense de Madrid

La literatura de Cervantes presenta numerosos personajes femeninos que afrontan casos en los que se pone en juego su libertad como mujer, dentro de la sociedad del Siglo de Oro, que presentaba una distribución de roles claramente sexista. En líneas generales, la España de los siglos XVI y XVII (como otras muchas culturas) determinaba que la esfera pública

era propia de los hombres y que la esfera doméstica era la propia de las mujeres. Además, establecía un control de la sexualidad sobre la mujer a partir de la figura de la honra, que en el caso femenino gravitaba sobre el concepto de virginidad prematrimonial. Se trataba de una concepción que incluía elementos sociales y religiosos, y que tenía una influencia fundamental en la regulación del matrimonio y de la vida familiar. La mujer era la depositaria de la honra familiar, de modo que su protección se convertía en un asunto primordial, especialmente para los miembros varones —especialmente el padre y, en caso de orfandad, hermanos o tíos—.

En nuestra intervención afrontaremos algunos casos de la obra de Cervantes que resultan especialmente apropiados para abordar dentro de la enseñanza universitaria, no solo en clases de filología sino también en otras disciplinas afines, pues muestran diferentes problemas y diferentes soluciones a problemas de honra, y que pueden interpretarse de manera compleja a la luz de la ambigüedad propia de la literatura del escritor alcalaíno. Entre otros pasajes y obras, cabe destacar el papel de las pastoras desdeñosas, con una gradación que se establece desde Gelasia —desamorada—, hasta Galatea, protagonista de la primera obra en prosa de Cervantes, pasando por el episodio de Marcela, probablemente el caso más conocido; asimismo, repasaremos el potencial de algunas de las *Novelas ejemplares* para abordar en el aula el papel de la mujer en el siglo XVII y para reflexionar sobre el reflejo de la literatura en la actualidad, en casos como *La Gitanilla* o *La ilustre fregona*, donde se plantea el problema femenino en relación con la identidad de pertenencia a un determinado estatus social. En resumen, se trata de mostrar aquellas parcelas de la obra de Cervantes que, además de formar parte del canon literario hispánico y que por tanto deben estudiarse en un aula de literatura, permiten reflexionar sobre la sociedad del Siglo de Oro y sobre sus semejanzas y diferencias con la sociedad actual, en temas tan relevantes como la libertad y la condición femenina.

PALABRAS CLAVE

CERVANTES, LIBERTAD, MUJER

EL DIARIO DE CLASE APLICADO AL ESTUDIO UNA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DE UNA OBRA TEATRAL: EL PERRO DEL HORTELANO DE PILAR MIRÓ

Manuel Piqueras Flores
Universidad de Jaén

Blanca Santos De La Morena
Universidad Complutense de Madrid

El diario de aprendizaje ofrece varias características de interés como instrumento formativo y evaluador: por un lado es una herramienta de autoaprendizaje regulado (SRL, por sus siglas en inglés), que permite evaluar lo aprendido a lo largo de un curso de manera global; sirve además para desarrollar una escritura formal propia, en la que se puede rastrear una evolución; es un producto que presenta un componente de originalidad, y presenta una flexibilidad muy útil a la hora de aplicarlo a diferentes situaciones de aprendizaje.

En nuestra intervención vamos a presentar un caso en el que utilizamos un híbrido entre el diario de aprendizaje y el trabajo académico para abordar en clase de «Literatura española e intermedialidad» una adaptación cinematográfica de una obra teatral: *El perro del hortelano*, de Pilar Miró (1996), sobre el texto dramático de Lope de Vega. De este modo, se dieron unas instrucciones precisas al alumnado para que redactaran un texto que, por un lado, sirviera como un testimonio de su experiencia de aprendizaje a lo largo de este tema y, por otro, que tuviera rasgos típicos de un trabajo académico. El documento se dividía en dos secciones: un autocontrol de asistencia y participación, en la que se reflexionara sobre el aprendizaje logrado, y una reflexión crítica sobre la adaptación cinematográfica citada, siguiendo los contenidos vistos en el aula. Esta reflexión crítica tenía desarrollar una argumentación clara, coherente y cohesionada, en torno a uno o varios de los elementos propios de la adaptación cinematográfica citada, y que lo hiciera en dialéctica con bibliografía académicamente fiable, debidamente utilizada y citada.

Se planteó además un modelo específico de distribución de trabajo dentro del aula y fuera del aula. Así, durante varias sesiones en el aula se abordó un visionado analítico del film, de principio a fin, pero con numerosas pausas en las que el docente explicaba escenas y secuencias clave, no solo desde la perspectiva de la adaptación sino también desde la perspectiva literaria. Por su parte, el trabajo autónomo sirvió para desarrollar el híbrido trabajo-diario, con unas pautas claras. Debido a que la película de Pilar Miró es una de las representaciones que con mayor fidelidad siguen el texto de Lope de Vega, el enfoque para la reflexión crítica se planteaba fundamentalmente en torno a los elementos no textuales de la obra, los propios del lenguaje cinematográfico y los compartidos entre este y el escenario teatral. La experiencia puso de manifiesto que el visionado puntual de una película en el aula supone una herramienta que no debemos desdeñar en casos como los de esta asignatura, siempre que encontremos un instrumento de trabajo fuera de casa y de evaluación que sea apropiado, para lo cual el diario de clase puede ser un gran aliado.

PALABRAS CLAVE

CINE, DIARIO DE APRENDIZAJE, TEATRO

EL DRAMA DE LEER: EL TEATRO COMO INSTRUMENTO DE ANIMACIÓN A LA LECTURA EN LA ESO

LAURA HERNÁNDEZ GONZÁLEZ
Universidad de Castilla-La Mancha

El fomento de la lectura y la formación de futuros lectores siempre ha constituido un objetivo básico para la escuela, pues resulta esencial no solo para lograr el éxito académico, sino también para afrontar con solvencia los desafíos de la sociedad actual y, sobre todo, continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

La legislación educativa, pese a sus constantes modificaciones, siempre ha considerado la lectura como uno de los pilares fundamentales para la construcción del conocimiento y, por tanto, un hábito que debe promoverse a través de todas las materias y en todas las etapas educativas; objetivo que se ha acometido mediante múltiples estrategias: planes de lectura, bibliotecas de aula y centro, lecturas obligatorias, clubes de lectura, proyectos, etc.

Este desafío se ha incrementado, si cabe, en los últimos tiempos, con el auge de las nuevas tecnologías y unos contenidos audiovisuales atractivos e inmediatos contra los que el libro tradicional parece no poder competir. Así, los informes educativos, como PISA, arrojan resultados un tanto desalentadores para el alumnado español, cuya motivación hacia la lectura desciende a medida que alcanza la adolescencia, es decir, cuando se enfrenta a textos temática y estilísticamente complejos, que requieren mayores niveles de atención y concentración pero que, simultáneamente, aportan planteamientos morales, sociales o políticos y experiencias artísticas y estéticas de mayor trascendencia y profundidad.

En este trabajo analizamos rol que en la animación a la lectura pueden desempeñar los textos teatrales, especialmente entre adolescentes desmotivados hacia la lectura, así como las dificultades que ha de afrontar el docente para introducir el teatro en el aula. Así, por ejemplo, las publicaciones editoriales de teatro juvenil son escasas y el teatro apenas está presente en los currículos educativos. En la materia de Lengua Castellana y Literatura el género dramático se aborda a menudo únicamente en su vertiente textual y a través de obras clásicas, olvidando que la palabra es solo uno más de los códigos sígnicos del proceso de comunicación teatral.

Sin embargo, el género teatral ofrece ventajas innegables respecto a la narrativa y la lírica para motivar al alumnado adolescente hacia la lectura. Así, el proceso colectivo de creación que se produce en una lectura dramatizada, la socialización del acto de lectura o la posibilidad de crear un espectáculo, son algunos de los factores que, junto a muchos otros que analizamos pormenorizadamente en nuestro trabajo, convierten los

textos dramáticos en los más idóneos para fomentar la lectura entre los adolescentes.

Así, proporcionaremos diversas propuestas didácticas para integrar los textos teatrales en el aula de Lengua Castellana y Literatura, incidiendo en su potencial para generar proyectos interdisciplinares de metodología STEAM, su capacidad de inclusión de todo el alumnado, independientemente de sus necesidades y capacidades, y su utilidad como herramienta de mejora de la convivencia en nuestros institutos, tal como hemos podido comprobar en nuestra práctica docente.

Pretendemos así animar a la comunidad docente, especialmente al profesorado de Lengua Castellana y Literatura, crear situaciones de aprendizaje basadas en obras teatrales, textos que propician un acercamiento lúdico y motivador de nuestros alumnos a la literatura.

PALABRAS CLAVE

ANIMACIÓN A LA LECTURA, EDUCACIÓN LITERARIA, LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA, TEATRO

EL DECLIVE DE LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA EN EL SIGLO XXI

Mónica María Martínez Sariego
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Se viene observando desde hace décadas un declive progresivo y preocupante en la enseñanza de la literatura clásica en enseñanzas medias, pero también en la universidad, incluso en las especialidades de filología, incluyendo la filología hispánica. La lectura de las grandes obras fue durante mucho tiempo considerada parte integral de la educación formal del ser humano, pero desde la segunda mitad del siglo XX y, sobre todo,

durante este primer cuarto del siglo XXI, varios factores han contribuido al declive de la reputación de la materia literatura y, por ende, de su didáctica.

El primer factor que ha condicionado este ocaso es el advenimiento de la cultura digital, que ha supuesto una revolución en la idea tradicional de lectura. En nuestros días se otorga primacía a formas de entretenimiento materializadas en formatos más visuales y de fácil consumo. La lectura de textos literarios, extensos y complejos por su propia naturaleza, se experimenta como desafiante, ya que requiere una inversión de tiempo que el consumidor habitual de otros productos culturales no está dispuesto a realizar.

Por otra parte, el estudio de las obras canónicas de la literatura clásica se percibe como elitista y ajeno a las preocupaciones, los desafíos y la realidad cotidiana del hombre contemporáneo y, por tanto, de los estudiantes, la mayoría de los cuales se muestran impermeables a los intentos del profesorado por hacer comprensibles los conflictos y la cosmovisión de las obras clásicas. En un mundo dominado por la tecnología, las palabras, fábulas y personajes de otros tiempos no parecen tener cabida salvo en formas mediadas y banalizadas, a través de experimentos docentes de diversa naturaleza.

También parecen extinguirse en la universidad los estudios de Filología, palabra que, por su connotación caduca, ha desaparecido de la nomenclatura de la mayoría de los actuales grados. En los nuevos planes de estudio, ahora llamados de lengua y cultura hispánicas, la literatura, en efecto, también ha quedado relegada a los márgenes. La sustitución de los estudios literarios por los estudios culturales, importada de Estados Unidos, es ya una realidad en nuestro país.

En este trabajo, convencidos del valor perdurable de la literatura clásica, abordamos la problemática de la enseñanza de la literatura en la universidad, concretamente desde la especialidad de literatura española. Planteamos, en particular, una reflexión sobre nuestra propia práctica docente y diversos experimentos de innovación llevados a cabo en el aula durante más de una década. Concluimos que el abandono del estudio de la tradición literaria hispanogrecolatina, así como la sustitución de

los contenidos por los recursos, supone un error de envergadura, sobre todo en el ámbito universitario, donde debería primar la educación científica sobre la motivacional.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA, LITERATURA, POSMODERNIDAD, UNIVERSIDAD

EL USO DE LOS CORPUS TEXTUALES COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN COMPETENCIAL DESDE EL ÁREA DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Maria Carmen Fernández Tijero
María Araceli Alonso-Campo
Universidad de Valladolid

Las sociedades actuales requieren de personas cada vez más versátiles, con mayor capacidad de adaptación y aplicación práctica de los conocimientos y habilidades adquiridas. Por ello, el sistema educativo se encuentra en constante revisión, y así la última Ley Orgánica 3/2020, la LOMLOE, aprobado el 29 de diciembre de 2020, supone un nuevo cambio de perspectiva del currículo: se centra en el desarrollo de las competencias y no en los contenidos —«saberes básicos», conforme a la LOMLOE. Este enfoque por competencias hace indispensable un cambio metodológico, donde los contenidos no son el centro del diseño curricular. Ahora el centro de la programación lo constituye el desarrollo competencial del estudiante.

Para conseguir ese desarrollo competencial que garantice el desarrollo profesional de los estudiantes, la propia legislación establece las «situaciones de aprendizaje» como base del programa educativo, lo que

implica necesariamente la aplicación de metodologías donde el estudiante sea en todo momento agente de su propio aprendizaje, el cual se desarrolla en constante práctica.

Desde esta perspectiva, sin perder de vista el fin último de esta nueva propuesta metodológica -que es la aplicación pragmática en la sociedad de los saberes teórico-prácticos-, uno de los primeros requerimientos a los que los estudiantes deben enfrentarse es el manejo de las fuentes documentales de diverso tipo (ya desde el momento de la elaboración de los propios trabajos académicos para las distintas materias). El desarrollo de las situaciones de aprendizaje exige a los estudiantes el correcto manejo de diverso tipo de fuentes, pero no se centra en una formación específica del manejo de recursos.

El área de Lengua castellana y Literatura se presenta, entonces, como un espacio óptimo para el manejo de diverso tipo de herramientas textuales que, aun sin suponer una formación específica destinada al manejo de fuentes, sí propicia dicha formación en contextos de praxis de los conocimientos propios del área, que, además, desde un enfoque comunicativo, son contextos reales de comunicación.

Tras la revisión de algunos modelos en el uso de corpus textuales, especialmente el proyecto *BNCLab – Corpus por Schools*, desarrollado por Dana Gablasova en el ESRC-funded Centre for Corpus Approaches to Social Sciencies de la Universidad de Lancaster. Concretamente, en el presente trabajo nos centraremos en el ámbito de Lengua y variación.

El uso de este recurso nos permite hacer que el alumnado indague sobre cómo varía el lenguaje en función del lugar o región en la cual vivimos, el grupo social o la propia situación comunicativa, creando así también una conciencia social y ciudadana en base a los propios testimonios que encontramos en las fuentes de primera mano.

La Lingüística de corpus se ha desarrollado como una disciplina que ofrece una serie de técnicas que permite observar el lenguaje en su uso. Su aplicación a la enseñanza de lenguas no es novedosa, si bien la mayoría de los estudios realizados se han centrado en la enseñanza de lenguas extranjeras. De hecho, su aplicación al contexto escolar es más reciente. La adaptación de los corpus textuales para que el alumnado pueda

indagar sobre el funcionamiento del lenguaje y cómo este nos permite categorizar una realidad, cambiarla o moldearla, permitiría diseñar verdaderas propuestas didácticas enfocadas al descubrimiento de la lengua y de su uso en situaciones de comunicación real.

PALABRAS CLAVE

CORPUS TEXTUAL, DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, EDUCACIÓN COMPETENCIAL, VARIACIÓN LINGÜÍSTICA

¿QUÉ VOCABULARIO ENSEÑAR? ANÁLISIS CONTRASTIVO DEL VOCABULARIO ESPECIALIZADO EN LOS LIBROS DE TEXTO LOMLOE DE EDUCACIÓN PRIMARIA

María Araceli Alonso-Campo
Universidad de Valladolid

No cabe duda de que el léxico siempre ha sido un pilar importante en el aprendizaje de una lengua, pues es a través de las palabras que denominamos los conceptos y categorizamos una realidad. Si bien son numerosos los estudios sobre la enseñanza del léxico y el desarrollo de actividades para su aprendizaje, las dudas sobre qué léxico enseñar y de qué manera es un aspecto con muchos interrogantes abiertos.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación, conocida como la LOMLOE, ha incorporado modificaciones importantes; se aboga, por ejemplo, por la conexión entre las diferentes áreas o ámbitos y la enseñanza a través de las denominadas «situaciones de aprendizaje».

Los libros de texto se han tenido que actualizar para adaptarse a estas modificaciones. En relación con el léxico, se puede prever como consecuencia una mayor interdisciplinariedad, así como cambios en cuanto al

léxico representado en los mismos, al añadirse áreas a las que no se les había prestado tanta atención en las leyes educativas anteriores.

El presente estudio tiene como objetivo principal realizar un análisis contrastivo basado en corpus de libros de texto de Educación Primaria adaptados a LOMLOE tanto de Lengua Castellana y Literatura como de otras áreas con libros de texto anteriores a la LOMLOE, con el fin de determinar qué léxico está representado, de qué manera y cuáles son las similitudes y diferencias, prestando especial atención al vocabulario especializado.

El análisis llevado a cabo arroja datos curiosos sobre el vocabulario especializado representado en los libros de texto conformes a la LOMLOE en relación con los libros de texto anteriores. Asimismo, los datos obtenidos muestran el escaso control léxico que se lleva a cabo, lo cual puede dificultar la labor del maestro o maestra.

Los datos, asimismo, permiten establecer pautas de actuación de cara a la mejora de la representación del vocabulario especializado en los libros de texto y diseñar nuevas propuestas para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario especializado.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PRIMARIA, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL LÉXICO, LIBROS DE TEXTO, LOMLOE, VOCABULARIO ESPECIALIZADO

REFLEXIONES SOBRE LA ENSEÑANZA DEL CANON LITERARIO HISPÁNICO: EL CASO DE SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

MANUEL PIQUERAS FLORES
Universidad de Jaén

BLANCA SANTOS DE LA MORENA
Universidad Complutense de Madrid

En las últimas décadas se ha profundizado en el proceso de reflexión sobre el papel que debe jugar el canon en la enseñanza de arte y de literatura. En general, algunas voces advierten de que la conformación del canon tiene que ver con dinámicas sociales de poder, que tienen que ver con una determinada forma de percibir la sociedad en el momento en el que ese canon cristaliza. ¿Es necesario o conveniente que las obras canónicas reflejen valores positivos tales como los consideramos actualmente? ¿Debe modificarse el canon literario para lograr una mayor representación de grupos sociales que no han tenido acceso a una determinada cultura, por razones de sexo, etnia o clase social? ¿Debe el canon literario hispánico que se enseña en las universidades españolas otorgar un papel hegemónico a las manifestaciones literarias producidas en el actual territorio español o debe primarse una visión panhispánica? Intentaremos avanzar en la respuesta a estas preguntas abordando el caso de sor Juana Inés de la Cruz. Por un lado, estamos ante la escritora en lengua española más relevante hasta el siglo XIX; ha sido además canónica a lo largo de tres siglos, y actualmente ocupa la centralidad del canon literario mexicano. Por otro lado, su condición femenina ha funcionado como arma de doble filo a la hora de considerar su relevancia literaria: se ha puesto en valor que su obra se reafirma la idea del acceso de la mujer al mundo de las letras y que fue escrita en un entorno abiertamente hostil; pero a su vez en ocasiones su obra se ha encasillado como "literatura femenina" o "literatura de la mujer", debido a que su caso es excepcional en un campo literario eminentemente masculino. Por último, sor Juana ocupa un papel fundamental en la enseñanza de literatura en México y en otros

países hispanoamericanos, pero no sucede lo mismo con el caso español: en general es una escritora completamente desconocida para estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato y su importancia dentro de los planes de estudios de Filología Hispánica es en ocasiones reducida, a menudo porque el espacio reservado a la literatura colonial es escaso. En nuestra intervención mostraremos las ventajas de enseñar a sor Juana desde una visión del Barroco panhispánico, pues su literatura puede y debe entenderse desde la intertextualidad con otros grandes autores españoles: no solamente por la huella del gongorismo en su poesía, sino también por la influencia de Quevedo, Calderón o Lope de Vega. De este modo, se obtiene una imagen más completa del Siglo de Oro a ambos lados del atlántico. Este enfoque puede aplicarse a las enseñanzas superiores en literatura (como Filología Hispánica), pero también, con las modificaciones oportunas, a la enseñanza de literatura en secundaria.

PALABRAS CLAVE

CANON, LITERATURA, MUJER

EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA LA EXPRESIÓN ORAL DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

BEATRIZ SEDANO CUEVAS

Universidad Isabel I y Centro Universitario de Idiomas de la UNED

En el ámbito de aprendizaje-enseñanza de lenguas actual, las modalidades en línea e híbridas han cobrado cada vez más relevancia, así como el uso de herramientas tecnológicas existentes que permitan la práctica de las diferentes actividades comunicativas de forma asíncrona por razones de diverso tipo como la ubicación de los aprendientes, la incompatibilidad por diferencias horarias o compromisos laborales y personales.

En esta comunicación se mostrará una experiencia de aprendizaje-enseñanza en línea con aprendientes de español de lengua extranjera de diferentes niveles para la práctica oral asíncrona y colaborativa a través del uso de la tecnología, en concreto, con la herramienta Flipgrid, la cual permite la grabación de vídeos y audios, así como el envío de retroalimentación de forma oral y escrita.

El objetivo principal de esta breve intervención educativa es aumentar la seguridad de los aprendientes y reducir el sentimiento de estrés que generan las pruebas finales (Subiana *et al.*, 2022), así como la propia comunicación en la lengua extranjera a la hora de expresarse de forma oral (Concheiro *et al.*, 2021), a través de la propia práctica y el apoyo social de sus compañeros.

Dado que en un curso en línea las oportunidades de interacción síncronas suelen ser limitadas, se estimó oportuno introducir una herramienta externa que posibilitara la práctica oral de cara al examen final a través de la grabación de vídeos de forma simple con la oportunidad de recibir retroalimentación continua y asíncrona por parte del docente y otros aprendientes, lo cual podría aumentar también sentido de pertenencia a la comunidad (Yeh et al., 2022).

A través de un cuestionario, los aprendientes respondieron a aspectos referentes al proceso de aprendizaje autónomo y colaborativo, y a su propia autopercepción sobre aspectos metacognitivos (conciencia lingüística, estrategias para el examen, etc.).

Los resultados apuntan a un aumento de la motivación y confianza en las destrezas orales (Mango, 2021) y de la implicación en el proceso de aprendizaje del español como aprendientes en línea autónomos y colaborativos. Asimismo, a partir de la opinión proporcionada de los aprendientes, se descubren otras futuras líneas de aplicación de la herramienta a través de otras técnicas didácticas orales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE AUTÓNOMO, APRENDIZAJE EN LÍNEA, ELE, FEEDBACK COLABORATIVO, TECNOLOGÍAS COLABORATIVAS

MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: RECURSOS PARA LA DOCENCIA DE LA LITERATURA ESPAÑOLA EN LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI

Mónica María Martínez Sariego
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Es un hecho incontrovertido que en la denominada Galaxia Internet al libro le ha sido arrebatado de forma violenta el trono que ocupó de forma continuada durante los quinientos años que duró la denominada Era Gutenberg, inaugurada con la invención de la imprenta. Este cambio de paradigma ha afectado a la producción de la literatura, pero también a su recepción y, por ende, a su didáctica, especialmente a la de la literatura clásica, cuya cosmovisión resulta a veces tan alejada de la del hombre actual. Se propugna hoy, desde esta perspectiva, la necesidad de una alfabetización que trascienda lo meramente verbal, es decir, de una polialfabetización. Servirse de los nuevos lenguajes y formatos para hacer pervivir la tradición permite trazar un puente entre la "librocéntrica" Galaxia Gutenberg y el nuevo mundo digital, donde la actividad de leer entraña tanto lectura propiamente dicha, sobre nuevos soportes, como interpretación de imágenes, infografías y visionado de recursos audiovisuales.

En el contexto de la enseñanza universitaria de la literatura española en la universidad es fundamental adaptar las estrategias pedagógicas y los recursos utilizados para aprovechar el potencial de las nuevas herramientas digitales. Esta contribución aborda la importancia de los materiales

didácticos digitales (libros electrónicos, plataformas en línea, aplicaciones en móviles y tabletas y MOOCs) como recursos para la enseñanza de la literatura española clásica en el entorno universitario del siglo XXI. Se valora el papel de estos materiales en la mejora de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, así como su posibilidad de contribuir al desarrollo de sus habilidades críticas y analíticas, pero también los desafíos que entraña su utilización.

Además, se discuten las implicaciones pedagógicas y las consideraciones éticas relacionadas con el uso de estos materiales en el aula y fuera del aula, que atañen a la promoción de la polialfabetización entre estudiantes y profesores, así como a aspectos relacionados con la privacidad y protección de datos o la necesidad de garantizar la accesibilidad y la inclusión.

PALABRAS CLAVE

CULTURA DIGITAL, DIDÁCTICA DE LA LITERATURA, DOCENCIA UNIVERSITARIA, PO, POLIALFABETIZACIÓN, TICS

INNOVACIÓN Y TENDENCIAS EDUCATIVAS EN EL USO DEL CÓMIC, LOS LIBROS ILUSTRADOS Y EL CINE EN EL AULA. POSIBILIDADES DESDE LAS DIDÁCTICAS DE LAS CIENCIAS SOCIALES, DIDÁCTICAS DE LENGUA Y LITERATURA Y DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS.

ABSTRACT

El potencial de los cómics, los libros ilustrados y el cine en la educación es un fenómeno estudiado y contrastado por una bibliografía numerosa. Su capacidad para facilitar una mejor comprensión de textos complejos requeridos al servir como actividad de lectura preliminar, extender el análisis de obras clásicas de literatura mediante ejemplos de ficción derivada o alusiones textuales y motivar al alumnado a una mayor exposición a las palabras, adquisición de vocabulario y un uso más frecuente de estrategias de lectura, son solo algunas de sus posibilidades. Sin embargo, a pesar de la proliferación de las prácticas en el aula y su potencial en la asunción de conceptos teórico-prácticos y en el proceso de enseñanza-aprendizaje ante su capacidad de interpelar al espectador/lector, a la hora de llevar experiencias al aula no siempre se atiende a una metodología adecuada ni a una justificación que atienda a las necesidades del currículo. En este sentido, desde este simposio se pretende generar un espacio académico de presentación, discusión e intercambio de investigaciones, proyectos y experiencias más que para subrayar las divergencias, por otro lado evidentes, como medios distintos que son, para aunar experiencias y reflexiones críticas desde la imagen y el texto en la educación. Así, se genera un marco amplio de temáticas y medios que invita a abordar las posibilidades del cine, los cómics y los libros como herramientas didácticas en la educación formal y no formal. En consecuencia, se invita a establecer un diálogo entre los medios para que especialistas, investigadores y docentes que trabajan estos aspectos presenten propuestas, metodologías y experiencias en los distintos niveles educativos. El resultado que se espera obtener es el de generar sinergias dentro de la comunidad académica para ahondar críticamente en los siguientes aspectos:

- **Qué** filmes, novelas gráficas o libros ilustrados se proponen.
- **Cómo** se propone su abordaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Por qué** y **para qué** se pueden llevar al aula.

Bajo este concepto genérico se presentan una serie de líneas de investigación caracterizadas por su amplitud para no cerrarnos a posibilidades temática:

- El cómic, el álbum ilustrado y el cine desde las transposiciones literarias.
- El cine, el cómic y los libros ilustrados desde los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): Se aceptan propuestas vinculadas a la reducción de las desigualdades, el cuidado del medioambiente, la igualdad de género, el fin de la pobreza, las ciudades y comunidades sostenibles, el consumo responsable, el acceso universal a la justicia y la paz o la educación de calidad.
- Intertextualidad, relaciones, interferencias y fronteras entre el cómic, el álbum ilustrado y el cine.
- Cine, cómic, álbum ilustrado en clases de historia.
- Cine ´comic y álbum ilustrado en clases de geografía y el arte.
- Enseñar la fealdad. Posibilidades en la enseñanza en la ruptura de un canon unívoco desde el cómic, el libro ilustrado y el cine de animación.
- Lo neorrural desde el cine, el cómic y el álbum ilustrado. Posibilidades educativas.

- **Ponencia S18-01.** VIÑETAS CON HISTORIA Ángel Vidal Vidal.
- **Ponencia S18-02.** ¿QUÉ TIENEN QUE VER LOS BOCADILLOS, LA COMIC-CON Y EL CAMBIO CLIMÁTICO? Ángel Vidal Vidal.
- **Ponencia S18-03.** LAS ESTRATEGIAS DE LEGITIMACIÓN DE TITO EN EL DISCURSO EL DÍA DE LA VICTORIA Julio Otero Santamaría.
- **Ponencia S18-04.** CUÉNTAME OTRO CUENTO Ángel Vidal Vidal.
- **Ponencia S18-05.** LAS ESTRATEGIAS DE CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL YUGOSLAVA EN EL TITO PARTISANO Julio Otero Santamaría.
- **Ponencia S18-06.** RESPONSABILIDAD CERO: LA MEMORIA DEMOCRÁTICA Y EL CONFLICTO SAHARAUI, UN ACERCAMIENTO DESDE EL CINE Y EL CÓMIC José Antonio Mérida Donoso.
- **Ponencia S18-07.** PALESTINA ENTRE MUROS: MEMORIA E HISTORIA. UN ACERCAMIENTO A LOS CÓMICS Y EL CINE QUE AFRONTAN EL CONFLICTO PALESTINO COMO POSIBLES HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS. José Antonio Mérida Donoso. Livia Fortan.
- **Ponencia S18-08.** LA LEY DE LA MEMORIA DEMOCRÁTICA Y LOS CÓMICS. POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DESDE TRES EJEMPLOS PARADIGMÁTICOS José Antonio Mérida Donoso. Lorenzo Mur Sangrá. Iñaki Navarro Neri.
- **Ponencia S18-09.** ENTRE LA MAGIA Y LA EDUCACIÓN: EL PODER DE UN BESTSELLER Y SU IMPACTO EN EL ÁMBITO ACADÉMICO María Muñoz Rico. María Cordón Muñoz.
- **Ponencia S18-10.** USO DE OBRAS DE FICCIÓN DE TEMÁTICA HISTÓRICA POR PARTE DE DOCENTES EN FORMACIÓN COMO FUENTE DE INFORMACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO DE PERSONAJES HISTÓRICOS María Del Valle Jiménez Jaraba.
- **Ponencia S18-11.** UT THEATRUM PICTURA: LA APROXIMACIÓN A LA DRAMÁTICA TEATRAL ÁUREA DE "LA VIDA ES SUEÑO" A PARTIR DEL CÓMIC Marta Cristina Oria De Rueda Molins.

- **Ponencia S18-12.** ¿CONSIDERAN LOS DOCENTES EN FORMACIÓN LAS OBRAS DE FICCIÓN DE TEMÁTICA HISTÓRICA COMO FUENTE DE INFORMACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO DE PERSONAJES HISTÓRICOS? Beatriz Hoster Cabo. Inmaculada Mena-Bernal Rosales. Leonor Ruiz-Guerrero. María Del Valle Jiménez Jaraba.
- **Ponencia S18-13.** ONCE UPON A TIME… OR TWICE: NUEVOS COMICS EN CUARTO DE PRIMARIA Beatriz Mederer-Hengstl.
- **Ponencia S18-14.** CINE, TEMAS CONTROVERSIABLES Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO Jose Ignacio Ortega Cervigón.
- **Ponencia S18-15.** LA LUCHA DE LOS OPRIMIDOS EN LA ÚLTIMA ARTISTA SOVIÉTICA, DE VICTORIA LOMASKO: LAS RELACIONES ENTRE EL CÓMIC Y EL PERIODISMO Joaquín Juan Penalva. María Samper Cerdán. Carla Acosta Tuñas.
- **Ponencia S18-16.** EL LENGUAJE DEL CÓMIC Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN ROMPENIEVES: UN ANÁLISIS CONTRASTIVO Joaquín Juan Penalva. María Samper Cerdán. Carla Acosta Tuñas.
- **Ponencia S18-17.** CÓMIC Y OTROS FORMATOS CREATIVOS POPULARES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA CON ADOLESCENTES EN CONTEXTO DE SERVICIOS SOCIALES Nuria Rey Somoza.
- **Ponencia S18-18.** TIEMPO, ESPACIO Y CIUDADANÍA. LOS LIBROS ILUSTRADOS Ignacio Gil-Díez Usandizaga.
- **Ponencia S18-19.** ILUSTRANDO EL COMPOSTAJE PARA LA SENSIBILIZACIÓN Y CAPACITACIÓN EN GESTIÓN DE BIORRESIDUOS. UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA Carlos Jiménez Martínez.
- **Ponencia S18-20.** LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. INTERSECCIONES DESDE EL CÓMIC HACIA LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Francisco José Mateu Torres.
- **Ponencia S18-21.** HANNAH ARENDT: SU VIDA Y OBRA A TRAVÉS DEL CINE Alfonso Ballesteros Soriano.
- **Ponencia S18-22.** INNOVACIÓN DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD: LA PRÁCTICA EN HISTORIA CONTEMPORÁNEA MEDIANTE LA ELABORACIÓN DE COMICS, UN EJEMPLO DE CASO. Víctor José Ortega Muñoz.

- **Ponencia S18-23.** CINE Y ADAPTACIÓN LITERARIA: LOS ENUNCIADOS SENTENCIOSOS EN «O ALIENISTA», DE MACHADO DE ASSIS. Sandra Aparecida Teixeira De Faria.
- **Ponencia S18-24.** CÓMICS Y CUENTOS CON "SENTIDO": DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS. Maria Pilar Ribate Molina. Estela Sangüesa Sangüesa. Cristina Belén García García.
- **Ponencia S18-25.** REFERENTES COMUNICATIVOS A TRAVÉS DEL CINE: EL FRAGMENTO CINEMATOGRÁFICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA ORAL EN LA FORMACIÓN DOCENTE Carmen Hernández-Escolano.
- **Ponencia S18-26.** COMIC-ON: LIBROS PARA EL FUTURO Dra. Natalia Tello Burgos. Ana Mª López Montes. Dra. Carla Álvarez Romero.
- **Ponencia S18-27.** APROXIMACIÓN INTEGRAL DE LA ENSEÑANZA DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL AUDIOVISUAL APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Daniel Villa Gracia. Alejandro Priego Díaz.
- **Ponencia S18-28.** EL LARGO Y TORTUOSO CAMINO, LA AUTOBIOGRAFÍA DE JORDI SIERRA I FABRA EN FORMATO CÓMIC Mar Fernández-Vázquez.
- **Ponencia S18-29.** ABORDAJE MULTIMEDIAL DEL 11-M EN LA FICCIÓN HISPÁNICA: UNA EXPERIENCIA DOCENTE Mónica María Martínez Sariego.
- **Ponencia S18-30.** EL CÓMIC "DE MADEIRA A HAWÁI": UN VIAJE PEDAGÓGICO POTENCIADO POR REALIDAD AUMENTADA Roberto Macedo Alves. Nuno Fraga.
- **Ponencia S18-31.** CUENTOS. EL USO DE LOS CUENTOS MANIPULATIVOS-INTERACTIVOS EN LA ETAPA DE INFANTIL PARA EL CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Javier Contreras García.

VIÑETAS CON HISTORIA

Ángel Vidal Vidal
Universidade de Santiago de Compostela

La educación científica se puede beneficiar enormemente de la expresión artística y narrativa del cómic. Aunque popularmente se asocia el cómic con ciencia ficción y superhéroes, su potencial va mucho más allá. El cómic es un medio de expresión artística que ha cautivado a millones de personas en todo el mundo a lo largo de la historia. A través de la combinación de imágenes y texto, los personajes memorables, las tramas intrigantes con giros inesperados conjugados con una gran potencialidad para transmitir emociones y crear atmósferas cautivadoras, el cómic tiene la capacidad única de contar historias de una manera visualmente impactante y emocionalmente poderosa. Este hecho se puede aprovechar para trabajar diversos conceptos científicos.

Independientemente de la temática, el cómic no solo entretiene, sino que también invita a reflexionar sobre temas profundos, aborda problemas sociales, políticos y científicos, y permite explorar tanto mundos imaginarios fascinantes como elementos históricos reales. El cómic es un medio versátil que se ha convertido en una forma de arte respetada y apreciada por su capacidad para emocionar, inspirar y conectar con los lectores en un nivel profundo. Es precisamente por este motivo por el cual se emplea el cómic en este proyecto enmarcado dentro del campo de la didáctica de las ciencias experimentales.

Existen numerosos tipos de cómic y diversos formatos y temáticas. Gracias a ello es posible que los estudiantes exploren múltiples temas relevantes de una manera accesible y atractiva. A la hora de seleccionar el recurso concreto para su trabajo en el aula es tan interesante el empleo de cómics creados deliberadamente con fines científicos como aquellos en los que no ha existido esta intencionalidad pero que contienen numerosos contenidos con los que se puede trabajar de forma transversal.

Para evitar una imagen deformada del proceso de construcción científica y de evolución de las disciplinas, en los currículos de Física y Química se incluyen epígrafes sobre la historia de este campo. No obstante, la mayoría de propuestas de trabajo se limitan a una mera exposición de acontecimientos históricos, hecho que frecuentemente es altamente inefectivo. Dado el papel que puede jugar la historia de la física y química en la enseñanza de esta disciplina, se plantea el uso del cómic biográfico histórico como recurso para el trabajo de diversos contenidos relacionados con la gravitación.

A raíz de la lectura del cómic "Galileo, el mensajero de las estrellas" de Jordi Bayarri perteneciente a la editorial "Aleta Ediciones" se plantean diversos trabajos prácticos en donde se emplea la experimentación como recurso metodológico para reproducir un experimento histórico crucial para la historia de la física. Específicamente se abordará la problemática de si en la superficie del sol existen manchas solares o son sombras de planetas que transitan por delante. Una vez que se determinan que son manchas solares, se emplean para determinar el periodo de rotación del sol. En este proyecto con estructura circular se vuelve al punto de partida gracias a la presentación de los resultados del experimento elaborando diversas viñetas.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, ENFOQUE HISTÓRICO, GALILEO GALILEI, LABORATORIO, MANCHAS SOLARES

¿QUÉ TIENEN QUE VER LOS BOCADILLOS, LA COMIC-CON Y EL CAMBIO CLIMÁTICO?

Ángel Vidal Vidal
Universidade de Santiago de Compostela

Promover el pensamiento crítico, fomentar la lectura, estimular la imaginación y la creatividad, abordar temas diversos y relevantes, mejorar la comprensión lectora, suscitar la comprensión y la retención de información así como impulsar la empatía y la conciencia social son algunos de los puntos fuertes que posee el uso del cómic a nivel educativo. Se trata de una herramienta valiosa que puede utilizarse en diferentes disciplinas y niveles educativos para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Específicamente, el cómic como forma de expresión artística y narrativa, puede desempeñar un papel significativo en la educación científica. Aunque tradicionalmente se ha asociado este formato literario con historias de superhéroes y entretenimiento, los cómics también pueden ser herramientas eficaces para transmitir conceptos científicos de manera accesible y atractiva para los estudiantes. Esta forma de literatura visual atrae a muchos estudiantes puesto que acostumbran a tener una narrativa dinámica y atractiva, hecho que puede influir positivamente en el desarrollo de la motivación intrínseca.

Por otra parte, la combinación de imágenes y texto en los cómics ayuda a mejorar la comprensión lectora y favorece el desarrollo de habilidades de inferencia, análisis y síntesis de información al tener que aprender a interpretar tanto las palabras como las imágenes para comprender la historia en su totalidad.

Debido a la gran diversidad de formatos y temáticas, los cómics pueden abordar contenidos desde la ciencia y la historia hasta la justicia social y el medio ambiente. Esto permite que los estudiantes exploren temas diversos y relevantes de una manera accesible y atractiva. A la hora de seleccionar el recurso concreto para su trabajo en el aula es tan interesante el empleo de cómics específicamente creados para la transmisión de un

contenido científico como aquellos en los que no ha existido esta intencionalidad pero que contienen numerosos contenidos con los que se puede trabajar de forma transversal.

En esta comunicación se presenta un proyecto interdisciplinar para el trabajo de contenidos sobre el medio ambiente y cambio climático en materias científicas de Educación Secundaria Obligatoria. A raíz de la lectura del cómic "¿Pero qué pasa con el clima?" de Ole Mathismoen y Jenny Jordahl perteneciente a la editorial "errata naturae" se plantean diversos trabajos prácticos en donde se emplea la experimentación como recurso metodológico. Gracias a este cómic que responde a las preguntas sobre los desafíos climáticos que se avecinan, se anima a niños y jóvenes a cambiar nuestro futuro y el del planeta. Para reforzar esta voluntad de cambio y lucha por salvar el único planeta habitable del que se tiene constancia por el momento, se comprobarán en primera persona los efectos de la acidificación del océano sobre diferentes organismos marinos. En un segundo módulo de trabajo se monitorizarán los efectos que poseen diferentes gases sobre el incremento de las temperaturas en el conocido como efecto invernadero. Por último y tras revisar la diferencia entre tiempo y clima, se trabajarán ambos conceptos con ayuda de estaciones meteorológicas locales y nacionales.

PALABRAS CLAVE

CAMBIO CLIMÁTICO, CÓMIC, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS, MEDIO AMBIENTE, TRABAJOS PRÁCTICOS

LAS ESTRATEGIAS DE LEGITIMACIÓN DE TITO EN EL DISCURSO EL DÍA DE LA VICTORIA

JULIO OTERO SANTAMARÍA
Universidad de Córdoba

Todo poder busca fortalecerse y reproducirse y, para ello, necesita legitimarse de cara a conseguir un nivel suficiente de apoyo popular y respeto internacional. Para este fin, los actores políticos recurren a diversas estrategias de comunicación. La política se define a sí misma a partir del ejercicio del poder, de manera que la legitimidad suele presentarse con un carácter justificatorio (Rúa Delgado, 2013). Como otros líderes políticos del siglo XX, Josip Broz Tito trató de presentar al movimiento partisano desde sus inicios como el legítimo representante de los pueblos de Yugoslavia frente a los ocupantes y sus aliados.

El principal objetivo de esta ponencia es analizar cómo el, a la sazón, mariscal y primer ministro de Yugoslavia, utilizó el discurso *El Día de la Victoria*, pronunciado el 9 de mayo de 1945 en Belgrado tras la capitulación de la Alemania nazi, para legitimar ante la opinión pública al incipiente poder partisano. Más en concreto, se propone mostrar qué estrategias elige el orador para legitimar la lucha partisana, el Gobierno Provisional -en el que esté movimiento era preponderante- y el proyecto político que empieza a perfilarse. En ese sentido, la investigación se detendrá en explicar los motivos por los que Broz eligió determinadas estrategias, así como la manera en que las aplicó.

Este estudio parte de enfoque analítico desarrollado por van Leeuwen a partir del marco teórico del análisis del discurso sistémico-funcional, sobre todo el de Halliday (van Leeuwen y Wodak, 1999). El método específico utilizado es el de las estrategias de legitimación (van Leeuwen, 2008). Estas estrategias son: autorización, moralización, racionalización y narrativización, contando cada una de ellas con distintas subestrategias.

En *El Día de la Victoria* Tito utiliza, principalmente, la estrategia de la narrativización, seguida de la moralización y, en menor medida, la

racionalización, si bien en la parte final del texto se encuentran casos importantes de autorización. En lo que respecta a las subestrategias, el dirigente yugoslavo se decanta por el cuento moral (narrativización), la evaluación moral (moralización) y la autoridad personal (autorización).

Broz narra un relato épico en el que los partisanos vencen con sus valores heroicos a un enemigo terrible y poderoso. El orador pretende convertir a la resistencia partisana en un mito fundacional. En el tramo final, justifica la represión contra los combatientes autóctonos a los que acusa de colaboracionismo, a quienes les ordena que depongan las armas desde la autoridad que le confieren sus cargos de jefe de gobierno y de comandante en jefe de los Destacamentos Partisanos, que son presentados como el nuevo ejército yugoslavo.

En conclusión, con *El Día de la Victoria* Tito trata de legitimar su, en aquel momento, recién obtenido poder mediante un relato épico convertido en una especie de mito fundacional (narrativización), en el que los partisanos son descritos como héroes de una gran talla moral (moralización) y en el que él mismo termina por presentarse como un líder con autoridad y firmeza (autorización).

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO, ANÁLISIS DEL DISCURSO, COMUNICACIÓN POLÍTICA, LEGITIMACIÓN, YUGOSLAVIA

CUÉNTAME OTRO CUENTO

ÁNGEL VIDAL VIDAL
Universidade de Santiago de Compostela

En el contexto educativo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en donde cada materia está impartida por un especialista únicamente en ese ámbito de conocimiento, es común pensar en las distintas materias escolares como compartimentos estancos, cada una con su propio contenido y objetivos, completamente aisladas del resto. Sin embargo, esta visión fragmentada limita el potencial del aprendizaje y no refleja la complejidad y la interconexión del conocimiento en el mundo real. Las materias escolares, como las matemáticas, la historia, la ciencia o la literatura, no deben ser consideradas como núcleos aislados y estancos, sino más bien como hilos entrelazados en un tejido complejo que conforma el conocimiento. Cada materia aporta una perspectiva única y valiosa que contribuye a la comprensión del mundo y que de ninguna manera podría obtenerse de forma aislada.

Bajo este marco, es fundamental que los docentes y el currículo escolar promuevan la integración y la interdisciplinariedad en la enseñanza, fomentando el diálogo y la conexión entre las diferentes materias y disciplinas. De esta manera, se permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más profunda y holística del conocimiento, así como la capacidad de aplicar y transferir lo aprendido a situaciones de la vida real.

Los proyectos interdisciplinares en educación son una metodología que busca integrar diferentes disciplinas y áreas de conocimiento para abordar un tema o problema de manera holística e interconectada. Su importancia radica en la posibilidad de establecer conexiones significativas entre diferentes áreas de conocimiento, la aplicación práctica del conocimiento a contextos reales, la estimulación de la curiosidad y la motivación y el desarrollo de habilidades transversales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo o la creatividad.

Existen múltiples posibilidades a la hora de crear proyectos interdisciplinares tanto en número de materias involucradas como en temática, recursos empleados, resultados esperados, duración etc. No obstante, y a pesar de la gran variabilidad resulta fundamental que todos los proyectos poseen un hilo conductor común que lo vertebre, cohesione y le dé sentido.

De las múltiples posibilidades existentes en este proyecto se emplea el álbum ilustrado, un recurso literario con un gran potencial para estimular la imaginación y la creatividad, desarrollar habilidades lingüísticas, promover la alfabetización visual, mejorar la capacidad de narración y secuenciación, aumentar el interés por la lectura a la vez que se fomenta la empatía y la conciencia social. A través del empleo de los álbumes ilustrados "Nunca dejes de brillar" de Sandra Alonso y Pilar Muñoz editado por Carambuco ediciones y "Después de la lluvia" de Miguel Cerro de la editorial Kalandraca, se realizará un proyecto interdisciplinar e intergeneracional que implica las materias de Lengua Castellana y Literatura, Educación en Valores Cívicos y Éticos y Física y Química de 3º de ESO y a diversos cursos de educación primaria.

PALABRAS CLAVE

ÁLBUM ILUSTRADO, DIVULGACIÓN CIENTÍFICA, EDUCACIÓN EN VALORES, FLUORESCENCIA, PROYECTO INTERGENERACIONAL

LAS ESTRATEGIAS DE CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL YUGOSLAVA EN EL TITO PARTISANO

JULIO OTERO SANTAMARÍA
Universidad de Córdoba

Las identidades nacionales no solo se reflejan en los discursos políticos, sino que también se construyen a través de estos. No se trata solo de sentimientos basados en un pasado histórico y en rasgos culturales comunes, sino en interpretaciones y concepciones ideológicas que todo poder quiere controlar y alinear con su proyecto político. Así, el concepto de identidad nacional ha estado ligado al de estado (Vicente Canela y Moreno Ramos, 2009), de manera que los líderes y gobernantes utilizan frecuentemente estrategias lingüísticas para su construcción discursiva en los textos e intervenciones públicas.

El objetivo de esta ponencia es desvelar cuál es la principal macroestrategia utilizada por el máximo dirigente de los Destacamentos Partisanos Yugoslavos, Josip Broz Tito, para la construcción discursiva de la identidad nacional de Yugoslavia durante la II Guerra Mundial. En este sentido se identificarán, igualmente, otras macroestrategias utilizadas en menor medida, así como las diversas estrategias asociadas a cada una de ellas. Asimismo, se explicará de qué forma Broz hizo uso de todas ellas.

El marco teórico elegido es el de los estudios críticos del discurso y, más en concreto, el enfoque histórico del discurso (Wodak, 2003). Dentro de esta perspectiva, hacemos uso del método expresamente concebido para el análisis de la construcción discursiva de las identidades nacionales (De Cillia, Reisigl y Ruth Wodak, 2015). Partiendo del concepto de intertextualidad, nos apoyamos también en el análisis del discurso multimodal (Kress y van Leeuwen, 2001) para exponer cómo esa identidad nacional yugoslava se define y difunde a través de lemas, símbolos e imágenes. El corpus seleccionado para este estudio son diez textos firmados por Tito entre 1939 y 1945, la mayoría de ellos recopilados por el Marxists Internet Archive; y entre los que destacamos *El Día de la Victoria*.

Los resultados de esta investigación indican que la macroestrategia más utilizada es la de la transformación. Tito trata de fomentar la "unidad y hermandad" de los pueblos yugoslavos sin negar sus diferencias y reconociendo que cada una de ellas es un sujeto político propio. De esta manera, recontextualiza el concepto de Yugoslavia y lo desvincula de la percepción negativa que, sobre todo en Croacia, generó la monarquía yugoslava durante el periodo de entreguerras, a menudo criticada por su centralismo serbio.

En conclusión, Tito considera válido el concepto de Yugoslavia para su proyecto política revolucionario, aunque en sus textos partisanos defiende una nueva identidad basada en la igualdad de los distintos pueblos y en los intereses e ideales compartidos para el nuevo tiempo político abierto tras la victoria aliada.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO, ANÁLISIS DEL DISCURSO, ENFOQUE HISTÓRICO DEL DISCURSO, IDENTIDAD NACIONAL, YUGOSLAVIA

RESPONSABILIDAD CERO: LA MEMORIA DEMOCRÁTICA Y EL CONFLICTO SAHARAUI, UN ACERCAMIENTO DESDE EL CINE Y EL CÓMIC

JOSÉ ANTONIO MÉRIDA DONOSO
Universidad de Zaragoza

Introducción: El preámbulo de la Ley 20/2022, de 19 de octubre, de Memoria Democrática, en su párrafo dos señala como "los procesos de memoria son un componente esencial de la configuración y desarrollo de todas las sociedades humanas, y afectan desde los gestos más cotidianos hasta las grandes políticas de Estado". En este sentido, más allá de

abordar su fundamentación en la constitución de identidades individuales y colectivas, se acerca al discurso que establece con su antónimo, el olvido, en su capacidad de generar exclusión, diferencia y enfrentamiento y, por ende, atiende a la principal responsabilidad del Estado a este respecto, en su deber de desarrollar "políticas de memoria" que fomenten una "vertiente reparadora, inclusiva y plural". Al margen de lo necesario de esta ley, tal y como evidencian sus críticas, como intento de restauración y visibilización de las víctimas del pasado traumático, se elude, de manera consciente o inconsciente, a otros colectivos de víctimas que también sufrieron las consecuencias de la dictadura. Nos referimos aquí a las víctimas que sufrieron las consecuencias traumáticas de la descolonización y más concretamente a la población del Sáhara Occidental. Obviar esta realidad, al margen de evitar cualquier responsabilidad política conforme a la acción o inacción de los actuales gobiernos, aparta de la memoria oficial española una realidad histórica que tiende a reflejarse en los programas curriculares de historia contemporánea y las propuestas editoriales de manuales para 4º de la ESO y bachillerato. Nos referimos, más que a las consecuencias económicas, diplomáticas y militares a España de la conocida como La Marcha verde, a la realidad de los saharauis que vivían en aquel territorio y sobre los cuales todavía pesa hoy un manto de silencio, acentuado con el veto y la dificultad de acceso a los principales documentos y archivos.

Objetivo:

- Analizar los principales filmes y cómics sobre le conflicto.
- Atender a sus posibilidades de recursos educativos.

Metodología: Analizar la posibilidad de los cómics y el cine existentes sobre el conflicto y atender a cómo parten de la realidad saharaui actual, alejados de relatos de revictimización.

PALABRAS CLAVE

CINE, CÓMIC, DOCUMENTAL, MEMORIA DEMOCRÁTICA, SÁHARA

PALESTINA ENTRE MUROS: MEMORIA E HISTORIA. UN ACERCAMIENTO A LOS CÓMICS Y EL CINE QUE AFRONTAN EL CONFLICTO PALESTINO COMO POSIBLES HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

José Antonio Mérida Donoso
Universidad de Zaragoza
Livia Fortan
Instituto Cervantes

Introducción: El cine y los cómics que se han acercado a la realidad palestina tienden a acercarse desde la memoria y la intrahistoria, lo local y lo oral, como propuestas que interpelan e intentan atrapar en lo emocional al lector/espectador. Así, en el cine, en contra de las carencias propias de producción ante las dificultades por consolidar una industria cinematográfica, en las últimas décadas el cine palestino ha experimentado una importante proliferación de filmes que plasman la realidad de esa sociedad. Reflejo de la heterogeneidad de la comunidad palestina, las creaciones presentan una multiplicidad de relatos y formatos. El cine, para los y las realizadoras palestinos, es una forma de supervivencia, y también de resistencia ante décadas de ocupación. Desde *3000 nights* (2015) de Mai Masri a *Omar* (2013) de Hany Abu-Hassad, a través de múltiples formatos, ya sea el cortometraje, como es el caso de *Solomon´s stone* (2015), el documental, *Under the sky*, (2012) de Ramzi Maqdisi, o el cine de animación *The Wanted 18* (2014) de Amer Shomali y Paul Cowan, se trazan relatos que atienden al pasado y al presente y perfilen un futuro quebradizo y fracturado. Por su parte, *Waltz with Bashir* (Vals con Bashir) presenta una transposición fílmica de un cómic, para recoger la memoria de su autor y protagonista, Ari Folman, con la ilustración de calidad expresiva de David Polonsky, ofreciendo película de animación documental que se adentra en los recovecos de la amnesia, para llegar al mundo memorístico y emocional, subjetivo y mutable quebrado por el horror y lo abyecto. Un filme/cómic que muestra la amalgama de formatos que se generan para mostrar la realidad del pueblo

palestino, desde un caleidoscopio de distintos espejos con múltiples temáticas y formas, pero que siempre se adentran en la realidad palestina, ya sea desde las dificultades cotidianas, como la obra de José Pablo García y su experiencia del viaje de Nablus a Gaza (*Vidas ocupadas,* 2016) hasta la visión de una ciudad que ofrece *Crónicas de Jerusalén* (2012) de Guy Delisle. Caso especial suponen los nueve reportajes gráficos de Joe Sacco en su *Palestina* (1996), realizado con el fin de ofrecer un contexto humano y dar voz a los palestinos, y su proyección en *Palestina. En la franja de Gaza* (2002) y *Notas al pie de Gaza* (2009).

Metodología: Recorrido analítico de los principales filmes y cómics que recogen el conflicto y la realidad y las dificultades de la sociedad en Palestina.

Objetivos: Esbozo y análisis crítico de las principales obras.

Perspectivas memorísticas frente a las descriptivas.

PALABRAS CLAVE

CINE, CÓMIC, DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, MEMORIA, PALESTINA

LA LEY DE LA MEMORIA DEMOCRÁTICA Y LOS CÓMICS. POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DESDE TRES EJEMPLOS PARADIGMÁTICOS

José Antonio Mérida Donoso
Lorenzo Mur Sangrá
Iñaki Navarro Neri
Universidad de Zaragoza

En el preámbulo de Ley 20/2022, de 19 de octubre, de Memoria Democrática se recuerda cómo, desde los primeros años de la Transición, se comenzaron a impulsar medidas simbólicas de diversa índole, de

reparación económica, de reconocimiento de víctimas del franquismo y condena de la dictadura, dirigidas a corregir y equilibrar los perjuicios y consecuencias del golpe de Estado y la guerra, así como la larga represión de un régimen autoritario. Así, en torno a la Ley de la Memoria Histórica (Ley 52/2007 de 26 de Diciembre) fueron proliferando diversas propuestas en el mundo de los cómics vinculadas a ese pasado traumático desde lo autobiográfico, un modelo que llegaría a ser todo un subgénero. Así, desde una vertiente memorística cercana al relato oral, Antonio Altarriba, con ilustraciones de Kim, se acercaba a la vida de su padre en *El arte de volar* para, posteriormente, pasar a la reconstrucción de la vida oculta de su madre en *El Ala rota.* De forma paralela, a lo largo de nueve volúmenes, *Paracuellos* se presenta como un tipo de proyecto de vida de su autor, Carlos Giménez, quien recogía su memoria personal para mostrar el ambiente asfixiante de un orfanato del Auxilio Social en el franquismo. Frente a ellos, la propuesta de transposición que ofrece José Pablo García en *La Guerra Civil Española* y *La destrucción de Guernica* pretende conforme a los libros homónimos del reputado Paul Preston, pretende ofrecer un relato histórico consolidado. Así, sin menoscabo de las evidentes diferencias entre memoria e historia, la siguiente propuesta pretende suponer un abordaje a estos cómics desde sus posibilidades didácticas en ciencias sociales, con tres modelos que intentan ofrecer distintas perspectivas, la autobiográfica, la memorística y la histórica y que, en suma, suponen un intento de atender a las víctimas del golpe de Estado, la Guerra de España y la dictadura franquista. Propuestas que se interrelacionan con la Ley de la Memoria Democrática desde el reconocimiento, reparación y dignificación a las víctimas y, por tanto, el inexcusable deber moral hacia ellas como signo de calidad de democrática.

Objetivos:

- Análisis de los cómics propuestos. Características y crítica.
- Atender a las perspectivas e interferencias planteadas sobre la memoria frente a la historia.
- Configuración de sus posibilidades didácticas en torno a la Ley de la Memoria Democrática.

Metodología: La metodología desarrollada se centra en el análisis textual de los cómics seleccionados partiendo de cuatro preguntas: el qué y cómo se cuenta y el por qué y para qué de la obra.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, FRANQUISMO, GUERRA CIVIL ESPAÑOLA, MEMORIA DEMOCRÁTICA, MEMORIA E HISTORIA

ENTRE LA MAGIA Y LA EDUCACIÓN: EL PODER DE UN BESTSELLER Y SU IMPACTO EN EL ÁMBITO ACADÉMICO

María Muñoz Rico
María Cordón Muñoz
Universidad de Salamanca

Introducción: La serie de Harry Potter ha sido ampliamente utilizada en la enseñanza con diversos propósitos pedagógicos. Investigaciones y proyectos relacionados con la serie han surgido principalmente en el ámbito de la pedagogía y la educación. Durante la crisis de la covid-19, se llevaron a cabo múltiples iniciativas para paliar los efectos negativos del confinamiento, entre ellas, la creación de "Harry Potter at home" por parte de J.K. Rowling. Esta plataforma proporcionaba acceso gratuito a los libros y audiolibros de la serie, junto con una variedad de actividades relacionadas.

Objetivos: Analizar el impacto educativo y social de la serie literaria de Harry Potter, así como las acciones de J.K. Rowling, tanto durante la pandemia como en el ámbito de la protección de los derechos de autor.

Metodología: Este estudio se basa en la revisión de artículos especializados, experiencias educativas y proyectos desarrollados con la serie de Harry Potter. Se ha consultado la red social académica ResearchGate, así

como la base de datos educativa ERIC. Además, se han examinado las acciones emprendidas por J.K. Rowling y su equipo durante la crisis de la covid-19, en particular, la creación de ”Harry Potter at home” y la liberación de los libros y audiolibros de la serie.

Discusión: Las experiencias educativas con la saga de Harry Potter son abundantes y muestran cómo una obra puede trascender su género y convertirse en un fenómeno de larga duración. Durante la crisis de la covid-19, J.K. Rowling y su equipo se involucraron en iniciativas para facilitar el acceso a la serie, con el objetivo de mitigar los efectos negativos del confinamiento en los niños y jóvenes. Estas acciones generaron expectación y reconocimiento en los medios de comunicación, al abrir un resquicio en las restricciones de derechos de autor y propiedad intelectual.

Resultados: La creación de ”Harry Potter at home” permitió a los estudiantes acceder gratuitamente a los libros y audiolibros de la serie, así como participar en diversas actividades relacionadas con el mundo mágico de Harry Potter. Las acciones emprendidas por J.K. Rowling y su equipo durante la crisis de la covid-19 recibieron una amplia atención mediática y generaron un impacto significativo en la comunidad educativa y en el público en general.

Conclusiones: El uso de la serie de Harry Potter en la enseñanza ha demostrado ser una estrategia efectiva y motivadora para diversos propósitos didácticos. Durante la crisis de la covid-19, las iniciativas de J.K. Rowling, como la creación de ”Harry Potter at home” y la liberación de los libros y audiolibros, tuvieron un impacto positivo al proporcionar a los estudiantes recursos educativos gratuitos y entretenidos en un momento de confinamiento. Estas acciones también resaltaron la capacidad de la serie de Harry Potter para trascender las barreras tradicionales de derechos de autor y alcanzar una proyección mediática masiva. En conjunto, estas experiencias y repercusiones demuestran el potencial de una obra literaria adaptada al cine para influir en la educación y en la sociedad en general.

PALABRAS CLAVE

BESTSELLER, EXPERIENCIA EDUCATIVA, FENÓMENO CULTURAL, HARRY POTTER, IMPACTO EDUCATIVO

USO DE OBRAS DE FICCIÓN DE TEMÁTICA HISTÓRICA POR PARTE DE DOCENTES EN FORMACIÓN COMO FUENTE DE INFORMACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO DE PERSONAJES HISTÓRICOS

María Del Valle Jiménez Jaraba
Cardinal Spínola CEU

Introducción. En el aprendizaje de la historia intervienen varios factores relacionados con las obras de ficción que quizás se desconocen o no se suelen emplear en el ámbito docente, que permiten llegar a configurar el conocimiento sobre distintos personajes históricos.

Objetivos. Comprobar el uso de obras de ficción de temática histórica (novelas, series, películas, cómic, etc.) como fuente de información para el conocimiento de personajes históricos por parte de profesorado de Educación primaria en formación. Comprobar en qué medida se reconoce como fuente de información significativa.

Metodología. Se aplica un cuestionario previamente diseñado y validado por juicio de expertos, a maestros en formación, para conocer hasta qué punto creen que la información que tienen sobre personajes históricos procede de obras de ficción de temática histórica. El cuestionario se estructura en cuatro bloques: 1. Datos identificativos y sociodemográficos; 2. Selección de cuatro personajes que se consideran más importantes en la Historia de España; 3. Cuestiones destinadas a valorar a los personajes seleccionados; 4. Fuentes de las que procede la información del personaje seleccionado. La muestra pertenece a 826 estudiantes, distribuidos entre seis universidades españolas. Excel es el software utilizado para el tratamiento de los datos.

Resultados. Se calcula el porcentaje de utilización de obras de ficción de temática histórica como fuentes de información de las que los elementos de la muestra consideran que han obtenido datos más relevantes del personaje histórico seleccionado y se localizan las más utilizadas. Se distingue la utilización de obras de este tipo en función de la categoría del personaje elegido. Se identifican diferencias y similitudes entre las obras de ficción.

Conclusiones. El profesorado de Educación Primaria en formación considera que las obras de ficción de temática histórica son significativas para ellos como fuente de información y configuran su conocimiento histórico. Por lo tanto, podrían suponer de cara a su futuro profesional un valioso recurso educativo para la Didáctica de las Ciencias Sociales.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, OBRAS DE FICCIÓN, PROFESORADO EN FORMACIÓN, PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UT THEATRUM PICTURA: LA APROXIMACIÓN A LA DRAMÁTICA TEATRAL ÁUREA DE "LA VIDA ES SUEÑO" A PARTIR DEL CÓMIC

MARTA CRISTINA ORIA DE RUEDA MOLINS
Universidad Isabel I

La presente propuesta tiene como objetivo promover el uso del cómic como una herramienta didáctica para acercar a los estudiantes a los clásicos literarios del Siglo de Oro. La combinación de imágenes y texto propia del género del cómic brinda una oportunidad única para despertar el interés de los jóvenes y facilitar su comprensión de obras literarias complejas. Esta propuesta propone actividades y recursos que permitirán a los estudiantes explorar y disfrutar de los clásicos del Siglo de Oro

de una manera innovadora y accesible. Los objetivos son: fomentar el interés de los estudiantes por los clásicos literarios del Siglo de Oro; promover la comprensión y análisis de las obras literarias a través del uso de cómics; desarrollar habilidades de lectura crítica y creatividad en los estudiantes; y comprender el funcionamiento y dinámica teatral del siglo XVII hispánico, así como el ”sequentem ordinem” de la ”narratio” dramática.

Para ello se ha escogido la obra clásica de Calderón de la Barca “La vida es sueño” cuya temática abarca cuestiones atemporales como la libertad, la vida como sueño / teatro, la predestinación… y que permite una exploración transversal de toda la obra calderoniana y, en el fondo, del pensamiento barroco hispánico.

La propuesta de comunicación didáctica ” Ut theatrum pictura: la aproximación a la dramática teatral áurea de ”La vida es sueño” a partir del cómic” busca enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al acercarlos a las obras literarias más importantes de la literatura española de una manera creativa y accesible a través de la original adaptación al cómic de la mencionada pieza realizado por Ricardo Vilbor, Alberto Sanz y Mario Ceballos. Mediante la combinación del arte del cómic y la riqueza de los clásicos del Siglo de Oro, se espera despertar el interés y la apreciación por estas obras atemporales, al tiempo que se desarrollan habilidades de lectura crítica y creatividad en los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

ADAPTACIÓN, CALDERÓN DE LA BARCA, CÓMIC, DIDÁCTICA, VIDA COMO SUEÑO

¿CONSIDERAN LOS DOCENTES EN FORMACIÓN LAS OBRAS DE FICCIÓN DE TEMÁTICA HISTÓRICA COMO FUENTE DE INFORMACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO DE PERSONAJES HISTÓRICOS?

Beatriz Hoster Cabo
Centro de Estudios Universitarios Cardenal Spínola, adscrito a la Universidad de Sevilla

Leonor Ruiz-Guerrero
Universidad de Murcia

Inmaculada Mena-Bernal Rosales
María Del Valle Jiménez Jaraba
Cardinal Spínola CEU

¿Consideran los docentes en formación las obras de ficción de temática histórica como fuente de información para el conocimiento de personajes históricos?

Introducción. En el aprendizaje de la historia intervienen varios factores relacionados con las obras de ficción que quizás se desconocen o no se suelen emplear en el ámbito docente, que permiten llegar a configurar el conocimiento sobre distintos personajes históricos.

Objetivos. Comprobar el uso de obras de ficción de temática histórica (novelas, series, películas, cómic, etc.) como fuente de información para el conocimiento de personajes históricos por parte de profesorado de Educación primaria en formación. Comprobar en qué medida se reconoce como fuente de información significativa.

Metodología. Se aplica un cuestionario previamente diseñado y validado por juicio de expertos, a maestros en formación, para conocer hasta qué punto creen que la información que tienen sobre personajes históricos procede de obras de ficción de temática histórica. El cuestionario se estructura en cuatro bloques: 1. Datos identificativos y sociodemográficos; 2. Selección de cuatro personajes que se consideran más

importantes en la Historia de España; 3. Cuestiones destinadas a valorar a los personajes seleccionados; 4. Fuentes de las que procede la información del personaje seleccionado. La muestra pertenece a 826 estudiantes, distribuidos entre seis universidades españolas. Excel es el software utilizado para el tratamiento de los datos.

Resultados. Se calcula el porcentaje de utilización de obras de ficción de temática histórica como fuentes de información de las que los elementos de la muestra consideran que han obtenido datos más relevantes del personaje histórico seleccionado y se localizan las más utilizadas. Se distingue la utilización de obras de este tipo en función de la categoría del personaje elegido. Se identifican diferencias y similitudes entre las obras de ficción.

Conclusiones. El profesorado de Educación Primaria en formación considera que las obras de ficción de temática histórica son significativas para ellos como fuente de información y configuran su conocimiento histórico. Por lo tanto, podrían suponer de cara a su futuro profesional un valioso recurso educativo para la Didáctica de las Ciencias Sociales.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, OBRAS DE FICCIÓN, PROFESORADO EN FORMACIÓN, PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ONCE UPON A TIME… OR TWICE: NUEVOS COMICS EN CUARTO DE PRIMARIA

BEATRIZ MEDERER-HENGSTL
Universidad de Granada. C.C. La Asunción

Introducción: Once upon a time… the man, es una serie francesa de animación (1978) que se centra en los acontecimientos históricos y culturales más importantes de la humanidad, desde los primeros tiempos hasta la época contemporánea, siendo, por tanto, una excelente herramienta para enseñar historia. Presentamos aquí la experiencia educativa realizada en cuarto de Primaria basada en el visionado de los primeros capítulos de esta serie con el objetivo o proyecto final de elaborar cómics que, siguiendo la estructura y personajes de la serie, profundizara en aspectos de interés del alumnado. Objetivos: Fomentar la participación activa, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo; desarrollar la comprensión oral, la expresión escrita y oral; promover el debate dialógico, el uso del lenguaje propio del comic, así como la comprensión de sus características particulares y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Metodología: Tras el visionado de cada uno de los capítulos de la serie se abría un pequeño debate dialógico en el que se exponían los sucesos narrados y se exponían preguntas y comentarios que propiciasen la comprensión de los mismos. A continuación, se elaboraban de forma individual líneas de tiempo que representaban los eventos históricos más importantes tratados en cada uno de ellos, lo que permitía la extracción de las características más relevantes de cada momento histórico. Se abría entonces la posibilidad de lanzar preguntas de interés para su posterior desarrollo. Para ello se organizaron grupos de cuatro miembros a los que se les asignó un rol: investigador, dibujante, escritor y editor. Cada grupo decidía qué evento o aspecto histórico quería desarrollar; qué personajes, que hechos y en qué contexto histórico. A partir de ahí debían redactar el guion para su comic, estructurarlo en viñetas, describir las acciones, los diálogos y los detalles visuales de cada una de ellas, atendiendo a la vestimenta, la arquitectura y los objetos de la época que

representaban, y comprobando la adecuación, coherencia y presentación de sus escritos e ilustraciones. Los cómics se distribuían entre el alumnado para su posterior puesta en común con la intención de compartir comentarios y preguntas. Los cómics se evaluaron utilizando una rúbrica que consideraba tanto los aspectos históricos como los lingüísticos y artísticos. Discusión: La elaboración del cómic permitía el desarrollo de habilidades de investigación, escritura creativa, dibujo y diseño artístico, a la par que reforzaba los contenidos curriculares en historia, lengua y expresión artística. Esta actividad, con ello, fomentaba la comprensión oral, la expresión escrita, la creatividad, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y los valores de respeto que conlleva, por lo que los estudiantes tenían la oportunidad de desarrollar habilidades esenciales tanto para su crecimiento académico como personal. Conclusión: el aprendizaje basado en el proyecto Once upon a time…or twice y la elaboración de cómics resulto ser eficaz para promover el aprendizaje y desarrollo de habilidades en los estudiantes, brindándoles la oportunidad de adquirir conocimientos históricos de manera creativa y participativa, al mismo tiempo que fortaleciendo competencias en distintas áreas.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO, CÓMIC, INTERDISICIPLINARIEDAD., SERIES AUDIOVISUALES, TRABAJO COLABORATIVO

CINE, TEMAS CONTROVERSIABLES Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO

Jose Ignacio Ortega Cervigón
Universidad Complutense de Madrid

Uno de los principales objetivos del alumnado en la formación inicial del profesorado de Educación Primaria al acabar sus estudios es conocer metodologías y aplicar propuestas didácticas en la enseñanza de las Ciencias Sociales que vinculen los principales procesos de historia con el presente. Que huyan de un aprendizaje memorístico, basado exclusivamente en lo conceptual y en lo cronológico. Y que sean capaces de explicar a sus futuros alumnos formas de entender la historia y generar conocimiento desde un aprendizaje activo, a partir de las fuentes primarias y de la elaboración de contextos históricos.

La LOMLOE puede ser un punto de inflexión para introducir con decisión y profundidad temas controversiables de la historia reciente sobre dos dictaduras, la franquista y la argentina, y así conocer la caracterización de su naturaleza antidemocrática a través del análisis de su contexto político y social. El nuevo currículo plantea un enfoque basado en problemas sociales relevantes desde los que despertar la conciencia histórica sobre conflictos e incertidumbres actuales. Esta temática puede abordarse desde la educación para la paz para analizar procesos históricos conflictivos, como es el caso de la represión de los sistemas dictatoriales y poner el prisma en la violación sistemática de los derechos humanos.

Los objetivos del trabajo se centran en la utilización del cine como herramienta didáctica para el entendimiento de los procesos históricos desde el análisis de la multicausalidad. El método realizado es el análisis de los elementos que configuran el contexto histórico -político, ideológico, social, económico, cultural- y la reflexión sobre el significado iconográfico y simbólico que acompañaba a los cimientos de unos estados totalitarios donde la represión y la privación de libertades son elementos comunes que denunciar dentro de unos enunciados de educación ético-

cívica que parta de los valores democráticos como un mínimo anhelado. A partir de la perspectiva de la memoria histórica como cuestión de relevancia social, ¿es posible conocer aspectos nuevos de procesos históricos recientes y conflictivos? De esta forma, el cine se presenta como un eficaz dispositivo para la construcción de la memoria colectiva y el conocimiento de un pasado conscientemente olvidado o falseado.

Los resultados pretenden ofrecer una interpretación del significado histórico y simbólico del cine como recurso didáctico, así como introducir al alumnado en la importancia de su manejo en el aula en su futuro profesional. Asimismo, la evaluación de la propuesta realizada nos permitirá calibrar la incidencia y motivación de los alumnos ante unas temáticas de especial relevancia, para recoger cuestiones reflexivas sobre el interrogante planteado a través del análisis y el reconocimiento de los valores democráticos.

PALABRAS CLAVE

CINE, DERECHOS HUMANOS, DICTADURA MILITAR, DIDÁCTICA DE LA HISTORIA

LA LUCHA DE LOS OPRIMIDOS EN LA ÚLTIMA ARTISTA SOVIÉTICA, DE VICTORIA LOMASKO: LAS RELACIONES ENTRE EL CÓMIC Y EL PERIODISMO

Joaquín Juan Penalva
Universidad Miguel Hernández (UMH)

María Samper Cerdán
Funcionaria de carrera y profesora asociada de la UMH

Carla Acosta Tuñas
Universidad de Alicante

El cómic y el periodismo han mantenido durante años una relación estrecha, sobre todo a partir del siglo XIX, cuando el cómic abandonó el tono infantil y los mundos alternativos (Campbell, 2006). *Maus* (Spiegelman, 1986) y *Notas al pie de Gaza* (Sacco, 2009) son dos ejemplos de cómo el cómic se ha aventurado a narrar y a denunciar historias reales a través de sus viñetas. Victoria Lomasko retoma esa línea en *La última artista soviética* (2022), como ya hizo en *Otras Rusias* (2020), que ha sido traducida a más de una decena de idiomas, pero no se ha publicado en su lengua materna, el ruso. De hecho, la autora ganó el premio VEU LLIURE 2022, que se concede a un autor o autora que sufra prisión o, como es el caso de Lomasko, persecución por su obra. Poco después de terminar *La última artista soviética*, estalló la guerra de Ucrania y Lomasko tuvo que exiliarse. Su obra presenta un estilo expresionista y pretende ser un retrato de personas que combaten día a día en países que han sufrido grandes cambios políticos, muchos de ellos bajo regímenes autoritarios que aniquilan la esperanza de sus pueblos. En esta obra encontramos dos partes claramente diferenciadas: la primera se centra en un reportaje gráfico de sus viajes por las exrepúblicas soviéticas entre 2014 y 2017, y la segunda abarca la lucha clandestina en Bielorrusia y en Rusia por la pandemia de la Covid-19. En este espacio nos proponemos acercar la novela gráfica de Lomasko al alumnado de Periodismo, con el fin de que identifiquen los elementos propios del periodismo que

se van intercalando en su narrativa y que ayudan a conformar una obra que, alejada del tono ficcional, pretende ser un reflejo de la realidad de colectivos invisibilizados en países donde los derechos sociales se silencian o se recortan cada día. *The Guardian* consideró *Otras Rusias* como uno de los cinco títulos indispensables para comprender la Rusia contemporánea, y, siguiendo la misma premisa, Lomasko ha trasladado la actualidad más inmediata y combativa a *La última artista soviética*, por lo que resulta una obra interesante a la hora de analizar los modos en los que el oficio periodístico conecta con la faceta artística y consigue, a través de viñetas y testimonios directos, retratar problemáticas sociales como la situación de las mujeres en Kirguistán, el colectivo LGBT en Ereván, la okupación en Tiflis, el régimen de Putin y la lucha organizada contra su represión.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, FEMINISMO, PERIODISMO, RUSIA, VICTORIA LOMASKO

EL LENGUAJE DEL CÓMIC Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN ROMPENIEVES: UN ANÁLISIS CONTRASTIVO

JOAQUÍN JUAN PENALVA
Universidad Miguel Hernández (UMH)

MARÍA SAMPER CERDÁN
Funcionaria de carrera y profesora asociada de la UMH

CARLA ACOSTA TUÑAS
Universidad de Alicante

Le Transperceneige (1982) o, como lo conocemos en España, *Rompenieves*, es un cómic publicado por Jacques Lob y Jean-Marc Rochette que ha disfrutado de dos adaptaciones en el mundo audiovisual: *Snowpiercer*

(2013), la película de Bong Joon-ho, y la serie que comparte el mismo título, que se lanzó en 2020 en la plataforma Netflix. En su formato original, la historia contó con un primer tomo y se retomó en los años 1999 y 2000, cuando se publicaron los dos tomos que daban continuidad y cerraban el arco argumental, esta vez con la coautoría de Benjamin Legrand. Aunque presentan marcadas diferencias, el lenguaje audiovisual y el del cómic comparten determinadas similitudes que les otorgan cierta cercanía. Podemos entender el cine como un medio estático, en el que el espectador o espectadora presencia una secuencia de imágenes que aparecen en una misma pantalla, mientras que en el cómic las viñetas ocupan espacios varios, de manera que el cómic juega con el espacio del mismo modo que el cine lo hace con el tiempo. La forma de narrar una misma historia varía y, con ello, la propia historia, e incluso la construcción de los personajes, se ve alterada. En *Rompenieves*, la premisa, sin embargo, es la misma en todos los casos: las personas que han logrado sobrevivir a la glaciación viven en un tren de 1.001 vagones que no se detiene, donde los poderosos se ubican en primera clase y los más pobres, en la cola. Esta narrativa transmedia cuenta con un marcado componente social, puesto que pretende ser un reflejo de la sociedad de clases, pero también trata otros temas que captan el interés del público y el aplauso de la crítica: la carencia de recursos naturales, la supervivencia a cualquier precio, etc. Las particularidades y el tono que derivan del cómic no coinciden plenamente con lo que se puede extraer de la película o de la serie. Por lo tanto, nuestra intención es presentar una propuesta para el Grado de Comunicación Audiovisual en la que el alumnado deba profundizar en las características de los diferentes lenguajes con el fin de realizar un análisis contrastivo del cómic y las dos adaptaciones audiovisuales de *Rompenieves*.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, COMPARACIÓN, LENGUAJE AUDIOVISUAL, ROMPENIEVES

CÓMIC Y OTROS FORMATOS CREATIVOS POPULARES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA CON ADOLESCENTES EN CONTEXTO DE SERVICIOS SOCIALES

NURIA REY SOMOZA
Universidad Rey Juan Carlos

Dentro del proyecto Arte y Salud se desarrolla el "Universo ReiaManí", iniciativa de mediación artística que se realiza en uno de los centros pertenecientes al contexto de servicios sociales municipales (Madrid). Consiste en el desarrollo de talleres artístico-educativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad observada, desventaja social, dificultades para la relación entre pares y, por ello, obstáculos para la gestión emocional. Estos talleres se contemplan como espacios creativos para el fomento de habilidades para la cohesión y el apoyo social como factores protectores frente a la soledad no deseada y el sufrimiento psicológico. El objetivo principal es construir un entorno de bienestar social y de crecimiento personal desde las artes y sus procesos para el encuentro, como un activo en sí mismo para abordar determinados aspectos de salud comunitaria y convivencia entre la población adolescente. Para ello, se plantea una metodología desde la investigación-acción con planificaciones flexibles para adaptarse a las necesidades colectivas, contando con una población de jóvenes entre los 12 y 17 años que conforman un grupo heterogéneo en cuanto a situaciones vitales. Los talleres comprenden un periodo de 10 meses (con sesiones semanales) realizados en 2021 y 2022. Se utiliza, en primer lugar, el cómic como medio para la expresión y socialización de experiencias individuales, dando pie a la experimentación con otros formatos como las figuras de acción o los juegos de cartas. En definitiva, y como marco general, se utilizan formatos y temas atractivos, sobre los que las personas participantes han demostrado interés previo al desarrollo de estos talleres: cómic, anime, música, juegos grupales, cultura popular audiovisual.

Desde las distintas creaciones del taller los participantes han manifestado experiencias y sensaciones personales (relaciones familiares, experiencias en el centro educativo de estudios, aficiones, conflictos propios cotidianos, modos de relación social), impresiones sobre las propias sesiones de taller, así como diferentes sinergias de grupo. Todo ello con una tendencia positiva en términos de relación y conocimiento de las personas integrantes del taller (asistentes, participantes, educadoras sociales y mediadoras artísticas). Esto ha favorecido las relaciones de confianza y de afecto entre las personas implicadas. De la misma manera, se ha demostrado una evolución positiva en la relación entre pares, así como un compromiso con el taller. Algunos conceptos recogidos en relación con esto han sido: la participación, la implicación con el proyecto, el aumento de asistencia y la continuación del taller en el tiempo gracias a ese interés. Se concluye, pues, que la experiencia del taller "Universo ReiaManí" ha fomentado la convivencia grupal y el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y creativas.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENTES, BIENESTAR, CÓMIC, HABILIDADES PARA LA VIDA, MEDIACIÓN ARTÍSTICA

TIEMPO, ESPACIO Y CIUDADANÍA. LOS LIBROS ILUSTRADOS

IGNACIO GIL-DÍEZ USANDIZAGA
Universidad de La Rioja

Introducción: Los libros ilustrados tienen una historia dilatada. Procediendo del siglo XIX se afianzaron en el siguiente y hoy siguen publicándose en el siglo XXI. La evolución que, desde sus inicios, ha experimentado este soporte visual y textual ha sido muy grande. Hoy el

producto editorial permite concretar la edad del público al que se dirige y diferenciarlo de otros medios comunicativos como puede ser el cómic. La densidad visual de estos libros procura a los lectores o visualizadores otro tipo de mirada, reflexiva e intensa que es poco habitual en el mundo que nos rodea. Esta posibilidad permite en la etapa de Infantil y los primeros cursos de Primaria trabajar de forma muy productiva los conceptos de tiempo y espacio. Estos dos términos abstractos en su definición, pero muy precisos en la percepción de los niños, se siguen considerando esenciales para su aprendizaje vinculándose a la didáctica de las ciencias sociales, tanto geográficas como históricas y artísticas.

Objetivos: Conseguir que, mediante la mirada y la lectura, la imagen y la palabra los niños de entre 3 y 9 años alcancen e interioricen experiencias espacio-temporales.

Establecer, mediante la empatía que los creadores de libros ilustrados favorecen en sus obras, un vínculo emocional que posibilite un aprendizaje significativo, integrado en lo que los niños han experimentado por sí mismos. Motivar estados de ánimo vinculados a la educación para la ciudadanía.

Metodología: Elaborar un proceso de visualización y lectura de las páginas que componen un álbum ilustrado para trabajar los conceptos de tiempo, espacio y educación para la ciudadanía.

Mediante la elección de tres álbumes ilustrados de referencia se aplica ese proceso y se contrasta con uno del pasado en el caso de la educación para la ciudadanía.

Discusión y resultados: Como han demostrado distintas investigaciones sobre este asunto, se obtienen resultados sorprendentes que, entre otras cosas, demuestran la agudeza perceptiva de los niños y su rápida vinculación emocional a estados de ánimo que forman parte de un aprendizaje vivido.

Si la historia de los sucesos humanos o de sus formas artísticas, así como de la geografía, pueden trabajarse en estas etapas educativas, la narración, con la sucesión temporal de hechos en un espacio configurado, es uno de los medios para hacerlo de un modo plenamente significativo.

Conclusiones: Hoy, frente a la constante sucesión de imágenes y mensajes sonoros de fuerte impacto e ínfimo desarrollo temporal, los álbumes ilustrados pueden considerarse como una herramienta novedosa que potencia otro modo de aprender. Un modo innovador por las capacidades pregnantes e integradoras que poseen, propias del aprendizaje global de estas etapas educativas.

La educación ciudadana en estas edades puede llevarse a cabo mediante la acción, trabajándola en el grupo de escolares, pero también puede surgir efecto en la interpretación de los álbumes ilustrados o incluso mediante el contraste, como se ha indicado, con algunos libros ilustrados del pasado en los que el ciudadano se integra mediante situaciones poco deseables entre las que el premio y el castigo son una de las más notables.

Proponer una orientación para el trabajo con estos libros debe permitir una mayor utilización en la educación formal e informal de aquellos hacia los que van dirigidos.

PALABRAS CLAVE

ÁLBUM ILUSTRADO, CIUDADANÍA, ESPACIO, TIEMPO

ILUSTRANDO EL COMPOSTAJE PARA LA SENSIBILIZACIÓN Y CAPACITACIÓN EN GESTIÓN DE BIORRESIDUOS. UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA

CARLOS JIMÉNEZ MARTÍNEZ
Departamento de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

En los últimos años, se han intensificado las campañas institucionales y corporativas para el fomento de la recogida selectiva y el reciclaje de residuos, en línea con las exigencias crecientes de las normativas estatales

e internacionales. Si bien entre los diferentes agentes sociales existe un alto grado de sensibilización y conocimiento sobre la gestión de algunas fracciones como envases ligeros, papel-cartón y vidrio, se constata que todavía hay un gran desconocimiento en lo que respecta a la fracción orgánica, también conocida como biorresiduos, así como una carencia de sistemas de gestión municipal, de imaginarios colectivos cotidianos asociados y de identificación en los lugares cotidianos de socialización. Tanto la Directiva Europea 2018/851 como su trasposición estatal en la Ley 7/2022 de residuos y suelos contaminados para una economía circular, fijan la obligatoriedad de la separación en origen de los biorresiduos por las entidades locales, antes de fin de 2023. Esto urge tanto a la implementación de sistemas de gestión como a la elaboración de campañas de comunicación social y recursos educativos a disposición de las diferentes partes implicadas.

En esta investigación se describen y analizan los principios conceptuales y metodológicos de la experiencia llevada a cabo en la asignatura Ecodiseño, del Grado en Diseño de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, en la creación de recursos ilustrados con el objetivo principal de revertir el desconocimiento sobre los biorresiduos, tanto entre la propia comunidad universitaria como en su territorio de influencia. Igualmente, se potencia el compostaje y el vermicompostaje descentralizados como tecnologías más adecuadas para su gestión en el contexto y circunstancias del estudio. Como resultados, destacan la adopción de los materiales gráficos elaborados por parte, tanto de docentes de diferentes niveles educativos: educación superior en sus distintas ramas (Magisterio, Agrarias, Economía, Ciencias Ambientales, etc.), secundaria, primaria e infantil, como de técnicos de administraciones públicas municipales e insulares. Así mismo, el proceso de trabajo en ilustración, acompañado de jornadas de capacitación técnica y de dinamización comunitaria en compostaje dirigidas al mismo alumnado, ha permitido formar a graduados en diseño con competencias transversales y actualizadas, reivindicándose como un perfil clave para abordar los retos en el nuevo escenario de gestión de biorresiduos establecido en los próximos años. Entre los próximos pasos que se están llevando a cabo, está la consolidación de estos contenidos ilustrados en la formación de

maestras y maestros compostadores, de manera que no sólo sean receptores de imágenes sino que también conozcan los rudimentos conceptuales y técnicos para la visualización de diferentes aspectos del compostaje en el desempeño de su trabajo.

PALABRAS CLAVE

COMMUNITY COMPOSTING, ECODESIGN, ENVIRONMENTAL EDUCATION, SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS, VISUAL LITERACY

LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. INTERSECCIONES DESDE EL CÓMIC HACIA LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

FRANCISCO JOSÉ MATEU TORRES
Universidad Miguel Hernández

Dentro de las nuevas propuestas de innovación y tendencias educativas, encontramos enfoques y contenidos pedagógicos que permiten al estudiantado comprender de un modo más holístico determinados conceptos que, a su vez, se hallan mediados por las nuevas tecnologías. Entre ellos, las narrativas transmedia se encuentran, hoy por hoy, presentes y normalizadas en nuestro entorno artístico y cultural, tratándose de un fenómeno ya consolidado. Sin embargo, dentro de todo el maremágnum terminológico y procesos multimediales existentes, es necesario acotar la transmedialidad dentro sus propias particularidades. A tales efectos, en la era de la convergencia de medios y cultura participativa, las narrativas transmedia se desenvuelven dentro de un proceso donde se da una determinada expansión de la narración a través de diferentes medios y plataformas, junto a la participación de los usuarios en dicha

expansión. Partiendo de estos aspectos, y bajo una metodología exploratoria, cualitativa y transversal, la presente propuesta tiene como objetivo trazar una ruta teórica básica que permita enseñar al estudiantado universitario los principales elementos y características que constituyen este tipo de narrativas a través de algunas de sus principales figuras académicas y, asimismo, identificar su aplicación sobre diversos casos reales iniciados dentro del cómic, como medio artístico y cultural, desde donde se han expandido hacia formatos y medios audiovisuales tales como los videoclips musicales, los videojuegos, el cine, las series, etc. Se trata de un fenómeno que alberga complejos universos mediáticos y que, del mismo modo, ofrece como resultado metodologías docentes que permiten la difusión de este tipo de conocimiento.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, DOCENCIA UNIVERSITARIA, MEDIOS AUDIOVISUALES., TRANSMEDIA

HANNAH ARENDT: SU VIDA Y OBRA A TRAVÉS DEL CINE

ALFONSO BALLESTEROS SORIANO
Universidad Miguel Hernández

Introducción: el cine es una herramienta valiosa para la comprensión del Derecho o la política. Su utilidad pedagógica es aún mayor si, además, las películas están basadas en hechos reales y ofrecen así algunos de los rasgos distintivos de un personaje importante para la política, o de un pensador destacado en estas áreas. Esta metodología es útil para asignaturas como Filosofía Política, Teoría del Derecho o Introducción al Derecho.

Objetivos: el objetivo principal de esta ponencia es poner de manifiesto la utilidad de la película "Hannah Arendt" para hablar de la vida y obra de Hannah Arendt, la filósofa de la política más destacada del siglo XX.

La película ”Hannah Arendt” (Margarethe von Trotta, 2012) ofrece un fantástico retrato de la autora, especialmente del polémico reportaje que elaboró sobre el juicio de Adolf Eichmann, teniente coronel de las SS y responsable directo en el genocidio judío.

Resultados: se pone de manifiesto la utilidad del método al constatar la experiencia práctica del mismo y la idoneidad de la película para tratar los caracteres de la filósofa Hannah Arendt y los hitos más destacados de su vida que se quieren hacer comprender a los estudiantes. El cine, sobre todo el cine clásico, aunque supone atender a una pantalla, por su singular temporalidad, dista por completo del *smartphone*. Por ello, supone un ejercicio de atención para las nuevas generaciones de estudiantes, acostumbradas al instanteísmo del smartphone que limita cada vez más su voluntad y la capacidad de atención unifocal.

Discusión: el uso del cine para el estudio de las ciencias sociales no es una novedad, por ejemplo es muy común en el ámbito del Derecho. Algunas universidades incluyen asignaturas como Cine y Derecho en sus planes de estudio. Proyectar la película completa, fuera de asignaturas de Cine y Política no va a ser el método idóneo, pero se puede realizar una selección de los pasajes más importantes de las mismas de modo que se le ilustre lo que se quiere que el estudiante aprenda en cada caso.

Conclusiones: el uso de la película para estudio de la Filosofía política es valioso y ofrece buenos resultados a los docentes que quieran dinamizar su docencia mediante películas de valor cinematográfico. No es necesario proyectar la película completa, basta un visionado selectivo, seguido de una batería de preguntas a los estudiantes que ayuden a canalizar la discusión posterior.

PALABRAS CLAVE

PODER, POLÍTICA, TOTALITARISMO

INNOVACIÓN DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD: LA PRÁCTICA EN HISTORIA CONTEMPORÁNEA MEDIANTE LA ELABORACIÓN DE COMICS, UN EJEMPLO DE CASO

Víctor José Ortega Muñoz
Universidad de Málaga

Introducción: La entrada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación dentro del ámbito educativo, la sociedad de la información y los cambios disruptivos de herramientas tecnológicas como la Inteligencia Artificial, son una llamada a efectuar transformaciones en la metodología empleada en el proceso enseñanza/aprendizaje. Una innovación necesaria para motivar a un alumnado que ha crecido entre pantallas y que se ha visto rodeado por una gran cantidad de estímulos audiovisuales, pero que no debe centrarse exclusivamente en el artificio tecnológico sino en la base del proceso de enseñanza. En esta línea hemos llevado a cabo la puesta en marcha de una práctica dentro del ámbito universitario del grado de historia, cuyo objetivo se centra en estudiar las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial con un planteamiento novedoso y visual.

Objetivos: Conseguir motivar al alumnado universitario en el aprendizaje de las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial mediante la elaboración de un cómic que refleje los principales aspectos a estudiar y que complemente la tradicional clase magistral, fomentando a su vez el componente crítico.

Metodología: Se plantea un caso particular a través de la metodología de Proyecto de Resolución de Problemas. La idea es que el alumnado se coloque en el lugar de un profesor de Educación Secundaria ante la necesidad de desarrollar la unidad didáctica correspondiente a la Segunda Guerra Mundial. Se le solicita la elaboración de un material didáctico motivador y enriquecedor basado en una plantilla de comic que debe completar con información sobre las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial. Para poder llevarlo a cabo deben realizar una labor previa

de documentación e investigación histórica, además, cada alumno debe trabajar un tipo de consecuencias concreto (políticas, demográficas, morales, artísticas, etc.) con la idea de desarrollar un conjunto completo que se pone en común al finalizar dicha práctica. Esta experiencia se llevó a cabo en los grupos reducidos de la Universidad de Málaga dentro de la Asignatura Historia Contemporánea de España, impartida en el nivel de 3º del Grado de Historia, a lo largo de una sesión. Posteriormente se envió un cuestionario sobre la práctica para evaluar el desempeño de la misma, los comentarios sobre su ejecución, valoración y posibilidades de mejora.

Discusión: El inmovilismo es unas características de parte del profesorado universitario, pero esto no quita que existan docentes conscientes del cambio de paradigma en la educación general y con ganas de introducir innovaciones metodológicas, centradas siempre en el aprendizaje, que consigan hacer este más motivante y enriquecedor para su formación. Las tendencias educativas requieren una modernización e innovación que vayan más allá de la innovación por la innovación, buscando ser significativas en el proceso enseñanza/aprendizaje.

Resultados: El alumnado se vio motivado a sí mismo a trabajar en el tema, profundizando en el apartado de las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial, que debieron trabajar en profundidad para tener una amplia comprensión y poder así después seleccionar lo significativo y transmitirlo a sus teóricos alumnos de secundaria en un lenguaje cercano pero que mantenga la rigurosidad histórica. Si bien la mayoría terminó a tiempo, muchos se quedaron con ganas de trabajar más sesiones a través de esta metodología. La valoración del alumnado sobre la práctica fue muy positiva.

Conclusiones: Las prácticas universitarias dentro de la enseñanza de la Historia han adolecido tradicionalmente de un componente lineal. Las nuevas corrientes que se introducen pueden llegar a motivar al nuevo alumnado y hacer su paso por la carrera verdaderamente significativo, considerando apropiado su uso complementario con lo mejor de la educación tradicional.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, INNOVACIÓN DOCENTE, PRÁCTICAS

CINE Y ADAPTACIÓN LITERARIA: LOS ENUNCIADOS SENTENCIOSOS EN «O ALIENISTA», DE MACHADO DE ASSIS

SANDRA APARECIDA TEIXEIRA DE FARIA
Facultad de Filología
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: Literatura y cinema forman parte de un binomio, en el que, tratándose de adaptaciones cinematográficas, suscita la curiosidad del lector/espectador por comprobar hasta qué punto se mantuvo la fidelidad o no al texto original o qué incrementos y recortes fueron realizados por el guionista, a fin de comparar el trabajo de transposición de un texto literario a la pantalla. Ese tema puede ser muy productivo en cursos de lenguas extranjeras y se ve todavía más enriquecido si al binomio le sumamos otro campo de conocimiento, como la paremiología, posibilitando la ampliación de vocabulario y de temas de debates por medio de proverbios, aforismos, refranes, frases proverbiales, entre otras paremias.

En este estudio utilizamos como referencial comparativo los enunciados sentenciosos, o paremias, y lo aplicamos al cuento «O alienista», del escritor brasileño Joaquim Maria Machado de Assis, publicado en 1882, y a la adaptación cinematográfica con título homónimo realizada por el cineasta Guel Arraes, en 1993.

Objetivos: Nuestro objetivo es mostrar un ejemplo de combinación interdisciplinar, en el caso, entre los campos de la Literatura, Cinema y Paremiología, en la enseñanza de PLE (Português como Língua

Estrangeira) a estudiantes de nivel B2 y en contexto multicultural. El estudio se centra en la adquisición de léxico y en el aspecto semántico de los enunciados sentenciosos seleccionados.

Metodología: Como metodología, primeramente, se les anuncia a los estudiantes la actividad que vamos a trabajar y se explica algunos términos que usaremos, entre ellos, los relacionados con la paremiología. A continuación, se les encarga para casa la lectura del cuento "O Alienista» y que preparen una lista con las paremias encontradas. Esa lista es comprobada en clase, así como, la comprensión e interpretación del texto. Posteriormente, los estudiantes asisten a la película y realizan la misma acción que con el texto. Al final, se comprueban los resultados, se abre espacio para el debate y se termina la actividad con la elaboración de un texto (carta, cuento o crónica).

Discusión: Finalizada la comprobación por parte de los estudiantes, el debate que se abre incluye, entre otros temas, la observación del grado de fidelidad en la adaptación del texto a la pantalla; puntos de interés para la selección de los enunciados sentenciosos; la verificación de la existencia o no de desviaciones de sentido entre el discurso cinematográfico y la narración literaria.

Resultados: Algunos de los resultados obtenidos fueron los siguientes:

- Se registra la repetición de sólo dos paremias en la transposición fílmica del cuento «O Alienista»;
- No se aprecian mudanzas de sentido entre el discurso cinematográfico y la narración literaria;
- Se verifican cambios de emisores en ciertos enunciados.

Conclusiones: En cuanto a la adaptación cinematográfica, consideramos que se manifiesta un elevado grado de fidelidad a la obra literaria. En relación con los objetivos de aprendizaje, la variedad de enunciados sentenciosos encontrados ha favorecido a que los estudiantes ampliaran su vocabulario, que fue reforzado en la práctica con los debates suscitados y en la creación de un texto escrito, además del trabajo de identificación de paremias y el ejercicio de interpretación semántica, consolidando de manera integral el conocimiento adquirido.

PALABRAS CLAVE

ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA, ENUNCIADOS SENTENCIOSOS, LITERATURA, MACHADO DE ASSIS, PAREMIOLOGÍA

CÓMICS Y CUENTOS CON "SENTIDO": DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

MARIA PILAR RIBATE MOLINA
Facultad Ciencias de la Salud. Universidad San Jorge

ESTELA SANGÜESA SANGÜESA
CRISTINA BELÉN GARCÍA GARCÍA
Universidad San Jorge

Introducción: La sociedad pone de manifiesto la necesidad de que los investigadores acerquen, con un formato más accesible, los avances obtenidos en sus investigaciones. Es importante fomentar las destrezas en divulgación científica lo antes posible en las generaciones que desarrollen su actividad profesional en la investigación, como es el caso de los estudiantes de Biomedicina. Existen diferentes estrategias de divulgación según la población destinataria. Si se trata de población infantil suele ser más habitual el uso de los cómics, ya que consigue acercar la información de una manera simple a la población infantil.

Objetivos: El objetivo de esta experiencia es mejorar la capacidad de comunicación y transmisión de conocimientos por parte de los alumnos universitarios, fomentando el interés por la comunicación científica mediante el uso de cómics/cuentos como herramienta de divulgación dirigidas a población infantil.

Metodología: Para responder a las dudas sobre el funcionamiento del cuerpo los alumnos de Fisiología Humana del grado en Biomedicina

elaboraron un cuento/cómic. Tuvieron que adaptar el vocabulario y buscar una forma sencilla de explicar un proceso fisiológico. La experiencia se desarrolló en varias fases:

Preparación: Los alumnos de 3º de primaria plantearon preguntas relacionadas con los sentidos especiales. Estas preguntas se sortearon entre los alumnos de Biomedicina como tema de su trabajo grupal.

Diseño y creación del material didáctico: Desde la asignatura de Fisiología se realizó un taller de trabajo cooperativo para el desarrollo de los cuentos y cómics.

Divulgación científica: Lectura del libro "Cuentos con sentido" por los niños. Evaluación del contenido a través de una encuesta sencilla.

Fase final: Recogida de resultados de los alumnos de la universidad y del colegio mediante una encuesta anónima.

Resultados: La encuesta fue realizada una vez finalizado el curso y de forma anónima. El cuestionario presentaba preguntas cerradas con respuestas de escala de tipo Likert y preguntas abiertas acerca de herramientas de divulgación científica y comentarios generales de la actividad. La tasa de respuesta fue del 63,3%. Los resultados principales que se pudieron obtener fue que los alumnos mayoritariamente coinciden en que ha sido de utilidad para el público objetivo, consideran importante la divulgación científica para profesionales sanitarios y recomendarían continuar con esta actividad en la asignatura en próximos cursos. Varios de ellos consideran que es una actividad que conlleva mucho esfuerzo y tiempo y adaptarla a ese tipo de público no les ha resultado fácil. La forma de divulgación con la que se sienten más cómodos son las redes sociales, talleres científicos y la creación de cómics/cuentos. Esta experiencia ha permitido resolver las dudas que los niños tenían sobre el cuerpo según han reflejado en sus encuestas.

Discusión: Esta experiencia pretende formar profesionales en el ámbito de la investigación en salud humana que aprendan a transmitir los hallazgos científicos más relevantes de una forma accesible para cualquier tipo de población. Para ello es muy importante seleccionar la herramienta de divulgación científica más adecuada al público destinatario.

Los alumnos de la universidad aprenderán distintas herramientas de divulgación que les puedan servir en su futuro profesional.

PALABRAS CLAVE

BIOMEDICA, DIVULGACIÓN CIENTÍFICA, FISIOLOGÍA, VOCACIONES CIENTÍFICAS

REFERENTES COMUNICATIVOS A TRAVÉS DEL CINE: EL FRAGMENTO CINEMATOGRÁFICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA ORAL EN LA FORMACIÓN DOCENTE

CARMEN HERNÁNDEZ-ESCOLANO
Universidad Isabel 1

El cine es un recurso de gran valor formativo, una manera de innovar en la práctica pedagógica, en la docencia, tanto desde su vertiente del tratamiento de una temática como desde la perspectiva del desarrollo de la capacidad de análisis y del pensamiento crítico.

El cine es un recurso de gran valor formativo, una manera de innovar en la práctica pedagógica, en la docencia, tanto desde su vertiente del tratamiento de una temática como desde la perspectiva del desarrollo de la capacidad de análisis y del pensamiento crítico.

Las historias proyectadas desde la cámara captan la atención de todos, desde la de los más pequeños hasta los más mayores. Al mismo tiempo la versatilidad y diversidad de perspectivas permite abordar situaciones y contextos diversos incorporando la mirada educativa al cine transferida a cualquier contexto formativo.

La presente comunicación plantea los resultados obtenidos a partir del diseño e implementación de un programa formativo de mejora de la

competencia comunicativa oral docente desde un espacio donde se vinculan desarrollo competencial y cine. La dimensión formativa del cine se trata como instrumento de observación y análisis de referentes, de situaciones y contextos, en la que el visionado se vincula a la observación y la práctica reflexiva docente.

La aproximación al análisis del acto comunicativo y sus referentes se aborda desde el fragmento cinematográfico (Bergala, 2007) en la que a partir de géneros diversos se plantea la potencialidad de los referentes como herramienta didáctica en distintos contextos formativos (formales, no formales y divulgativos). Al mismo tiempo permite identificar oportunidades de transferencia a contextos y prácticas comunicativas diversas de carácter educativo.

Las distintas situaciones de aprendizaje/fragmentos fílmicos plantean estilos comunicativos diversos de impacto en el aula, y fuera de ella. El visionado de fragmentos y su posterior análisis permiten un reflexión exhaustiva, tanto de los aspectos comunicativos verbales, como los de carácter no verbal (prosódicos y extralingüísticos) y tener pautas de su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández, 2016).

En definitiva, la posibilidad de transformación a través de la palabra (Freire,1970), o más aún de la comunicación, hacen de este desarrollo competencial docente un elemento clave. Aquí el cine constituye una potente herramienta didáctica, facilita un análisis de contextos y situaciones que favorecen la posterior transferencia y la creación de contextos comunicativos eficaces (Hernández y Alguacil, 2020).

PALABRAS CLAVE

CINE, COMPETENCIA DOCENTE, COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL, DIDÁCTICA UNIVERSITARIA, EDUCACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL

COMIC-ON: LIBROS PARA EL FUTURO

NATALIA TELLO BURGOS
Colegios Divina Infantita y La Presentación de Guadix

ANA Mª LÓPEZ MONTES
Universidad de Granada

CARLA ÁLVAREZ ROMERO
Universitat Politècnica de València
Universidad de Granada

Hoy en día, en el marco de la Educación Secundaria se contempla el desarrollo de capacidades y destrezas que tienen como eje vertebral la creatividad y el pensamiento crítico del alumnado. Para ello, los principios pedagógicos expuestos en la nueva normativa sobre Educación (Real Decreto 217/2022) nos instan a promover los hábitos de lectura y trabajar de manera transversal la comprensión lectora, la expresión oral y escrita y la comunicación en todas sus vertientes.

Por lo tanto, en este trabajo se presenta un proyecto llevado a cabo en el C.D.P. Divina Infantita de Guadix (Granada) a través de las materias de Lengua Castellana y Literatura (LCL) y Educación plástica, visual y audiovisual (EPVA) enmarcado dentro del Programa para la Innovación Educativa "ComunicA" perteneciente a la Junta de Andalucía.

La intención a la hora de participar en este programa ha sido ofrecer recursos y propuestas de trabajo innovadoras para el desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) a través de una metodología activa y motivadora y mediante el fomento y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El objetivo principal de las actividades de este proyecto ha sido desarrollar las cuatro destrezas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir. Por lo que los objetivos secundarios a alcanzar han sido:

1. Desarrollar la competencia comunicativa del alumnado, fomentando y ampliando progresivamente su vocabulario.
2. Fomentar el gusto por la lectura, implicando a profesionales de otros ámbitos (artistas, profesores universitarios, investigadores, restauradores y conservadores de libros, etc.) para motivar e incentivar el aprendizaje por descubrimiento.
3. Impulsar el talento, la creatividad y la capacidad de innovación del alumnado, con la creación de un cómic desde el soporte al contenido, diseñando y valorando las posibilidades que tiene éste como método comunicativo.
4. Utilizar el lenguaje propio del cómic para expresarse de forma coherente, adecuada y correcta en los diversos contextos de la actividad social y cultural.

Para la puesta en funcionamiento de este proyecto se ha llevado a cabo una metodología combinada que ha tenido como punto de partida una valoración formal del hábito lector del alumnado y un taller teórico/práctico dirigido por docentes e investigadores de la Universidad de Granada. A partir de los resultados obtenidos en esa valoración se han propuesto y adaptado las diferentes actividades que se han combinado entre las materias implicadas.

El producto final de este proyecto ha sido variado, desde el diseño de cartelería publicitando diferentes características sobre el libro y su historia hasta la creación de cómics propios. Los resultados obtenidos son muy positivos, ya que el alumnado ha mostrado una buena adquisición de competencias específicas y de retención de contenidos o saberes básicos. Además, han demostrado una gran involucración en el proyecto debido, probablemente, a su alta motivación y a la participación de agentes externos al centro durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, EDUCACIÓN PLÁSTICA, EDUCACIÓN SECUNDARIA, EXPERIENCIA DOCENTE TRANSVERSAL, LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

APROXIMACIÓN INTEGRAL DE LA ENSEÑANZA DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL AUDIOVISUAL APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

DANIEL VILLA GRACIA
ALEJANDRO PRIEGO DÍAZ
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: En el actual plan de estudios de Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid, el segundo año incluye una asignatura en la que se trata de enseñar los principios básicos de una producción audiovisual desde el punto de vista técnico, desde la grabación hasta la emisión o proyección. Esta asignatura, Tecnología Digital Aplicada a los Medios Audiovisuales, supone un primer punto práctico de los conocimientos básicos aplicados al ámbito técnico y artístico del cine, la publicidad y la televisión. Objetivos: Mediante este estudio, tratamos de proponer una metodología docente aplicable a otras facultades o centros de educación superior que quieran implementar la enseñanza de conceptos técnicos y artísticos audiovisuales en una asignatura de un cuatrimestre. Metodología: Mediante la planificación de un calendario ajustado al cuatrimestre, haremos una división de aspectos teóricos y prácticos de la asignatura en función del material disponible (cámaras, ópticas, equipos de grabación de sonido, equipos informáticos, software de edición y postproducción y sistemas de proyección). Evaluaremos los resultados de las entregas para averiguar si la acumulación de conceptos a lo largo de las mismas resulta apropiado para los resultados del aprendizaje. Discusión: A partir de dicho calendario, estableceremos unos objetivos en la práctica basados en los principales aspectos de la producción técnica: imagen, sonido y postproducción. Dichos objetivos se centrarán en manejo de cámaras con sus ópticas, así como iluminación, grabación y manejo del sonido en función del espacio y los distintos tipos de micrófono. Tras las correspondientes sesiones teóricas y prácticas, se realizan tres entregas: una centrada en la operación de cámara y manejo de luz en interior y exterior día, otra que implica grabación de sonido

tanto en diálogos como en foley y ambiente y una última de libre elección: un cortometraje de ficción o un tutorial de equipos audiovisuales. Resultados: Según las calificaciones obtenidas, la primera práctica presenta los peores resultados, si bien hay una comprensión de los conceptos teóricos. La segunda práctica obtiene mejores resultados en la parte de imagen, con resultados desiguales en la parte de sonido. La tercera práctica es la que ofrece mejores resultados en todos los casos. Los aspectos visuales y sonoros parecen estar asimilados, mientras que hay algunas deficiencias narrativas debidas a que no son objeto de enseñanza en esta asignatura. Conclusiones: El planteamiento sumario de ir añadiendo elementos técnicos a las prácticas parece dar resultados satisfactorios, si bien la práctica inicial resulta complicada para gran parte de los alumnos. Esta metodología parece resultar adecuada para una aproximación intermedia a la grabación y edición de piezas audiovisuales.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EDICIÓN DE VÍDEO, SONIDO, TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES, VIDEOGRABACIÓN

EL LARGO Y TORTUOSO CAMINO, LA AUTOBIOGRAFÍA DE JORDI SIERRA I FABRA EN FORMATO CÓMIC

MAR FERNÁNDEZ-VÁZQUEZ
Universidade de Vigo

Introducción: El escritor catalán Jordi Sierra i Fabra, un fértil autor de Literatura Infantil y Juvenil, multipremiado y traducido, publicó en 2022, año en que se cumplían cincuenta años de su primera obra, su vida en cómic. La autobiografía *El largo y tortuoso camino* (Norma Editorial) cuenta con guion del propio Jordi Sierra i Fabra y con dibujo y

color de Carlos Moreno. La publicación de dos páginas, a modo de Memorias, en 2012 constituyen la génesis de este cómic autobiográfico, que Sierra i Fabra escribió a petición de su editor y de una propuesta de la editorial para que escribiese él mismo el guion.

Enfoque: La producción de cómic, la novela arte, ha despertado una atenta revisión crítica de estudiosos, críticos literarios y docentes de diversas etapas educativas (desde la Educación Infantil hasta la Universidad) que se incrementado en los últimos años para intentar discernir las similitudes y las diferencias entre el cómic y la novela gráfica, para definir el cómic en sentido laxo y para determinar qué rasgos delimitan las fronteras entre cómic y novela gráfica. A partir de las reflexiones volcadas por estudiosos de la Red Temática de Investigación "Las Literaturas Infantiles y Juveniles del Marco Ibérico e Iberoamericano" (LIJMI), en el monográfico *Cómic e literatura* (Xerais, 2022), se analiza la autobiografía en formato cómic, centrado el estudio en el peritexto inicial, las peculiaridades de las narrativas icónica y textual, la disposición de imágenes y textos en secuencias, la estructuración de la viñeta y el simbólico uso del color.

Objetivos: Se persigue, como objetivo principal, el de plasmar las características que unen y separan al cómic de la novela gráfica; y, como objetivos específicos, los de fijar el diálogo intrínseco entre narrativa visual y narrativa textual, proponer la secuencia como unidad estructural de la misma vivencia autobiográfica y establecer un juego simbólico con el lector en base a la gama cromática, que pasa de los colores oscuros al comienzo del dificultoso camino emprendido por Jordi Sierra i Fabra hasta los colores vivos, una muestra de que el autor catalán ha alcanzado su ansiado deseo de convertirse en escritor.

Metodología: Se apuesta por un diseño metodológico mixto, basado en el análisis del contenido textual y visual de *El largo y tortuoso camino*.

Discusión: El foco de atención de este análisis pivota en la viabilidad o no de abordar el objetivo principal y los objetivos específicos apuntados, a la hora de estudiar una vida narrada en formato cómic.

Resultados: El análisis del peritexto inicial, las narrativas icónica y textual, la disposición de imágenes y textos en secuencias, la estructuración

de la viñeta y el simbólico uso del color han permitido evidenciar las características que distancian el cómic de la novela gráfica.

Conclusiones: Tras la lectura crítica y analítica del contenido visual y textual, se puede concluir que la autobiografía *El largo y tortuoso camino* transita entre el formato cómic y la novela gráfica, gracias a las interferencias entre vida, lectura y música.

PALABRAS CLAVE

AUTOBIOGRAFÍA, CÓMIC, EXPERIENCIA DE VIDA, LECTURA, NOVELA GRÁFICA

ABORDAJE MULTIMEDIAL DEL 11-M EN LA FICCIÓN HISPÁNICA: UNA EXPERIENCIA DOCENTE

Mónica María Martínez Sariego
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Los atentados del 11-M en Madrid, que sacudieron el país hace ya casi veinte años, constituyen una de las grandes heridas abiertas en la historia reciente de España. Como es sabido, el jueves 11 de marzo de 2004, entre las 7:37 y 7:39 de la mañana, tuvieron lugar en la estación de Atocha diez explosiones en cuatro trenes de cercanías, que provocaron casi 2000 heridos y 193 muertos. Los primeros en narrar lo ocurrido fueron los medios de comunicación, en lo que supuso uno de los ejemplos de manipulación informativa más llamativos de la historia reciente, pero desde muy pronto surgieron también obras de ficción en diferentes medios discursivos: literatura (poesía, narrativa y drama), cine, canción popular y cómic.

En esta comunicación describimos una experiencia didáctica llevada a cabo en la asignatura "Literatura actual" (Máster en Cultura Audiovisual y Literaria, ULPGC) durante dos cursos académicos, en el marco de un módulo didáctico destinado al estudio de la transfiguración literaria de acontecimientos históricos recientes en la ficción española de nuestros días. El corpus literario, que es bastante nutrido, lo integran la plaquette lírica *Cartas para Angélica* (Beatriz Villacañas, 2016); la obra teatral *Ana el once de marzo* (Paloma Pedrero), pieza representada en 2015, pero incluida ya en la compilación *Once voces contra la barbarie del 11-M* (2006); y las obras narrativas *La piedra en el corazón* (Luis Mateo Díez, 2007) y *Madrid Blues* (Blanca Riestra, 2008). Como representante del tratamiento de esta materia en el cómic analizamos *11-M: la novela gráfica* (Gálvez Guiral, Mundet, González, 2009). Se consideran también, como manifestaciones en otros medios discursivos, la canción "Jueves" (*A las cinco en el Astoria,* La Oreja de Van Gogh, 2008) y la película *Chicos normales* (Daniel Hernández, 2008). Establecemos, asimismo, de forma secundaria, paralelos con otras manifestaciones literarias.

Las actividades que sobre este corpus se plantean son, ante todo, de naturaleza teórica y crítica, relacionadas con las competencias de la asignatura. Involucran, en primer lugar, la reflexión sobre el abordaje por parte de diferentes creadores de una misma temática a través de lenguajes diversos, con atención a los fenómenos de confluencia y divergencia. De igual modo, al analizar la relación entre literatura e historia, establecemos una distinción básica entre literatura histórica, capaz de ofrecer una versión matizada del suceso tras el paso del tiempo, y la literatura testimonial, que carece de perspectiva, aparece marcada por la incertidumbre y es, a menudo, trivial.

PALABRAS CLAVE

11-M, ATENTADOS, INTERMEDIALIDAD, LITERATURA ACTUAL, NOVELA GRÁFICA

EL CÓMIC "DE MADEIRA A HAWÁI": UN VIAJE PEDAGÓGICO POTENCIADO POR REALIDAD AUMENTADA

ROBERTO MACEDO ALVES
Conservatório - Escola Profissional das Artes da Madeira Eng.o Luiz Peter Clode

NUNO FRAGA
Universidade da Madeira

La presente ponencia tiene como objetivo presentar el proceso pedagógico de la elaboración del cómic "De Madeira a Hawái ", que encapsula los principios de pioneros en educación como Eliot Eisner y Seymour Papert. Este proyecto arroja luz sobre la travesía migratoria de la gente de la Isla de Madeira a las Islas Hawaianas durante finales del siglo XIX, todo ello fusionado con la vanguardista tecnología de Realidad Aumentada (AR).

La importancia de la educación artística subrayada por Eliot Eisner resuena en este proyecto. Los estudiantes analizaron en profundidad los elementos históricos, culturales y artísticos de las sociedades de Madeira y Hawái durante el siglo XIX. La publicación inmersiva de AR que produjeron narra esta historia de migración humana a través de arte interactivo y narrativas históricas, reflejando así la creencia de Eisner en el poder educativo del arte.

Siguiendo el espíritu del Construccionismo de Seymour Papert, el proceso de creación del Cómic con AR fue un viaje de construcción de conocimiento para los estudiantes. Se sumergieron en una investigación histórica detallada, participaron en el desarrollo de Realidad Aumentada y así experimentaron el potencial de la tecnología como una herramienta educativa influyente, manifestando la filosofía de Papert en un entorno práctico y "mathetic".

El trabajo pedagógico desarrollado utilizó metodologías activas, trabajo colaborativo y de grupo y derrumbó los muros del salón de clase en la medida

que los estudiantes fueron mediados por procesos de aprendizaje que también se desarrollaban y construían em otros espacios y tiempos pedagógicos (ejemplos: bibliotecas, museos y en la casa de cada estudiante).

El proyecto resultó en una mejora significativa en la comprensión de los estudiantes sobre esta migración histórica. El ambiente de AR les permitió 'experimentar' los viajes de manera inmersiva, desencadenando curiosidad y estimulando una exploración más profunda de la narrativa histórica. Además, sirvió como una plataforma eficaz para fomentar la alfabetización digital, ofreciendo experiencia práctica con AR y sus implicaciones educativas, bien como amplió las possibilidades de trabajo pedagógico em torno de la historia de Madeira y de la educación para la ciudadanía em el currículo escolar. El proyecto de construcción del cómic y el trabajo pedagógico que lo sustentó también contribuyó para el desarrollo de competencias en los estudiantes tales como, la creatividad, pensamiento crítico y el conocimiento del otro, que se expresan también en el "Perfil de los alumnos a la salida de la escolaridad obligatoria" (Ministerio de Educación de Portugal).

En conclusión, este proyecto, que fusiona historia, educación artística y tecnología, representa un enfoque interdisciplinario innovador. Muestra la naturaleza evolutiva de la educación en el siglo XXI, integrando avances digitales con métodos de aprendizaje tradicionales para crear una experiencia de aprendizaje integral y atractiva. "De Madeira a Hawái " incorpora los principios de Eisner y Papert, fusionando la educación histórica con la tecnología para proporcionar una experiencia de aprendizaje significativa, donde el estudiante está en el centro del proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

CÓMIC, NUEVAS TECNOLOGÍAS, PEDAGOGÍA, REALIDAD AUMENTADA

CUENTOS. EL USO DE LOS CUENTOS MANIPULATIVOS-INTERACTIVOS EN LA ETAPA DE INFANTIL PARA EL CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

JAVIER CONTRERAS GARCÍA
Universidad de Granada

Los cuentos son unas de las principales herramientas para apoyar el trasvase de conocimiento que se pueden utilizar en la etapa de Educación Infantil. Los cuentos son una forma atractiva para los niños de adquirir conocimiento y conocer el entorno y el mundo que les rodea. Además de esto, los cuentos pueden tratar cualquier temática, trasmitir valores, así como conocimientos curriculares. Por tanto, son una herramienta didáctica de primer orden. Aquí proponemos poner en liza una serie de cuentos relacionados con el conocimiento del entorno en la etapa de infantil, pero que estén basados en un uso interactivo o manipulativo del mismo. Cuentos con solapas, o de estilo pop up, son altamente atractivos para el alumnado, con lo cual queremos poner en valor su uso en las aulas. Nuestro objetivo será realizar una puesta en valor en áreas temáticas de estos cuentos como recursos didáctico para la asignatura de conocimiento del entorno en educación infantil. Analizaremos obras como: las series ”Pop-up”, dónde está?, o ”Pop-up” Jungla, así como diversos cuentos de este tipo como pueden ser: ”El Monstruo de los Colores”, ”Paddington Londres”, o ”Por si no te lo he dicho”. Plantearemos porque es interesante el uso de estas obras, destacaremos sus ilustraciones así como su uso interactivo, clasificando en temáticas d trabajo, siempre atendiendo a su uso en la rama de Conocimiento del Entorno en Infantil. Se espera como resultado una puesta en valor de esta metodología, basada en los resultados de las propuesta realizadas por el grupo clase de la asignatura de Conocimiento del Entorno de la Universidad de Granada.

PALABRAS CLAVE

CUENTOS, EDUCACIÓN INFANTIL, INNOVACIÓN DIDÁCTICA

NEUROCIENCIA APLICADA A LA EDUCACIÓN

ABSTRACT

Hace poco más de treinta años los científicos pensaban que la estructura del cerebro era inmutable, que nacíamos con un número determinado de neuronas que iban perdiéndose con el paso del tiempo y que nuestros genes heredados condicionaban nuestra inteligencia.

Actualmente sabemos que existe la neuroplasticidad, una propiedad del sistema nervioso que permite al cerebro adaptarse continuamente a las experiencias vitales. La experiencia modifica nuestro cerebro continuamente, fortaleciendo o debilitando las sinapsis que conectan las neuronas. Esta propiedad inherente al cerebro posibilita que el aprendizaje se dé durante toda la vida y que siempre podemos esperar la mejor versión de nuestros alumnos.

Con el auge de las neurociencias y la idea de que lo que ocurre en el aula influye decisivamente en el cerebro, el rendimiento y la personalidad de los alumnos, se hace cada vez más necesario estudiar cómo afecta nuestra metodología a los estudiantes y su aprendizaje, a la vez que nos invita a los docentes a replantearnos la manera en la que enseñamos.

Por este motivo, proponemos este simposio sobre Neurociencia aplicada a la educación. Creemos que es muy importante intercambiar y divulgar experiencias educativas que la neurociencia ha demostrado que favorecen el aprendizaje. Para ello proponemos las siguientes líneas temáticas:

- Funciones ejecutivas y aprendizaje: Esta línea temática recoge todo tipo de propuestas que muestren diferentes experiencias prácticas en las que se potencie desde una mirada neuroeducativa el desarrollo de las funciones ejecutivas para favorecer los procesos de aprendizaje.
- Habilidades que favorecen el aprendizaje: Por su influencia sobre las funciones ejecutivas, hay una serie de habilidades que favorecen el aprendizaje y merecen ser estudiadas. Este panel aceptará estudios en los que se hayan puesto en práctica estrategias educativas que fomenten el pensamiento crítico, la reflexión, la metacognición, la autorregulación o la mentalidad de crecimiento.

- **Ponencia S19-01.** INNOVACIÓN EDUCATIVA: APRENDIZAJE DE UNA 2L DESDE LOS PLANTEAMIENTOS DE LA NEUROCIENCIA Y CON LA MEDIACIÓN DE RECURSOS DIGITALES Rosa Isabel Abad Castro.
- **Ponencia S19-02.** ¡ENCIENDE TU LUPA PEDAGÓGICA!. AUTORREFLEXIÓN DOCENTE EN EL AULA DE INFANTIL PARA BUSCAR INDICIOS QUE CONTRIBUYEN AL DESARROLLO LAS FUNCIONES EJECUTIVAS. Ana Alberola Albors. Iolanda Nieves De La Vega.
- **Ponencia S19-03.** EL MITO DE LAS PIRÁMIDES DE APRENDIZAJE DESDE UN PUNTO DE VISTA NEUROEDUCATIVO Rocío Bartolomé Rodríguez.
- **Ponencia S19-04.** FOMENTANDO EL FEEDBACK EN EL ÁREA DE LENGUA. Maria José Copoví Merín.
- **Ponencia S19-05.** JOSÉ SARAMAGO: O SER E O SENTIR NUMA ORQUESTRA CONCERTADA PARA DESENVOLVIMENTO EXISTENCIAL Patrice Mendes Pacheco.
- **Ponencia S19-06.** "FACTORES INFLUYENTES EN EL ESTADO ANÍMICO DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y SU POSIBLE REPERCUSIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO" Laura López Pingarrón. Marisol Soria. José Joaquín García García.
- **Ponencia S19-07.** ENSEÑANZA BASADA EN HISTORIAS TRADICIONALES: LA CURIOSIDAD COMO MÉTODO DE NEUROEDUCACIÓN EN BIOQUÍMICA Josep Joan Centelles Serra. Estefanía Moreno Guillén. Santiago Imperial Ródenas. Pedro De Atauri Carulla.
- **Ponencia S19-08.** EDUCATIVE NEUROSCIENCE INSIGHTS: WORKING MEMORY AND BILINGUAL WRITTEN PRODUCTION Carlos Andres Restrepo Zapata.
- **Ponencia S19-09.** LA MEMORIA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL Y ADOLESCENTE. Ana Isabel Agusti Lopez. Ana Rodríguez Martín.
- **Ponencia S19-10.** EL APRENDIZAJE EN DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO A TRAVÉS DE LA FORMACIÓN EN NEUROCIENCIA Celia Andreu-Sánchez. Miguel Ángel Martín-Pascual.

- **Ponencia S19-11.** UTILIDAD DE LA PEEGT EN EL CONTEXTO EDUCATIVO: POSIBILIDADES DE APLICACIÓN POR EQUIPOS DE PROFESORES Rodrigo Lupercio Riaño Pineda.
- **Ponencia S19-12.** DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, FUNCIONES EJECUTIVAS, METACOGNICIÓN Y VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO DE 6-17 AÑOS. Priscila Lizeth Almaguer Ramírez. Teresa Rossignoli Palomeque.
- **Ponencia S19-13.** LECOLE: LEGIBILIDAD, LECTURABILIDAD Y COMPRENSIBILIDAD EN ESPAÑOL DESDE UNA PERSPECTIVA NEURODIDÁCTICA Elena Del Pilar Jiménez Pérez. Olivia López Martínez.
- **Ponencia S19-14.** NEUROEDUCACIÓN Y VÍDEOS DOCENTES Laura López Martín. Francisco Javier Pérez Blanco. Patricia Izquierdo-Iranzo.
- **Ponencia S19-15.** PEDAGOGÍA ESCOLE: MICRO LESSONS & LEARNING CROP Alexandra Parra Hernández.

INNOVACIÓN EDUCATIVA: APRENDIZAJE DE UNA 2L DESDE LOS PLANTEAMIENTOS DE LA NEUROCIENCIA Y CON LA MEDIACIÓN DE RECURSOS DIGITALES

ROSA ISABEL ABAD CASTRO
Univ. Autónoma de Madrid y Univ. Complutense de Madrid

El aprendizaje de una segunda lengua supone una tarea de gran complejidad a nivel cognitivo. Como consecuencia de esta complejidad, el aprendizaje de una 2L ha sido materia objeto de estudio desde la antigüedad, dando lugar al desarrollo de múltiples modelos metodológicos desde distintas disciplinas. Sin embargo, a pesar de esta diversidad de estudios es importante señalar que no se ha alcanzado un acuerdo común y generalizado sobre el modelo más adecuado para el aprendizaje de una 2L.

La sociedad del s. XXI, en continuo cambio y evolución, presenta unas necesidades educativas muy diferentes a las necesidades educativas de las sociedades de siglos pasados. Es por ello por lo que se hacen necesarias nuevas fórmulas de enseñanza aprendizaje que den respuesta eficaz a estas necesidades actuales. En este sentido, el avance de ciencias como la neurociencia aplicada a la educación y sus aportaciones al conocimiento científico de cómo el cerebro realiza aprendizajes y en concreto de cómo realiza aprendizajes de una lengua extranjera, supone una gran contribución a la innovación educativa que demanda la sociedad actual. Además, es importante señalar que la neurociencia otorga un papel primordial a las emociones y éstas han de ser tenidas en cuenta a la hora de diseñar metodologías, que promuevan aprendizajes significativos vinculados con el mundo real de los aprendientes. Por otra parte, nuestra sociedad ha experimentado un gran desarrollo tecnológico por lo que se hace indispensable que la educación adopte, de manera natural, los recursos digitales en su práctica educativa.

El objetivo principal de esta ponencia, es por una parte presentar un análisis de las contribuciones que la neurociencia realiza al conocimiento

del proceso de aprendizaje de una 2L, en el caso concreto del alemán, y por otra parte, mostrar recursos digitales desarrollados a partir de estas aportaciones neurocientíficas que puedan favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje y el bienestar emocional. De este modo, se aborda, desde un planteamiento científico, dos elementos de innovación educativa: neurociencia y recursos digitales, partiendo de la hipótesis de que una metodología de enseñanza aprendizaje de una 2L basada en las aportaciones de la neurociencia cognitiva y mediada por recursos digitales permite mejorar los resultados académicos, la motivación, la creatividad, la atención y la memoria, además de detectar a tiempo las necesidades educativas con el objetivo de poder redirigir la práctica y dar respuesta eficaz a las necesidades detectadas.

La metodología de esta investigación responde a un estudio del funcionamiento del cerebro en el proceso de aprendizaje, especialmente de una segunda lengua, observando tanto las áreas cerebrales activadas, como los cambios en las conexiones neuronales y en las alteraciones bioquímicas que favorecen la atención, la memoria, la emoción, la creatividad y la motivación. Se realiza asimismo un estudio de los recursos digitales, entendidos como herramientas de innovación educativa y creatividad en el proceso de enseñanza, adquisición y consolidación de aprendizajes.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA APRENDIZAJE SEGUNDA LENGUA; NEUROCIENCIA COGNITIVA; RECURSOS DIGITALES EN EDUCACIÓN; MOTIVACIÓN Y EMOCIÓN; INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

¡ENCIENDE TU LUPA PEDAGÓGICA!. AUTORREFLEXIÓN DOCENTE EN EL AULA DE INFANTIL PARA BUSCAR INDICIOS QUE CONTRIBUYEN AL DESARROLLO LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Ana Alberola Albors
Escolapios Betania

Iolanda Nieves De La Vega
Universidad de Navarra (UNAV)

Introducción: En los últimos años, el estudio del funcionamiento cerebral en relación con los aprendizajes escolares, ha generado una cantidad de datos y teorías que, amparadas bajo el término "neuroeducación", se instauran en las aulas sin mucha reflexión previa por parte de los docentes. Por ello, es cada vez más importante que los maestros aprendamos a cuidar y a entrenar nuestra mirada crítica sobre la selección que hacemos de nuevas metodologías pedagógicas. Este documento parte de esta necesidad y pretende ser un ejemplo de cómo reflexionar sobre nuestra propia práctica docente en un escenario concreto (aprendizaje de una lengua extranjera, inglés, en edades tempranas) y sobre un tema relevante desde el enfoque neuroeducativo (el desarrollo de las Funciones Ejecutivas).

Objetivos: Para poder guiar esta reflexión creemos necesario seguir unos pasos, que se corresponden con los objetivos de este trabajo.

1. En primer lugar, elaboraremos un marco teórico de referencia sobre algunos postulados "neuroeducativos" que son el sustento pedagógico que hemos integrado en el diseño de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en la etapa Infantil. Estos principios son; el desarrollo de las funciones ejecutivas desde edades tempranas, el juego como herramienta básica de aprendizaje activo y la emoción como motor para captar la atención, fomentar la motivación y una vinculación positiva hacia el aprendizaje.

2. En segundo lugar, nuestro objetivo es presentar algunas de las actividades que hemos llevado a cabo en el aula y valorarlas con una guía descriptiva que ayude al docente a reflexionar sobre el diseño del aprendizaje en dichas actividades.
3. Por último, queremos comprobar y buscar indicios sobre cómo estas actividades pueden contribuir al desarrollo de las FFEE en edades tempranas.

Metodología: Primero, fundamentaremos nuestro trabajo elaborando un marco de refencia teórico. Después, presentaremos las actividades realizadas en el aula, y las estudiaremos de forma descriptiva. Esta reflexión la realizaremos en un apartado que hemos llamado "Enciende tu lupa pedagógica". Aquí, el docente, tratará de responder descriptivamente y con acciones concretas a la pregunta ¿Qué has hecho para que tu alumnado aprenda de forma significativa en esta actividad?

Con las respuestas de este apartado, trataremos de deducir la relación entre dichas acciones y su contribución al desarrollo de las Funciones ejecutivas.

Resultados: Evidencias cualitativas sobre cómo algunas de las prácticas docentes presentes en el día a día del aula, ayudan al desarrollo de las funciones ejecutivas.

Conclusiones: Podemos guiar y acompañar procesos de reflexión y crecimiento pedagógico de los docentes a partir de su realidad concreta. Para ello es importante ofrecer una guía rigurosa, clara y sencilla que sirva de marco de referencia, y a su vez, genere procesos de investigación/acción en las aulas.

PALABRAS CLAVE

EDADES TEMPRANAS, FUNCIONES EJECUTIVAS, REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

EL MITO DE LAS PIRÁMIDES DE APRENDIZAJE DESDE UN PUNTO DE VISTA NEUROEDUCATIVO

ROCÍO BARTOLOMÉ RODRÍGUEZ
Universidad Autónoma de Madrid

Introducción: las pirámides de aprendizaje son gráficos con forma de pirámide que explicitan en porcentajes la capacidad de retención de unos contenidos por parte de los estudiantes. Según estas pirámides, esa capacidad de retención varía según la modalidad en que se presentan los contenidos al alumnado. Esos porcentajes se distribuyen de la siguiente manera: aprendemos un 5 % de lo que escuchamos a un profesor, un 10 % de lo que leemos en un libro, un 20 % de lo que vemos en un gráfico, un 30 % de lo que vemos en una demostración, un 50 % de lo hablado en una conversación, un 75 % de lo que practicamos haciendo y un 90 % de lo que enseñamos.

Metodología: estos datos aportan cantidades sobre retención del aprendizaje muy concretas y exactas con un crecimiento exponencial casi imposible de creer en la investigación científica. Lo que no está tan claro es quién es el autor de estas famosas pirámides de aprendizaje. Con una simple búsqueda en Google, vemos que son tres los posibles autores de estas pirámides. Tampoco está clara la fecha en que aparecieron ni la metodología empleada para calcular unos porcentajes tan específicos. Y, sin embargo, son utilizadas por cientos de investigadores para justificar el *aprender haciendo*.

Resultados y discusión: la neurociencia aplicada a la educación está demostrando que una de las mejores formas de aprender es, efectivamente, *haciendo* y *enseñando* a otros (aprendizaje servicio, aprendizaje basado en proyectos, instrucción entre iguales, etc.), pero la neurociencia sí utiliza métodos científicos para demostrarlo y no se basa en mitos fácilmente desmontables. Por ejemplo, algunas investigaciones muestran cómo cuando un estudiante solo escucha en clase, es decir, escucha una clase magistral, su actividad cerebral decae. El nivel de actividad fisiológica en su cerebro es muy similar al que se da cuando ve la televisión o cuando

duerme (Poh, Swenson y Picard, 2010). John Hattie ha demostrado en sus metanálisis que el aprendizaje servicio (*aprender haciendo* con una finalidad altruista) presenta un tamaño del efecto de 0,58 (porcentaje alto) en el aprendizaje. Las investigaciones sobre aprendizaje entre iguales (Crouch y Mazur, 2001; Miller et al., 2018) también revelan mejores resultados cuando los estudiantes se enseñan unos a otros.

Conclusión: creemos que se deben desterrar de una vez por todas mitos como el de las pirámides de aprendizaje que se usan para justificar en el aula el *aprender haciendo* o la instrucción entre iguales de una manera muy poco científica y neuroeducativa. Es una labor muy difícil desterrar algo tan arraigado en el mundo educativo, pero hay que darle a la ciencia, en general, y a la neurociencia, en particular, el valor que se merecen. Asimismo, conviene que los profesores conozcan estas investigaciones científicas para cambiar a metodologías de enseñanza-aprendizaje más eficientes y así aumentar la capacidad de retención de su alumnado.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, MITO, NEUROCIENCIA, NEUROEDUCACIÓN, PIRÁMIDE DE APRENDIZAJE

FOMENTANDO EL FEEDBACK EN EL ÁREA DE LENGUA.

MARIA JOSÉ COPOVÍ MERÍN
Conselleria Educació, Cultura i Esports. Generalitat Valenciana

Introducción: El feedback entendido como la información que elimina el espacio que hay entre lo que el alumnado sabe y lo que debe aprender, es uno de los factores que más incidencia tiene en el aprendizaje. Por ello es un recurso muy valioso para utilizarlo en el aula. Es imprescindible, por tanto, que los docentes conozcan las características de un buen feedback y fomenten una "cultura del feedback" en su aula. Solo así

podrán generar experiencias educativas donde este recurso sea el motor del aprendizaje y donde el alumnado sea el encargado de crear ese feedback para sus compañeros/-as y para él mismo.

Metodología: En el trabajo que se presenta, en primer lugar, se explican los elementos que son prerrequisitos para que se pueda dar un buen feedback en el aula.

Posteriormente, se sientan las bases de un buen feedback y cómo fomentarlo en el alumnado.

Por último, se comparte una experiencia educativa donde el feedback centrado en la tarea y el proceso es uno de los motores del aprendizaje.

Resultado: La experiencia educativa expuesta se diseñó con el objetivo de mejorar la realización de resúmenes escritos, así como favorecer que el alumnado se convirtiera en generador de feedback eficaz. Se ha llevado a cabo en quinto y sexto de primaria durante 4 cursos escolares.

Conclusión: Según el metaanálisis de Hattie (2012), el feedback tiene un tamaño de efecto de 0,7 siendo un factor muy poderoso para favorecer el aprendizaje. Aun así, el mismo autor destaca la variabilidad del feedback, ya que dependiendo del contexto y de lo que se entiende por feedback, puede tener un efecto negativo. Por ello, se considera oportuno aclarar las características de un buen feedback y mostrar una experiencia educativa donde el alumnado se convierte en generador de feedback para sus compañeros/-as.

PALABRAS CLAVE

EVALUACIÓN FORMATIVA, EXPERIENCIA EDUCATIVA, FEEDBACK, NEUROEDUCACIÓN

JOSÉ SARAMAGO: O SER E O SENTIR NUMA ORQUESTRA CONCERTADA PARA DESENVOLVIMENTO EXISTENCIAL

PATRICE MENDES PACHECO
Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

Introdução: Esta pesquisa visa estudar como Saramago, através das suas narrativas, desperta no leitor/aluno emoções, que, combinadas com a razão, promove o desenvolvimento cognitivo. Dessa forma, abordaremos a dimensão humana e como a consciência individual é construída. Com base nessa premissa, nosso estudo concentrar-se-á na ação dos afetos diante das circunstâncias vivenciais experimentadas. O objetivo é que a análise promova a aprendizagem, levando em consideração os sentimentos como impulsionadores da criatividade intelectual e como catalisadores da construção da personalidade.

Objetivos:

- Analisar a configuração emocional na obra saramaguiana, através das emoções/afetos despertadas/os a propósito das interações das personagens;
- Problematizar o contributo da Neurociência para a compreensão da importância das emoções no processo de ensino-aprendizagem.
- Identificar as ações narrativas que suscitam reflexões profundas sobre o ser.

Resumo: "Nós, os investigadores do conhecimento, desconhecemo-nos. E é claro: pois se nunca nos procuramos como havíamos de nos encontrar? Foi com um profundo senso que se disse: «Onde estiver o vosso tesouro lá estará o vosso coração»; e o nosso tesouro está hoje nas colmeias do conhecimento" (Nietzsche, 2019:7). Efetivamente, o saber exige uma união entre a mente, o sentimento e a emoção, por isso, "cada ser humano [surge como] uma fábrica de pensamentos, ideias, fantasias,

imagens mentais, desejos e emoções" (Cury, 2021:79), que o impulsiona em direção à aprendizagem.

Consciente desta missão dos homens do pensamento e convicto do seu verdadeiro propósito, José Saramago defende "um ideal de sociedade e educação em que cada pessoa possa desenvolver a sua personalidade, as suas capacidades e os seus desejos" (Nogueira, Baltrusch et Cerdà, 2021:10). Daí que se perceba que a "obra saramaguiana nos fala de um humanismo da necessidade, da responsabilidade e da existência" (Nogueira, Baltrusch et Cerdà, 2021:10).

Nesta linha de raciocínio, neste trabalho, enfatizar-se-ão os alicerces que sustêm a essência de um desenvolvimento pessoal mais efetivo, usando o texto literário como sustentáculo de aprendizagem, de desenvolvimento emocional e de cognição humana. De facto, o "ser" é, efetivamente, um conceito amplo e multifacetado que inclui aspetos psicológicos, filosóficos e sociológicos da existência humana, sendo imperativo reconhecer que o facto de o indivíduo se emocionar e conhecer as suas emoções permite um conhecimento mais alargado do "eu".

Em suma, o presente estudo pretende revelar em que medida a narrativa saramaguiana permite o aprimorar do autoconhecimento como um pilar importante da aprendizagem, pois ajuda a compreender como o cérebro processa informações e como as emoções e as crenças afetam a forma como se aprende, visto que "o nosso verdadeiro ego não está somente na nossa pessoa, (…) mas, sim, em tudo quanto existe. Esta certeza alarga o coração" (Schopenhauer, 2005:75).

PALABRAS CLAVE

JOSÉ SARAMAGO; NEUROCIÊNCIA; EMOÇÃO; LITERATURA; EDUCAÇÃO

"FACTORES INFLUYENTES EN EL ESTADO ANÍMICO DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y SU POSIBLE REPERCUSIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO"

Laura López Pingarrón
Marisol Soria
José Joaquín García García
Univiersidad de Zaragoza

Introducción: La práctica de actividad física puede ayudar a combatir el estrés psicológico, y permitir un mayor rendimiento académico. En este estudio, se ha analizado un grupo de estudiantes universitarios que intercalan, en su formación, actividades teóricas con actividades deportivas, y otro grupo que únicamente desarrollan actividad intelectual.

Objetivos:

- Investigar el efecto de la práctica de actividad física a nivel del estado anímico en estudiantes del Grado de Actividad Física y Deporte, y compararlo con los estudiantes del Grado de Odontología.
- Analizar la opinión que tienen estos estudiantes acerca de la influencia de la práctica deportiva en sus vidas.

Metodología: La población valorada es un grupo de estudiantes del Grado de Actividad Física y Deporte, y del Grado de Odontología de la Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte, de la Universidad de Zaragoza. A todos ellos se les realizó un cuestionario, mediante la utilización de una escala validada para la valoración de la presencia de los trastornos psicopatológicos más frecuentes en Atención Primaria. Asimismo, todos los estudiantes fueron preguntados en relación a unas variables sociodemográficas.

Para el análisis de datos, se ha utilizado el programa estadístico StatView. Los resultados se presentan como un estudio estadístico descriptivo.

Resultados: Se trata de una muestra compuesta por estudiantes universitarios de 2º curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte y por estudiantes de 2º y 4º curso del Grado en Odontología, con una participación de unos 43 alumnos por cada grado. El perfil predominante de los estudiantes de Deporte y de Odontología, en cuanto a su deseo de obtener resultados académicos, fue que en un 86,4% y 90,7%, respectivamente, prefieren que éstos sean normales, pero sin sentirse con estrés, frente al 13,6% y 9,3%, que consideró, como preferencia, el obtener mejores resultados, aunque con mucho nerviosismo para tal fin. La influencia percibida de la actividad física sobre sus vidas, en los estudiantes de Deporte, fue valorada con un 8,9, sobre 10, y casi todos, salvo uno, opinaron que ésta influye positivamente sobre su estado de ánimo, así como sobre sus ganas para estudiar y en la mejoría del apetito y del sueño. Esta influencia en los estudiantes de Odontología fue reconocida como algo menor.

Un resultado llamativo es que aproximadamente el 52,27% de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte presentaron valores relativos a la presencia de ansiedad, y un 81,8%, de depresión. Estos resultados fueron más elevados en los estudiantes del Grado en Odontología, con una presencia de ansiedad superior al 83%, y de depresión, por encima del 90%.

Conclusiones: La práctica deportiva durante la formación de los estudiantes del Grado de Actividad Física puede contribuir favorablemente en la disminución de alteraciones en la esfera psicológica.

Según la mayoría de los estudiantes del Grado de Actividad Física y Deporte y de Odontología, es posible obtener buenos resultados y disfrutar durante la preparación de exámenes. La promoción del bienestar corporal puede constituir una herramienta básica para potenciar el equilibrio emocional.

PALABRAS CLAVE

ACTIVIDAD FÍSICA, ANSIEDAD, DEPRESIÓN, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, RENDIMIENTO ACADÉMICO

ENSEÑANZA BASADA EN HISTORIAS TRADICIONALES: LA CURIOSIDAD COMO MÉTODO DE NEUROEDUCACIÓN EN BIOQUÍMICA

Josep Joan Centelles Serra
Estefanía Moreno Guillén
Santiago Imperial Ródenas
Universitat de Barcelona

Pedro De Atauri Carulla
Universidad de Barcelona
Profesora del departamento de Bioquímica y Biomedicina Molecular de la Facultad de Biología de la Universisad de Barcelona

Introducción. – La curiosidad es el "deseo de saber más". El psicólogo Berlyne, considerado como el "padre de la curiosidad", definió la curiosidad como una energía, un estado motivacional persistente, que lleva a un comportamiento exploratorio. Clasificó la curiosidad en dos categorías: curiosidad perceptual (generada por estímulos externos: visuales, auditivos o táctiles) y curiosidad epistémica (propia de los humanos, que deriva de la naturaleza y de los límites del conocimiento). Actualmente los dos tipos de curiosidades se denominan curiosidad sensorial y curiosidad cognitiva.

Objetivos. – Al escuchar las historias tradicionales (estímulo auditivo) o leerlas (estímulo visual), se fomenta la curiosidad sensorial y cognitiva del alumno. Por ello, el objetivo principal de este trabajo consistió en conseguir, a partir del recuerdo de las historias tradicionales, que el alumno vuelva a su niñez, y se interese en los aspectos científicos presentes en la historia.

Metodología. – Nos centramos en la historia tradicional de "La sirenita" de Hans Christian Andersen, aunque nos podemos basar en otros cuentos o historias. Esta propuesta es una propuesta didáctica, basada en una explicación teórica, que permitirá la atención de los alumnos, al conectar su curiosidad con sus emociones infantiles, favoreciendo la asistencia a

clase gracias a la curiosidad. Plantearemos en primer lugar a los alumnos que, por grupos, busquen las relaciones que existen en los puntos clave del cuento y la Bioquímica, posteriormente relacionando estos puntos con los aspectos teóricos.

Resultados. – En la historia tradicional destacamos varios aspectos relacionados con la Bioquímica, que tras los análisis de la historia por parte de los grupos, se pueden desarrollar durante las clases de problemas no numéricos, con clases basadas en la historia. Algunos de los aspectos que se pueden tratar con esta historia en particular son:

Animales transgénicos (sirenas y otros seres mitológicos);

Apoptosis (muerte celular programada en comparación con los marineros muertos debido a los cantos de las sirenas); comparativa metabólica entre animales acuáticos y terrestres (básicamente en la eliminación de nitrógeno: amoniaco, urea o ácido úrico);

Efecto de las hormonas (cuando la sirena se enamora del príncipe, y al sangrar cada vez que mueve las piernas tras beber el brebaje);

Tipos de respiración (pulmones, branquias, tráqueas, cutánea);

Digestión (comparando los pólipos del camino hasta la casa de la bruja del mar con el aparato digestivo, pues son capaces de capturar todo lo que se pone a su alcance y digerirlo);

Brebajes (mezclas, disoluciones y la solubilidad química);

Cuerdas vocales y fonación (conteniendo los órganos de respiración, de fonación y de articulación).

Discusión. – El uso de las historias tradicionales y su comparativa con aspectos generales de Bioquímica puede fomentar la asistencia a clases, que es uno de los aspectos que ha disminuido más tras la pandemia. Además, la curiosidad infantil permitirá estimular

Conclusiones. – Esta innovación de las historias tradicionales puede ser útil para explicar de forma más amena diversos aspectos de Bioquímica, fomentando de este modo la curiosidad y la emoción y atención de los alumnos en temas científicos.

PALABRAS CLAVE

BIOQUÍMICA, CLASES BASADAS EN HISTORIAS, CURIOSIDAD, GAMIFICACIÓN, HISTORIAS TRADICIONALES

EDUCATIVE NEUROSCIENCE INSIGHTS: WORKING MEMORY AND BILINGUAL WRITTEN PRODUCTION

CARLOS ANDRES RESTREPO ZAPATA
Universidad del Quindío

Introduction: This scientific presentation aims to explore the relationship between working memory and bilingual written production, focusing on the narrative skills of university students in a Modern Languages program in Colombia. Bilingualism and its impact on cognitive processes have been widely studied, but the specific influence on working memory and written production remains an area of active investigation. By investigating the cognitive mechanisms involved in bilingual written production, this study seeks to contribute to our understanding of language processing and provide valuable insights for educational practices.

Objectives:

1. To examine the relationship between working memory capacity and bilingual written production.
2. To explore the differences in narrative written production between English and French.
3. To investigate the potential effects of bilingualism on cognitive load during written production tasks.
4. To provide practical recommendations for educators to enhance bilingual students' written production skills.

Methodology: A sample of university students enrolled in a Modern Languages program in Colombia participated in this study. The participants were fluent in either English and French and had varying levels of proficiency in each language. Working memory capacity was assessed using standardized measures, while narrative written production was evaluated through written anecdotes in both English and French. Cognitive load during the writing tasks was also measured using self-report measures. Statistical analyses, including correlation analyses and tests, were conducted to examine the relationships and differences between variables.

Results: Preliminary results revealed a positive correlation between working memory capacity and bilingual written production. Participants with higher working memory capacity demonstrated better narrative skills in both English and French. However, the study also found that the participants exhibited language-specific differences in their narrative written production, with English anecdotes generally showing higher complexity and cohesion compared to the French anecdotes. Moreover, participants reported higher cognitive load during the production of French narratives, suggesting potential language-specific cognitive demands.

Discussion: The findings suggest that working memory capacity plays a crucial role in bilingual written production, as it supports the cognitive processes involved in generating coherent narratives in both languages. The language-specific differences observed indicate that linguistic and cognitive factors interact differently depending on the language used. The higher cognitive load reported during French production may be attributed to the additional demands of second language processing. These results emphasize the importance of considering individual differences and language-specific factors when designing educational interventions to enhance bilingual students' written production skills.

Conclusions: The present study provides valuable insights into the relationship between working memory and bilingual written production among university students in a Modern Languages program in Colombia. The findings underscore the significance of working memory capacity in facilitating narrative skills in bilingual contexts. Moreover, the

language-specific differences observed highlight the need for targeted interventions to support bilingual students' written production in both languages. Educators should consider incorporating strategies that promote working memory development and language-specific cognitive load management to optimize bilingual students' written production abilities. By harnessing these educative neuroscience insights, educational programs can enhance the language learning experience and facilitate improved bilingual written communication skills among students.

PALABRAS CLAVE

BRAIN AND LANGUAGE, EXECUTIVE FUNCTIONS, MULTILINGUISM, NEUROSCIENCE, PSYCHOLINGUISTICS

LA MEMORIA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL Y ADOLESCENTE

Ana Isabel Agusti Lopez
Ana Rodríguez Martín
Universidad Internacional de Valencia

Introducción: Para mejorar el aprendizaje en los centros educativos, es necesario conocer los mecanismos implicados en la memoria. De igual modo, es importante conocer estos mecanismos según la etapa evolutiva de la persona que está aprendiendo. Conocemos la memoria como la capacidad de conservar información y utilizarla según nuestra experiencia. Por otro lado, el aprendizaje sería el mecanismo por el cual adquirimos el conocimiento, ya bien sea conocimiento en forma motora, intelectual o emocional.

Existen multitud de modos de aprendizaje, desde el aprendizaje operante, el modelado, la imitación, priming, etc. También existen

múltiples tipos de memoria, desde la memoria episódica, la semántica, la memoria explícita, la implícita, la memoria a corto plazo, a largo plazo, etc.

Objetivos: El objetivo de esta ponencia será contemplar, los diferentes momentos del desarrollo del menor, para conseguir optimizar el proceso de aprendizaje basado en la memoria y crear unos puntos básicos sobre los que trabajar conjuntamente con el profesorado para obtener mejores resultados en las aulas.

Metodología: Se utilizará una metodología de revisión de artículos, y se extraerán finalmente una serie de puntos base sobre los que basar nuevos protocolos de metodología activa en las aulas.

Discusión: Se discutirán los resultados obtenidos en las diferentes investigaciones y se dará visibilidad a la necesidad de profundizar en la investigación neurocientífica que afecta a los procesos de aprendizaje y enseñanza en los centros educativos.

Resultados: Se observa un interés en los últimos años en la búsqueda de datos objetivos y fiables sobre los mecanismos de funcionamiento de la memoria en los menores y también en su evaluación para conseguir mejorar los procesos pedagógicos implicados en el día a día de los centros educativos y lograr metodologías eficientes y basadas en la ciencia. Por otro lado, existen todavía muy pocos estudios al respecto.

Conclusiones: Teniendo en cuenta que, las dos áreas principales implicadas en el aprendizaje basado en la memoria infantil y adolescente, se han investigado mucho por separado. Resulta de gran importancia unir las dos ciencias, la neuropsicología y la pedagogía, y aunar esfuerzos y resultados con rigor científico para optimar la experiencia de los menores en las aulas y que se pueda obtener el mejor aprendizaje de la forma más humana posible, que permita dedicar tiempo a otros aprendizajes importantes y a su vez relacionados con el aprendizaje de contenidos, como lo es, el aprendizaje y gestión de las emociones.

PALABRAS CLAVE

ADOLESCENCIA, APRENDIZAJE, INFANCIA, MEMORIA, NEUROEDUCACIÓN

EL APRENDIZAJE EN DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO A TRAVÉS DE LA FORMACIÓN EN NEUROCIENCIA

Celia Andreu-Sánchez
Universitat Autònoma de Barcelona

Miguel Ángel Martín-Pascual
Instituto RTVE
Universitat Autònoma de Barcelona

Introducción: El diseño centrado en el usuario consiste en un método de diseño en que se toma al usuario como centro del proceso de la ideación y desarrollo de un diseño. Existen estándares internacionales al respecto, como el ISO 9241-210:2010. El diseño centro en el usuario se vincula a diversos contextos de evaluación entre los que, tradicionalmente, se encuentran sistemas propios de las ciencias sociales como la evaluación a través de la encuesta, la entrevista o los *focus group*, entre otros.

Objetivo: En este estudio, se plantea como objetivo enseñar el diseño centrado en el usuario a través de la formación en neurociencia.

Metodología: Durante los cursos académicos 2021/2022 y 2022/2023, en la asignatura "Diseño centrado en el usuario" del grado universitario de Comunicación Interactiva de la Universitat Autònoma de Barcelona, se incorpora a la formación en neurociencia con el fin de proporcionar aprendizaje en el "Diseño centrado en el usuario". En total, participan 90 alumnos, divididos entre los dos cursos académicos. Los contenidos

que se imparten sobre neurociencia incluyen el estudio de diferentes metodologías, técnicas y el análisis de resultados previos.

Resultados: El curso 2021/2022 participan 41 estudiantes que reciben formación teórica, básica y general en diferentes técnicas de registros y análisis neurocientíficos con estímulos audiovisuales y formación específica y formación teórica y práctica y más específica en la técnica del eye tracker. Los alumnos realizan a este último respecto una práctica evaluable sobre el análisis del diseño de elementos visuales en pantallas, con un valor en la nota final de 20%. De los 41 estudiantes, 2 suspenden la actividad de evaluación realizada con eye tracker, el resto aprueba. En la evaluación final, 5 estudiantes (12,20%) obtienen un aprobado, 32 estudiantes (78,05%) obtienen un notable, 3 estudiantes (7,32%) obtienen un sobresaliente y 1 estudiante (2,44%) obtiene matrícula de honor. Con la misma aproximación metodológica y formativa, el curso 2022/2023 participan un total de 51 estudiantes De ellos, 2 no se presentaron por encontrarse de Erasmus. El resto, 49, desarrollaron la práctica, la presentaron en clase y la aprobaron en su totalidad. En la evaluación final, la distribución de notas de los estudiantes se divide de la siguiente manera: 18 estudiantes (36,73%) obtuvieron un aprobado y 31 estudiantes (63,27%) obtuvieron un notable.

Conclusiones: El aprendizaje en el ámbito del diseño centrado en el usuario puede ser desarrollado incorporando la formación en la neurociencia cognitiva, especialmente aquella dedicada al estudio e investigación de la percepción de contenidos audiovisuales por parte de espectadores y/o usuarios.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, FORMACIÓN UNIVERSITARIA, NEUROCIENCIA COGNITIVA, USER-CENTERED DESIGN

UTILIDAD DE LA PEEGT EN EL CONTEXTO EDUCATIVO: POSIBILIDADES DE APLICACIÓN POR EQUIPOS DE PROFESORES

Rodrigo Lupercio Riaño Pineda
Universidad de Salamanca

El uso de Interfaces Cerebro Computador (BCIs por sus siglas en inglés) para la medición de procesos cognitivos de estudiantes de todos los niveles ha venido aumentando, y mucho más con el auge de la tecnología portátil basada en electroencefalografía (PEEGT por sus siglas en inglés). Sin embargo, a pesar de la investigación desarrollada con estos equipos que no son de uso médico, sino por el contrario son abiertos a todos los consumidores, se evidencia una baja intervención de profesores ya sea como participantes o como experimentadores en los estudios que involucran BCIs en contextos escolares.

La presente revisión incluyo 53 artículos de las bases de datos Web of Science Core Collection y Scopus, tomando como referencia el periodo entre 2014 y 2023. Como resultado de la búsqueda, 16 artículos fueron incluidos en la revisión, en la cual se tuvieron en cuenta experimentos que hicieran uso de PEEGT para la valoración de procesos cognitivos de estudiantes mediante EEG o para medir respuestas de la actividad cerebral de estudiantes ante material o retos educativos. Se descartaron revisiones teóricas, conferencias y editoriales.

La revisión permitió identificar la utilidad de las PEEGT para medir los procesos atencionales de los estudiantes en tiempo real durante el desarrollo de una clase, pero más allá de esto se encontraron aplicaciones interesantes como por ejemplo: detectar los estados de vigilia y fatiga de estudiantes de medicina antes y después de tareas laparoscópicas, analizar diferencias en la actividad cerebral de estudiantes mientras improvisan música o leen partituras musicales, establecer relaciones entre el hecho de participar en clase y el aumento de los niveles de atención, determinar si el uso de materiales gráficos como presentaciones en Prezi o mapas digitales y el uso de gestos por parte de los maestros mientras

enseñan aumentan el nivel de atención, establecer sistemas de alerta basadas en EEG para cambiar el curso de una video clase o incluir pausas teniendo en cuenta la actividad cerebral de los estudiantes en línea, predecir la atención de estudiantes en línea a través del registro EEG, controlar video juegos o gráficos generados por computadora a través de las señales de una BCI estimulando de esta manera procesos atencionales, crear experiencias multimedia a partir de las señales de una BCI, valorar la actividad cerebral de estudiantes de programación durante tareas de comprensión de código y analizar la atención de los estudiantes en diferentes medios de aprendizaje en un entorno móvil.

Se resalta que, en estos trabajos revisados, la participación de los profesores es nula o pasiva. Por esta razón, el propósito de esta revisión es usar los datos recopilados para generar documentos académicos (capítulos, artículos, protocolos) que permitan a los colectivos de profesores apropiar este conocimiento y aprendan a manipular BCIs de bajo costo en los contextos del aula. Lo anterior considerando la hipótesis de que el conocimiento de la actividad cognitiva de los estudiantes durante el desarrollo de actividades académicas dentro de contextos educativos puede favorecer positivamente el proceso de enseñanza – aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

BRAIN COMPUTER INTERFACE, ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS, FORMACIÓN DE PROFESORES, PORTABLE EEG TECHNOLOGY, PROCESO COGNITIVO

DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, FUNCIONES EJECUTIVAS, METACOGNICIÓN Y VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO DE 6-17 AÑOS

PRISCILA LIZETH ALMAGUER RAMÍREZ
Facultad de Lenguas y Educación
Universidad Nebrija

TERESA ROSSIGNOLI PALOMEQUE
Universidad Antonio de Nebrija

Introducción: La atención y funciones ejecutivas son procesos fundamentales en la etapa infanto-juvenil, ya que actúan como mediadores en el desempeño escolar y adaptación social, Conocer su desarrollo en etapa infanto-juvenil es de suma relevancia.

Objetivos: El objetivo general de esta investigación esvalorar el desarrollo de la atención, funciones ejecutivas, metacognición y velocidad de procesamiento en niños y niñas de etapa infanto-juvenil de 6 a 17 años de edad dilucidando posibles momentos críticos. De forma adicional valorar posibles diferencias en función del sexo, y, valorar la posible relación entre la motivación y el desempeño en la tarea.

Metodología: Se utilizó el test rápido de atención y funciones ejecutivas STAP2GO (en fase de estudio) que consiste en un cuestionario rellenado por los padres y unatarea rápida de atención y funciones ejecutivas aplicada en ordenador, posteriormente cuenta con un autoinforme para valorar motivación y aspectos metacognitivos. La muestra es de 120 sujetos (72 hombres y 48 mujeres) de 6-17 años de edad (M=11.6; DE=3.3).

Resultados: Se encontró que la etapa del desarrollo en la que se encontraban los participantes repercutió en el desempeño de la tarea atencionales y de funciones ejecutivas (no así en el cuestionario familiar), pues a medida que avanzaba la edad, los participantes mejoraban su desempeño, obteniéndose la mejormedia de desempeño de los 16-17 años. Los momentos críticos signitificativos detectados fueron: en atención (11-

12, 12-13, 14-15 años), control inhibitorio (14-15, 16-17 años), flexibilidad cognitiva (14-15 años), memoria de trabajo (14-15 años), autosupervisión (8-9, 10-11, 12-13, 14-15 y 16-17 años), y velocidad de procesamiento (14-15 años). En cuanto a las diferencias en el desempeño de las tareas atencionales y de funciones ejecutivas en función del sexo, la únicadiferencia estadísticamente significativa se encontró en la medida de inatención reportada por la familia, siendo los varones los que tienen una media más alta. Por último, se encontró que a medida que los participantes obtenían más aciertos, menor era su motivación, existiendo una correlación negativa.

Conclusiones: este estudio identifica los períodos críticos del desarrollo en atención, funciones ejecutivas, metacognición y velocidad de procesamiento. Por su parte se encontró una diferencia significativa respecto a la inatención reportada por la familia en detrimento de los varones.También, se puede concluir que la motivación no guarda una relación positiva con el desempeño de la tarea.

Discusión: los períodos críticos detectados guardan relación con la literatura previa. Además, este estudio incorpora no sólo una tarea neuropsicológica sino cuestionario familiar y autoinforme. Respecto a que se hayan hallado valores más altos en inatención por parte de los varones, encaja con las estadísticas aportadas por APA (2013) sobre la prevalencia de TDAH. Por último, respecto a los resultados sobre motivación, cabe destacar que la media en esta medida fue alta habiendo poca dispersión, lo que justifica la falta de resultados en la dirección esperada, la clave en la tarea es el desarrollo y no la motivación. El nivel alto de motivación no obstante, nos sirvió como medida de control.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN, ETAPA INFANTO-JUVENIL, FUNCIONES EJECUTIVAS, METACOGNICIÓN, VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO

LECOLE: LEGIBILIDAD, LECTURABILIDAD Y COMPRENSIBILIDAD EN ESPAÑOL DESDE UNA PERSPECTIVA NEURODIDÁCTICA

Elena Del Pilar Jiménez Pérez
UMA

Olivia López Martínez
Universidad de Murcia

Desde una perspectiva neurodidáctica, el presente artículo presenta la conceptualización de tres dimensiones entorno a la lectura: la comprensibilidad, la lecturabilidad y la legibilidad atendiendo a los procesos lectores según las rutas neuronales de la lectura. Por un lado, la lecturabilidad y legibilidad para la trazabilidad de la lectura según el texto, y la comprensibilidad, por el otro, como la simbiosis entre texto y lector, es decir, cómo los mecanismos cerebrales inciden en el texto. Desde la perspectiva del lector y su entrenamiento neuronal a través de las podas sinápticas vitales hasta la adolescencia (comprensibilidad, capacidad y nivel de un lector de entender un texto ya que depende también de las habilidades de quien recibe el mensaje) y del texto en sí (legibilidad y lecturabilidad o nivel de dificultad que entraña un texto per se a través de sus características formales intrínsecas) generando dos nuevas fórmulas que acotan los términos de legibilidad y lecturabilidad (específicamente en español) puesto que el de comprensibilidad existe hoy en día y está basada en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), con seis niveles que van de A1 a C2 según TEECLED. Han sido elaborados desde el marco teórico los dos algoritmos que dan respuesta a los conceptos anteriores. Las fórmulas sugeridas de ambos conceptos, lecturabilidad y comprensibilidad, se han validado con los textos publicados en los 10 últimos años por el Instituto Cervantes clasificados por niveles A1-C2. Los resultados muestran que coincide con la clasificación A1-C2 de los textos de exámenes oficiales DELE del Instituto Cervantes en los 10 últimos años en una media superior al 80%.

PALABRAS CLAVE

ALGORITMO, COMPRENSIBILIDAD, ESPAÑOL, LECTURABILIDAD, LEGIBILIDAD

NEUROEDUCACIÓN Y VÍDEOS DOCENTES

Laura López Martín
Francisco Javier Pérez Blanco
Patricia Izquierdo-Iranzo
Universidad Rey Juan Carlos

La incorporación de las nuevas tecnologías ha modificado la metodología educativa incorporando nuevos enfoques que ponen al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este reciente escenario, como profesores nos preguntamos hasta qué punto influye en el aprendizaje el tipo de material docente que creamos para nuestras clases.

Para ello creamos dos videos educativos interactivos enriquecidos con H5P sobre los ítems "Tablas hash" -de la asignatura *Introducción a la programación* del Grado en Ciencia, Gestión e Ingeniería de servicio- y "Uso del tiempo cinematográfico" -de la asignatura *Realización Audiovisual: cine* del Grado en Comunicación Audiovisual, asignaturas de primer y tercer curso respectivamente. H5P es un *plugin* basado en el lenguaje HTLM5 que permite crear contenidos interactivos en el entorno de aprendizaje de la plataforma Moodle, compartirlos y reutilizarlos. Los videos, con una duración de 7 minutos, fueron puestos a disposición de los estudiantes en el espacio de reservado para cada una de las asignaturas en el Aula Virtual.

La propuesta de los videos se generó con dos estilos de producción diferentes con el objetivo de medir cualitativa y cuantitativamente el impacto de los materiales en el proceso de aprendizaje. El primero de los videos

fue de carácter instructivo-demostrativo con un sistema de producción *picture in picture* (una imagen dentro de otra) lo que permitió la incorporación del rostro del profesor en la presentación del tema. El segundo video fue de carácter conceptual y no incluyó el rostro del docente, elemento diferenciador que despersonaliza el contenido. En ambos casos, el desarrollo del video fue interrumpido con la integración preguntas de autoevalución que no permitían continuar la visualización hasta ser contestadas. Los estudiantes obtuvieron el resultado sobre sus respuestas de manera inmediata. Al mismo tiempo, la integración de preguntas permitió dividir el desarrollo del contenido en fragmentos de menor duración y mantener el grado de atención alto durante más tiempo.

Las principales variables de análisis empleadas son las emociones y la atención, inferidas a través de la expresividad y la comunicación no verbal, registradas y cuantificadas con el apoyo de herramientas y técnicas propias de la neurociencia como son el *eye tracking* (seguimiento ocular) y el *face coding* (microexpresiones faciales).

El principal resultado y conclusión es que el estilo de producción tiene impacto sobre los objetivos y efectos pedagógicos ya que, pese a que el nivel de atención de los estudiantes fue similar, en nivel de *engagement* disminuyó en el segundo caso.

PALABRAS CLAVE

ATENCIÓN, EMOCIÓN, NEUROCIENCIA, VIDEO EDUCATIVO, VIDEO INTERACTIVO

PEDAGOGÍA ESCOLE: MICRO LESSONS & LEARNING CROP

Alexandra Parra Hernández
ESCOLE - Colegio Personalizado Renfort

Resumen 500 Palabras: La neurociencia cognitiva y la educación hacen parte del campo interdisciplinario que proporciona estudios e investigación sobre cómo optimizar el proceso de aprendizaje. En este sentido, las Microlecciones (*microlessons*) aparecen en el paisaje escolar como una estrategia didáctica que está estrechamente relacionada con el desarrollo de las funciones ejecutivas y sus beneficios en el aprendizaje a nivel cognitivo, metacognitivo y socioemocional.

Las funciones ejecutivas al ser habilidades cognitivas superiores que implican planificar, organizar, regular la atención, controlar impulsos, resolver problemas y autorregularse emocionalmente deben ser orientadas desde el aula de clase por maestros y maestras que puedan presentar la información de manera concisa y enfocada, desafiando y estimulando los ritmos de aprendizaje, los contextos socioculturales y las necesidades específicas de cada estudiante.

La práctica educativa es exigida sin el saber pedagógico adecuado para los retos escolares expuestos y en esa problemática surge la oportunidad de estudiar la relación de las lecciones breves o *microlessons* con las funciones ejecutivas en el desarrollo de proyectos experienciales (*learning crop*).

Las microlessons promueven la planificación y organización del conocimiento. Al dividir el contenido en unidades más pequeñas, se facilita la estructuración de la información y se promueve la creación de esquemas mentales que permiten a los estudiantes relacionar los conceptos entre sí y con sus conocimientos previos. Desde una perspectiva metacognitiva, las microlessons también fomentan la autorreflexión y la autorregulación. Los estudiantes tienen la oportunidad de evaluar su propio nivel de comprensión y ajustar su estrategia de estudio en función de sus

necesidades. Esto implica el monitoreo constante de su propio proceso de aprendizaje, una habilidad clave en el contexto digital de aprendizaje.

Objetivos:

1. Analizar la usabilidad del *Learning Crop* como estrategia pedagógica para promover la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes del Colegio Personalizado Renfort.
2. Demostrar que la combinación de *Microlesson y Learning Crop* contribuye al desarrollo de las funciones ejecutivas, como la resolución de problemas, el monitoreo y la autorregulación.
3. Explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes en relación con el uso de *Microlesson y Learning Crop* en el aula.
4. Analizar el papel de los educadores en la planificación, facilitación y evaluación de las actividades de la secuencia didáctica usando las *Microlesson* y el *Learning Crop.*

Metodología: Sistematización de experiencia: Este método implica la interpretación detallada del caso específico del Colegio Personalizado Renfort que ha implementado las *Microlessons* y el *Learning Crop* en relación a las funciones ejecutivas desde la apuesta de la Pedagogía ESCOLE con el objetivo de comprender el vinculó metacognitivo en el aula de clase y cuáles han sido los resultados en la práctica con los estudiantes del colegio.

Discusión: En el ámbito socioemocional, las *microlessons* pueden influir en el desarrollo de habilidades de autorregulación emocional. Al promover la atención sostenida y el enfoque en un objetivo específico, los estudiantes pueden aprender a controlar y regular sus emociones, lo cual es esencial para el aprendizaje efectivo. Al incorporar las microlessons en la práctica educativa, los educadores pueden fortalecer el ritmo de aprendizaje de los estudiantes, lo que a su vez mejora el desempeño a nivel cognitivo, metacognitivo y socioemocional enfocándose en la percepción de los estudiantes respecto a la aplicación de esta secuencia didáctica, considerando su experiencia de aprendizaje y su capacidad para relacionar los nuevos conceptos con su conocimiento previo. A través de

la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos, se buscará comprender cómo los estudiantes construyen significados a partir del l*earning crop*, cómo se involucran activamente en su propio aprendizaje al desarrollar ciertas funciones ejecutivas y cómo se fortalece su motivación y compromiso con el proceso educativo a partir de las microlessons.

En esa misma línea, la mejora del aprendizaje significativo y su relación con las *microlessons* y el *learning crop* será cuestionada ya que, al dividir el contenido en unidades más pequeñas y estructuradas, se facilita la comprensión y la conexión de conceptos encadenando las experiencias y su análisis, impulsando a los estudiantes a construir una comprensión más profunda y aplicar los conocimientos esenciales adquiridos en diferentes situaciones contextuales.

Es importante destacar que estos hallazgos se basan en la sistematización de la experiencia y la perspectiva del Colegio Personalizado Renfort en la aplicación de la Peedagogía ESCOLE y pueden variar en diferentes contextos educativos. Sin embargo, estos resultados podrán respaldar la evidencia existente en el campo de la neuroeducación y resaltar la importancia de implementar estrategias pedagógicas que fortalezan las secuencias didácticas como las Microlessons y el Learning Crop enfatizando en el aprendizaje efectivo y significativo.

Referencias: Ausubel, D.P., Novak, J.D. y Hanesian, H. (1983). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN PERSONALIZADA, LEARNING CROP, MICROLESSON, NEUROEDUCACIÓN, PEDAGOGÍA ESCOLE

LA EDUCACIÓN Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: ¿EDUCAR CON LA AYUDA DE LA IA O EDUCAR PARA LA ERA DE LA IA?

ABSTRACT

La información es uno de los ejes principales de la sociedad actual y, por tanto, es necesario contar con un sistema de información seguro, controlado y eficaz para acompañar la labor educativa en todas las áreas de la sociedad. En este contexto, la inteligencia artificial ha revolucionado numerosos aspectos de la vida, incluyendo la educación.

Los métodos de aprendizaje se encuentran ante una revolución donde las IA se han instalado en la cotidianidad, desde la generación de textos con SIDNEY, CHAT-GPT, GPT-3, BING, etc., la producción de música o de códigos y programación informática, hasta la obtención de traducciones con TRADUCTOR de GOOGLE o DEEPL, e incluso con la creación de imágenes con DALL-EZ, MIDJOURNEY, STABLE o DIFFUSSION.

En este simposio se tratará el impacto de la tecnología Chat GPT en la educación y en los diversos sectores de la sociedad. Esta tecnología utiliza procesamiento de lenguaje natural para generar textos de alta calidad a partir de modelos estadísticos de aprendizaje profundo. Serán abordados temas como la percepción del peligro que supone el procesamiento de textos provenientes de fake news, la amenaza u oportunidad que representa para el sistema educativo, el impacto en el trabajo del profesorado y del alumnado, y cómo adaptarla a los sistemas educativos existentes. A pesar del clima optimista que rodea a estas tecnologías facilitadoras de tareas, resulta imprescindible elaborar directrices éticas que establezcan las bases para un uso racional y controlado de las mismas. La IA sin control ni regulación puede suponer un peligro social, económico y cultural, por lo que es necesario considerar su impacto en todos los aspectos de la sociedad.

Además, podrán ser abordados los nombres propios de la Inteligencia Artificial, como SIRI, ALEXA, GOOGLE, GPT-3, DALL-E, y cómo estas tecnologías están cambiando la forma en que interactuamos con ella y realizamos las tareas cotidianas. Al hilo de esto, también es posible el análisis de los problemas asociados a los algoritmos de las IA, como la desigualdad, la falta de transparencia o cualquier otro sesgo, incluso el

de género, de cuyos datos obtiene información indiscriminada con todo lo que encuentra publicado en internet.

Las dos grandes preguntas educativas sobre la inteligencia artificial (IA) se enfocan en "educar con la ayuda de la IA" y "educar para la era de la IA". En la primera categoría, se incluyen temas como la integración de la IA en el aprendizaje, enseñanza, evaluación y administración. En la segunda categoría, se abordan cuestiones más complejas y multifacéticas, tales como la adaptación de la sociedad y la educación a la nueva realidad de la IA. En este sentido, resulta relevante examinar cómo la IA está transformando la educación y si es ético o no utilizar tecnologías como Chat GPT para redactar trabajos de clase. Además, es importante considerar las posibles medidas educativas para regular su uso en las aulas, y si es posible lograr una conjunción entre el aprendizaje automático y profundo con el aprendizaje humano en el proceso de enseñanza.

Esperamos vuestra colaboración y participación en este simposio para tratar el tema de cómo educar para la era de la IA o educar con la ayuda de la IA, analizando la nueva revolución tecnológica y su impacto en la educación y en la sociedad desde todas las disciplinas que se están viendo afectadas por la IA.

Líneas de investigación propuestas en el simposio:

1. Estudio de la relación entre la IA y la creatividad en la educación.
2. Educación y tecnologías emergentes: "Inteligencia Artificial" (IA), "Realidad Virtual" (VR), "Realidad Aumentada" (AR) y su aplicación en la educación.
3. El uso de la IA para personalizar el aprendizaje y adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes.
4. El impacto de la IA en la formación de docentes y cómo puede mejorar la calidad de la enseñanza.
5. El uso de la IA en la evaluación y cómo puede mejorar la precisión y la objetividad en la medición del aprendizaje de los estudiantes.

6. Los desafíos éticos asociados con el uso de la IA en la educación. Análisis de los problemas asociados a la IA, como la falta de transparencia, la discriminación y los sesgos.
7. La colaboración entre humanos y máquinas en el aula y cómo puede mejorar el aprendizaje. Identificación de posibles soluciones para hacer frente a los desafíos que presenta la IA en la educación.
8. Diseño y desarrollo de herramientas y recursos educativos basados en la IA para mejorar el aprendizaje y la enseñanza.
9. La evaluación crítica de las diferentes tecnologías de IA utilizadas en la educación y su efectividad en comparación con los métodos tradicionales.

La adaptación de la educación y la sociedad a la era de la IA y cómo preparar a los estudiantes para el futuro del trabajo y la vida.

- **Ponencia S20-01.** CHAT GPT: UNA HERRAMIENTA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE LAS TECNOLOGÍAS DE RECONOCIMIENTO DE IMÁGENES EN LAS ESCUELAS DE ARQUITECTURA María Escalada Marco-Gardoqui. Luis Sesé Madrazo.
- **Ponencia S20-02.** UN ARTÍCULO RECURSIVO (LA IA GENERATIVA DE TEXTO FRENTE A LA IMPORTANCIA DE LA TRANSPARENCIA EN LA CITACIÓN DE DATOS Y LOS DERECHOS DE AUTORÍA) Elio Quiroga Rodriguez.
- **Ponencia S20-03.** INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA CON FINES EDUCATIVOS. ESTUDIO EXPLORATORIO SOBRE PERCEPCIONES DE LOS DOCENTES David García-Marín.
- **Ponencia S20-04.** INTEGRACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA EN EL GRADO DE ARQUITECTURA: IMPLICACIONES INNOVADORAS Y OPORTUNIDADES Gastón Sanglier Contreras.
- **Ponencia S20-05.** EXPECTATIVAS DE LA IA EN EL APRENDIZAJE UNIVERSITARIO DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS SOCIALES Jorge Crespo González. María José Vicente Vicente. Segundo Valmorisco Pizarro.
- **Ponencia S20-06.** "EL FLUJO DE TRABAJO COMO EJE CENTRAL EN LA ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN" Diniz Cayolla Ribeiro.
- **Ponencia S20-07.** PERCEPCIONES EN TORNO AL CONOCIMIENTO UNIVERSITARIO EN TIEMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Juan Carlos Ayala Perdomo. Anaid Pérez Monteagudo. Guillermo Mejía Menchaca. Angelica Torres Hernández.
- **Ponencia S20-08.** VIAJE EN EL TIEMPO EDUCATIVO: MEJORANDO EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA CON IA Y SERIOUS GAMES A PARTIR DEL DISEÑO DE UN MODELO DIDÁCTICO Pablo Rosser Limiñana. Seila Soler Ortiz.
- **Ponencia S20-09.** EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN: UN ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS María Muñoz Rico. María Cordón Muñoz.

- **Ponencia S20-10.** LA NO-ENSEÑANZA. HORIZONTALIDAD, CONTINGENCIA Y REDEFINICIÓN DE LA RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Juan Jesús Torres Jurado. Carlos Esbert Del Moral. Iván Cáceres Sánchez.

- **Ponencia S20-11.** APPLICABILITY OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS TO THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN SOCIAL WORK: AN EVALUATION AND CRITICAL DIALECTIC Gabriela Estefanía Vásquez Peña. Adrián Jesús Ricoy Cano. Yolanda María De La Fuente Robles.

- **Ponencia S20-12.** SISTEMAS DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO Y SU USO PARA LA INTEGRACIÓN E INCLUSIÓN DEL ESTUDIANTADO: INNOVACIÓN MEDIANTE TÉCNICAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Juan José Jiménez-Delgado. Francisco Daniel Pérez Cano. Gema Parra Cabrera.

- **Ponencia S20-13.** ALGORITMOS Y EDUCACIÓN CRÍTICA. IMPACTO SOCIAL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL David García-Marín.

- **Ponencia S20-14.** DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DE LA EDUCACIÓN EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. REFLEXIONES FILOSÓFICAS SOBRE LA REVOLUCIÓN DIGITAL Carlota Gómez Herrera.

- **Ponencia S20-15.** EL PAPEL DE LA IA EN EDUCACIÓN: NUEVAS PERSPECTIVAS PARA MITIGAR EL FENÓMENO DE LAS CÁMARAS DE ECO Itziar Pedroche Santoveña. Sara Osuna-Acedo.

- **Ponencia S20-16.** EXPLORING CHATGPT AND OTHER AI TOOLS TO ENHANCE FRENCH LANGUAGE LEARNING AMONG SENIOR UNIVERSITY STUDENTS Cinta Gallent Torres.

- **Ponencia S20-17.** EMPLEO ÉTICO DE APLICACIONES DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN SERVICIOS SOCIALES: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FUTUROS PROFESIONALES DE LA INTERVENCIÓN SOCIAL David Ruiz Ortega. Marta García Domingo.

- **Ponencia S20-18.** QUANTIFYING LINGUISTIC DIVERSITY SINCE NLP Lucía Amorós Poveda.

- **Ponencia S20-19.** LA PERSPECTIVA DEL ALUMNADO SOBRE EL DIAGNÓSTICO Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LOGOPEDIA Ana María Ruiz-Ruano García. Jorge López Puga.
- **Ponencia S20-20.** EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA FORMACIÓN EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES Miguel Ángel Martín-Pascual. Celia Andreu-Sánchez.
- **Ponencia S20-21.** IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL USO METAVERSO EN COLOMBIA, UNA MIRADA DESDE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO Carlos Mauricio Parga.
- **Ponencia S20-22.** INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EDUCACIÓN: DESAFÍOS ÉTICOS DE SU APLICACIÓN Joshua Beneite-Martí.
- **Ponencia S20-23.** ESTUDIO CRÍTICO SOBRE LA INSERCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS AULAS DE COMPOSICIÓN Marie Lavandera Piñero.
- **Ponencia S20-24.** THE RELATIONSHIP BETWEEN AI AND VISUAL COMMUNICATION DESIGN: PROPOSAL OF A TEACHING AND LEARNING MODEL IN HIGHER EDUCATION. Emília Maria Moreira Carneiro Dias Da Costa.
- **Ponencia S20-25.** EL PAPEL DE LA IA EN EDUCACIÓN PARA UNA COMUNICACIÓN DIGITAL DIVERSA Y CRÍTICA Itziar Pedroche Santoveña. Sara Osuna-Acedo.
- **Ponencia S20-26.** "LA EDUCACIÓN Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. PERSPECTIVAS Y DESAFÍOS DESDE LA ÉTICA PROFESIONAL" Fernando Manuel Castro Figueroa.
- **Ponencia S20-27.** USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA: PERCEPCIÓN, CALIDAD Y CONSIDERACIONES ÉTICAS Antonio Rosa-Castillo.
- **Ponencia S20-28.** TENDENCIAS EDUCATIVAS CON IA María Gema Flores Polán.

CHAT GPT: UNA HERRAMIENTA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE LAS TECNOLOGÍAS DE RECONOCIMIENTO DE IMÁGENES EN LAS ESCUELAS DE ARQUITECTURA

María Escalada Marco-Gardoqui
Luis Sesé Madrazo
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de San Sebastián

Introducción La inteligencia artificial generativa está llamada a revolucionar muchos sectores, entre ellos, la docencia y la arquitectura. No obstante, para poder adoptar una postura crítica sobre la materia y aprender a utilizar herramientas como ChatGPT con responsabilidad, resulta necesario conocer en profundidad cuáles son sus fortalezas y debilidades.

Este tipo de plataformas digitales pueden constituir recursos de utilidad para aprender sobre los diferentes campos del Deep Learning, principalmente, en el caso de aquellas personas que, sin tener apenas conocimientos de programación, quieran iniciarse en la disciplina de una manera más o menos autodidacta y experimental.

Objetivos El objetivo principal es demostrar que ChatGPT puede convertirse en una herramienta que capacita al profesorado y alumnado de las Escuelas de Arquitectura en el aprendizaje autónomo, gradual y significativo de las tecnologías de reconocimiento de imágenes, ya que tiene un gran potencial para ofrecer explicaciones personalizadas acerca de fragmentos de código en Python, aportar soluciones a errores y proporcionar aclaraciones acerca del contenido de librerías "open source" de Deep Learning. Para ello, se propone llevar a cabo un ejercicio de clasificación múltiple y otro de detección de objetos, empleando conjuntos de fotografías de fachadas urbanas históricas.

Metodología: Las 5 fases expuestas a continuación se consideran necesarias para llevar a cabo por primera vez cualquier ejercicio sencillo de reconocimiento de imágenes: 1-Definición del problema objeto de

estudio. 2- Puesta a punto del entorno de trabajo. 3- Búsqueda de recursos "open source" de aprendizaje profundo. 4-Selección y comprensión de los recursos encontrados. 5-Realización de los ejercicios específicos definidos en el punto 1. 6-Discusión crítica de los resultados.

No obstante, la consecución de cada uno de los hitos pretende abordarse de dos maneras distintas: a) Convencional: tendrá en cuenta exclusivamente los canales de conocimiento más tradicionales (buscadores web o de la red de bibliotecas, foros…). b) Con ChatGPT como punto de partida para la búsqueda de recursos. Se analizará cómo pueden combinarse sus aportaciones para alcanzar los objetivos marcados de una manera más ágil y didáctica.

Resultados: Sin el apoyo de expertos/as científicos/as de datos pero con el soporte de ChatGPT, ha sido posible resolver satisfactoriamente los ejercicios planteados (fases 5 y 6). Los valores de las métricas de las fases de entrenamiento y validación demuestran que los modelos han aprendido de manera estable y efectiva, y los resultados del test indican que estos generalizan bien ante nuevos ejemplos. No obstante, para el resto de hitos, la contribución de esta herramienta es más limitada, ya que comete muchos errores a la hora de proporcionar enlaces a recursos y de citar artículos científicos.

Conclusiones: Evaluar cuál puede ser la contribución de los/las arquitectos/as a proyectos multidisciplinares en un presente y futuro reinado por los datos es fundamental. Gracias a herramientas como ChatGPT es posible empoderar al alumnado y al profesorado para que adopte un papel activo en la transformación tecnológica de la disciplina arquitectónica y profundice en el aprendizaje de problemas de visión por ordenador.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE AUTÓNOMO, ARQUITECTURA, COMPUTER VISION, DEEP LEARNING, FACHADAS

UN ARTÍCULO RECURSIVO (LA IA GENERATIVA DE TEXTO FRENTE A LA IMPORTANCIA DE LA TRANSPARENCIA EN LA CITACIÓN DE DATOS Y LOS DERECHOS DE AUTORÍA)

ELIO QUIROGA RODRIGUEZ
Universidad del Atlántico Medio

La inteligencia artificial generativa aplicada al texto ha llegado para quedarse, demostrando en su corto tiempo de existencia ser una herramienta poderosa en la generación de documentos con resultados sorprendentes en diversos campos. Sin embargo, es innegable que exista preocupación sobre la falta de transparencia en cuanto a las fuentes de datos utilizadas por estos sistemas y sus procedimientos de generación de esos textos. En este artículo se explora la necesidad de que los desarrolladores de aplicaciones de IA generativa de texto, como ChatGPT de OpenAI, publiquen las citas de donde obtienen sus datos y sean más transparentes en cuanto a los procedimientos algorítmicos que rigen sus sistemas de IA. También se discute la problemática del uso no controlado de la IA generativa en las aulas, un asunto candente, especialmente en relación con el plagio académico. Se sugiere la actualización de las herramientas antiplagio, como Turnitin, para abordar este desafío y se destaca finalmente la importancia del respeto a los derechos de autor en el ámbito de las IAs gráficas o musicales.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, CONOCIMIENTO, DERECHOS DE AUTOR., EDUCACIÓN, ENSEÑANZA, IA, IA GENERATIVA, INFORMÁTICA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA CON FINES EDUCATIVOS. ESTUDIO EXPLORATORIO SOBRE PERCEPCIONES DE LOS DOCENTES

David García-Marín
Universidad Rey Juan Carlos

La popularización de la inteligencia artificial generativa promete revolucionar diferentes ámbitos de la sociedad, el educativo entre ellos. Los sistemas de producción automática de texto, imágenes y sonido pueden ser utilizados tanto por los estudiantes como por los docentes para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, la inteligencia artificial puede identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y ofrecer recomendaciones y ejercicios para ayudarlos a mejorar en áreas específicas. Asimismo, puede facilitar la evaluación de tareas y exámenes, aligerar las labores administrativas e, incluso, detectar las emociones y el nivel de atención del alumnado para hacer más eficientes las dinámicas de clase.

A fin de favorecer la aplicación de estas tecnologías en entornos educativos, resulta esencial proveer una correcta formación a los docentes. Como punto de partida, se considera fundamental conocer la visión que este colectivo tiene sobre estos instrumentos. Bajo este prisma, esta investigación –de tipo exploratorio– se enmarca en la necesidad de analizar las percepciones y representaciones sociales de los docentes sobre el uso de tecnologías como ChatGPT con fines pedagógicos.

Para lograr este fin, se realizó una entrevista cualitativa estructurada a 59 docentes de diferentes ciclos de todo el territorio nacional que, a su vez, realizan estudios de posgrado en un máster especializado en tecnología e innovación educativa. La entrevista se complementó con un cuestionario aplicado a la misma muestra con el fin de obtener mayor profundidad y variedad en los datos.

Los resultados indican una falta de acuerdo sobre si este tipo de instrumentos empobrecen la creatividad. Tampoco se percibe un discurso dominante sobre si estas tecnologías impulsarán el fraude académico, si bien los sujetos entrevistados se muestran de acuerdo con que obligarán a modificar los trabajos evaluables.

El impacto de instrumentos como ChatGPT provoca incertidumbre en la mayoría de los docentes entrevistados (86,2%). Sin embargo, lejos de sentirse temerosos, se muestran entusiasmados por la aplicación de estos instrumentos en entornos pedagógicos. Aunque casi la mitad (48,3%) no considera a estas tecnologías ni enemigas ni aliadas en su labor docente, el 41,4% las valora positivamente como instrumentos que pueden facilitar y mejorar su labor. Opinan que las tecnologías generativas tendrán un elevado impacto en la educación y que instrumentos como ChatGPT resultarán útiles como recursos educativos en el aula. Destacan su potencialidad como: (1) asistente/tutor virtual para explicación de conceptos o poner ejemplos y (2) generador de ideas innovadoras.

Asimismo, afirman que, en ningún caso, suplantarán al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se detecta un discurso unánime sobre la necesidad de formación del profesorado en el uso educativo de este tipo de herramientas.

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, INNOVACIÓN DOCENTE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, METODOLOGÍA CUALITATIVA

INTEGRACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA EN EL GRADO DE ARQUITECTURA: IMPLICACIONES INNOVADORAS Y OPORTUNIDADES

GASTÓN SANGLIER CONTRERAS
Universidad CEU San Pablo

Introducción: La enseñanza de la Física en el Grado de Arquitectura es un campo de estudio fundamental para los futuros arquitectos, ya que les proporciona las bases científicas necesarias para comprender los principios físicos que rigen la construcción y el diseño arquitectónico. En este contexto, la integración de la Inteligencia Artificial (IA) en la enseñanza de la Física presenta oportunidades innovadoras para mejorar la calidad de la educación y potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Este resumen se centra en explorar los beneficios y las implicaciones de utilizar la IA en la enseñanza de la Física en el Grado de Arquitectura.

Objetivos:

- Analizar las aplicaciones potenciales de la IA en la enseñanza de la Física, considerando su capacidad para generar recursos y materiales educativos interactivos y personalizados.
- Investigar cómo la IA puede mejorar la comprensión de los conceptos físicos y promover el pensamiento crítico en los estudiantes de Arquitectura.
- Evaluar el impacto de la integración de la IA en la formación de los docentes de Física y su capacidad para mejorar la calidad de la enseñanza en el Grado de Arquitectura.
- Explorar las posibles soluciones para abordar los desafíos éticos asociados con el uso de la IA en la enseñanza de la Física.
- Comparar la efectividad de las tecnologías de IA en la enseñanza de la Física con los métodos tradicionales.

Metodología: Este estudio se basará en una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la integración de la IA en la enseñanza de la Física y su aplicación específica en el Grado de Arquitectura. Se analizarán investigaciones y experiencias previas que han utilizado IA en el campo educativo, centrándose en las áreas relevantes para la enseñanza de la Física. Además, se llevará a cabo un estudio cualitativo mediante entrevistas a docentes y estudiantes de Arquitectura para recopilar información sobre su percepción y experiencia con respecto al uso de la IA en la enseñanza de la Física.

Discusión: La discusión se centrará en los beneficios potenciales de la integración de la IA en la enseñanza de la Física en el Grado de Arquitectura, como la personalización del aprendizaje, la interactividad, el acceso a recursos educativos en línea y la mejora en la comprensión de conceptos complejos. También se abordarán los desafíos éticos asociados con el uso de la IA, como la privacidad de los datos y la necesidad de establecer directrices claras para un uso responsable y ético de la tecnología.

Resultados: Se espera que los resultados de este estudio muestren que la integración de la IA en la enseñanza de la Física en el Grado de Arquitectura puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje y la comprensión de los conceptos físicos. Se espera encontrar evidencia de que el uso de recursos educativos basados en IA puede aumentar la motivación de los estudiantes, permitiéndoles explorar de manera interactiva los fenómenos físicos y realizar experimentos virtuales. Además, se espera que la integración de la IA en la formación de docentes proporcione herramientas y recursos innovadores que mejoren su capacidad para enseñar conceptos físicos de manera más efectiva.

Conclusiones: La integración de la Inteligencia Artificial en la enseñanza de la Física dentro del Grado de Arquitectura ofrece oportunidades innovadoras y prometedoras. La utilización de recursos educativos basados en IA puede mejorar la comprensión de los conceptos físicos, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y personalizar el aprendizaje de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes. Sin embargo, es necesario abordar los desafíos éticos y garantizar un uso

responsable y transparente de la IA en el ámbito educativo. Las directrices éticas deben establecerse para proteger la privacidad de los datos, evitar sesgos y discriminación, y promover la equidad en el acceso a la educación.

PALABRAS CLAVE

ARQUITECTURA, FÍSICA, INNOVACIÓN EDUCATIVA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

EXPECTATIVAS DE LA IA EN EL APRENDIZAJE UNIVERSITARIO DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS SOCIALES

JORGE CRESPO GONZÁLEZ
Universidad Complutense de Madrid
Instituto Complutense de Ciencia de La Administración

MARÍA JOSÉ VICENTE VICENTE
SEGUNDO VALMORISCO PIZARRO
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: Cada día se hace cada vez más evidente el uso de la inteligencia artificial en nuestra vida cotidiana, sin embargo aún quedan muchos elementos para trabajar y organizar antes de poder realizar una verdadera implementación de la inteligencia artificial en la Educación. Este documento, tal y como veremos en la introducción, tiene como objetivo hacer una reflexión sobre importancia y la utilidad de la implementación y asistencia de la inteligencia artificial (en adelante, IA) en nuestra labor docente dentro de los retos del siglo XXI que buscan una integralidad y una verdadera transversalidad de la tecnología en los diversos ejes del saber, trabajando sobre nuevas competencias pedagógicas orientadas a construir un pensamiento científico y tecnológico.

Lo que hace original este estudio es aprovechar la actualidad y la enorme incertidumbre académica que hay en torno a la IA y para ello, nos valemos de un trabajo de campo desarrollado dentro del ámbito de las aulas universitarias, como veremos en el método. En los resultados observamos que la IA puede transformar nuestra labor pedagógica y mejorarla pero también puede ocurrir lo contrario, que no sepamos adaptarnos al cambio y de ahí que sea nuestro objeto de análisis.

Objetivos: Mostrar los resultados de un cuestionario respondido por estudiantes de las Facultades de Trabajo Social y de Ciencias Políticas y Sociología sobre la IA en el aprendizaje universitario.

Metodología: Dicho trabajo consistió en la elaboración y aplicación de un cuestionario semi-estructurado, autoadministrado a través del Campus Virtual y de respuesta anónima y voluntaria, sobre alumnado de las diversas titulaciones de grado que se imparten en las Facultades de Trabajo Social y de Ciencias Políticas y Sociología de la UCM. El universo del estudio estaba constituido por el alumnado directo de los firmantes de este estudio del curso 2022/2023, que ascendía al número de 334. Las respuestas recibidas fueron 49 en total (la posibilidad de respuesta se cerró a 31 de mayo de 2023). Por tanto, nos basamos en un método descriptivo y analítico.

Discusión: Los 49 alumnos de las Facultades de Trabajo Social y de Ciencias Políticas y Sociología que contestaron a nuestro cuestionario, dentro del Proyecto AprentIA, para analizar lo relacionado con la IA dentro del aprendizaje universitario, nos dieron unos datos que posteriormente analizaremos que consideramos significativos sobre el aprendizaje de la IA dentro de la franja estudiantil universitaria. Los que responden a nuestro cuestionario son de los siguientes grados universitarios: Gestión y Administración Pública (24,5%), Ciencias Políticas y Filosofía (22,4%), Ciencias Políticas y de la Administración (20,4%), Relaciones Internacionales (20,4%), Trabajo Social (10,2%), como también de otros dobles grados aunque con una menor presencia en las respuestas.

Resultados: Los exponemos en el vídeo y en el documento final.

Conclusiones: En general, los resultados muestran el peligro que suponga la IA para el aprendizaje universitario en la elaboración de trabajos, prácticas, ensayos, etc., o cualquier otro escrito que requiera únicamente de una bibliografía o en la elaboración de cuestionarios. También, el otro principal peligro de la IA del que hablan los estudiantes es que presenta como cierta la información que da y se convierte en un impedimento para el pensamiento crítico (…)

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, CIENCIAS SOCIALES, INTELIGENCIA, INVESTIGACIÓN., UNIVERSIDAD

"EL FLUJO DE TRABAJO COMO EJE CENTRAL EN LA ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN"

DINIZ CAYOLLA RIBEIRO
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Introducción La aparición de plataformas de chat basadas en inteligencia artificial, en particular Chat-GPT, está provocando una transformación significativa en el mundo académico, especialmente en lo que respecta a la enseñanza y la evaluación. Como profesor de metodología y otras materias teóricas en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Porto, pretendo esbozar en esta propuesta la filosofía subyacente a mi enfoque pedagógico y de evaluación que se pondrá en práctica en el próximo semestre. Este enfoque se basa en un flujo de trabajo específico que no sólo se enseñará, sino que también servirá como criterio básico para la evaluación.

Objetivos Escribir un texto académico no es sólo producir un documento final sofisticado, aparentemente bien estructurado y con una bibliografía creíble. Escribir un texto académico requiere un alto nivel

ético, así como habilidades de pensamiento crítico, capacidad de investigación y gestión eficaz del tiempo. Por lo tanto, y en un momento en que la inteligencia artificial puede utilizarse para ayudar en la producción de la prosa de los artículos, la enseñanza en la unidad del curso de Metodología se centrará en el flujo de trabajo subyacente a la producción de un texto académico. Esta enseñanza se adaptará a las necesidades específicas de los estudiantes, teniendo en cuenta sus áreas de estudio e intereses de investigación. De este modo, nos aseguraremos de que los estudiantes comprendan y valoren cada paso del proceso de investigación, independientemente de la ayuda tecnológica.

Metodología: A lo largo del semestre, los alumnos deberán desarrollar un flujo de trabajo que se basa en 5 cuestiones fundamentales: 1) Tema, 2) Ângulo de enfoque, 3) Fuentes Terciarias, 4) Fuentes Primarias y 5) Fuentes Secundarias.

1. La primera etapa consiste en seleccionar un tema de investigación. Aunque la respuesta a esta pregunta pueda parecer sencilla, la experiencia demuestra que los estudiantes suelen enfrentarse a dificultades a la hora de elegir un tema viable para un semestre de estudio. Para facilitar este proceso, se animará a los estudiantes a elegir una obra de arte (pintura, escultura, performance, instalación artística, película, obra de teatro, etc.) que les interese y que pueda ser analizada a lo largo del semestre.

2. A continuación, se pedirá a los estudiantes que piensen en un ángulo de enfoque para el análisis de la obra elegida. Una vez más, la experiencia demuestra que elegir un ángulo de enfoque académico productivo puede ser todo un reto. Para ayudar a los estudiantes, se proporcionarán conceptos de la teoría crítica, que deberán ser explorados y utilizados como ángulo de enfoque para el análisis de la obra seleccionada.

3. La tercera fase se centra en la distinción entre fuentes primarias, secundarias y terciarias. El objetivo es mostrar a los alumnos que las fuentes terciarias sólo deben utilizarse al principio de la investigación, sirviendo únicamente como medio para

acceder a las demás fuentes. En otras palabras, aunque las fuentes terciarias suelen ser utilizadas por los alumnos como única fuente de información, sólo deben considerarse el punto de partida de la investigación. El énfasis principal debe ponerse en la lectura y el análisis de las fuentes primarias y secundarias.

4. La cuarta etapa se centra en las fuentes primarias. El objetivo es que los alumnos investiguen las fuentes primarias que influyeron en la creación de la obra de arte analizada. Pueden ser bocetos, estudios preparatorios, dibujos, lecturas, experiencias, entrevistas, entre otras muchas, además de la propia obra. En última instancia, también se pretende que los alumnos se centren realmente en el "texto" que han elegido analizar, relegando el "paratexto" a un momento posterior.

5. Por último, tras el análisis de las fuentes primarias, pasemos a las fuentes secundarias. Éstas se refieren a los análisis realizados por otros estudiosos relacionados con las obras elegidas por los alumnos y su ángulo de enfoque. El objetivo de esta etapa es que los alumnos se den cuenta de que el texto que van a producir debe entrar en diálogo con la producción académica anterior, contribuyendo así a una "conversación académica" continua.

Este flujo de trabajo se enseñará a lo largo del semestre y constituirá la base del diálogo que mantendré con cada estudiante durante el periodo de evaluación. Así, la evaluación de los estudiantes se centrará en la aplicación del flujo de trabajo, el debate en torno a él y el texto final producido. La discusión sobre el flujo de trabajo ocupará un lugar central en la evaluación, reflejando la importancia que se concede al proceso de investigación además del producto final.

Conclusiones: Esta metodología será implementada a lo largo del próximo semestre, por lo que aún es prematuro hablar de resultados y de la respectiva discusión. Sin embargo, creo que este enfoque, centrado en el proceso de investigación y que valora el pensamiento crítico, proporcionará a los estudiantes una comprensión más profunda y holística de lo

que significa llevar a cabo una investigación académica. La inteligencia artificial, en este contexto, no se percibe como un problema, sino como un aliado en el proceso de aprendizaje, ayudando a los estudiantes a mejorar su escritura y a centrarse en el análisis crítico. Al centrarse en el flujo de la investigación y no sólo en el producto final, es de esperar que los estudiantes desarrollen habilidades valiosas que les capaciten no sólo para este curso, sino para toda su carrera académica y profesional. Estoy deseando ver cómo recibirán los estudiantes esta metodología y cuáles serán los frutos de este nuevo enfoque pedagógico, en el que la inteligencia artificial y el pensamiento crítico trabajan juntos para mejorar la educación.

PALABRAS CLAVE

FLUJO DE TRABAJO ACADÉMICO, INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA, INVESTIGACIÓN BASADA EN PROCESOS

PERCEPCIONES EN TORNO AL CONOCIMIENTO UNIVERSITARIO EN TIEMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Juan Carlos Ayala Perdomo
Anaid Pérez Monteagudo
Guillermo Mejía Menchaca
Angelica Torres Hernández
Facultad de Ciencias Políticas de la UAEMex

Introducción: La búsqueda y producción de conocimiento originó y justifica la existencia de las Universidades. Sin la necesidad humana de conocer, los espacios educativos serían intrascendentes, no producirían sentido para reflexionar, pensar y hacer, y se estancarían en la reproducción de información sin referentes, objetivos ni utilidad, sin generar

ideas, ni proyectos transformadores a partir de estas. Las Instituciones de Educación Superior favorecen la comunicación, la libre circulación de las ideas, así como el saber y hacer con el conocimiento que las promueve, justifica y significa en sociedad, dispuestas para el bien común por medio del ejercicio profesional.

Sin embargo, los acelerados desarrollos tecnológicos y la creciente ubicuidad y alcance de las llamadas inteligencias artificiales, sus respectivas herramientas como los softwares de escritura generativa y motores de búsqueda más sofisticados, plantean la necesidad de replantearse, ahora como preguntas, lo que solían tenerse por certezas en torno a las universidades como productoras y habilitadoras de agentes especializados en distintas parcelas del conocimiento.

Objetivos: Proponemos una exploración entre las comunidades docente y estudiantil de un organismo académico (Facultad en el campo de las Ciencias Sociales) de una institución pública de educación superior mexicana, sobre las capacidades y los riesgos, las oportunidades y los costos que, en lo concerniente a la vida escolar, implica esta revolución de conocimiento, en sus medios, fines y la potestad sobre él, cuando los buscadores, chatbots y plataformas aparecen como agentes activos, aunque no formales, en el entorno educativo de nivel superior. Concretamente: – Diagnosticar la percepción de estudiantes y docentes sobre la inmersión de softwares basados en inteligencia artificial en el entorno educativo. – Evaluar las condiciones del centro escolar para adaptar las prácticas educativas a modelos de educación híbrida que aprovechen los recursos informáticos. Metodología: Un estudio exploratorio en una muestra de docentes y alumnado de cuatro programas de nivel licenciatura, por medio de técnicas de entrevista directa y sondeo. Discusión: Los instrumentos de recogida de información plantean en sí un reto. Es complejo diseñar un instrumento que aporte información para un fenómeno sobre el que no se tiene una base común de discurso o experiencia. Se manifiesta una diversidad de percepciones y definiciones sobre tecnología, educación y conocimiento universitario que se complejiza al pensarse en relación. El conocimiento y la experiencia son dispares, aunque se perfila un consenso en torno a la constante presencia, declarada o no, del recurso a los softwares para apoyarse en la enseñanza o el

aprendizaje. Conclusiones: Destaca la resistencia o dificultad de adaptación al cambio, sea de modelo educativo, prácticas o contenidos en la formación universitaria a partir de la expansión global del uso de internet, la infinita capacidad de transmitir información que las redes posibilitan y el desplazamiento de las certezas en torno a las estructuras y jerarquías sobre las que se ha cimentado el concepto de educación universitaria en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Pero también una adopción constante, aunque todavía no estructurada, de herramientas, hábitos y prácticas escolares vinculadas con las herramientas de inteligencia artificial.

PALABRAS CLAVE

CONOCIMIENTO, EDUCACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TECNOLOGÍA

VIAJE EN EL TIEMPO EDUCATIVO: MEJORANDO EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA CON IA Y SERIOUS GAMES A PARTIR DEL DISEÑO DE UN MODELO DIDÁCTICO

Pablo Rosser Limiñana
Universidad Internacional de la Rioja
Seila Soler Ortiz
Universidad de Alicante

En este artículo se presenta un enfoque innovador para mejorar el aprendizaje y la enseñanza de la didáctica de la historia a través del diseño de herramientas y recursos educativos basados en la Inteligencia Artificial (IA) utilizando el modelo ChatGPT. Mediante la implementación de metodologías activas y la utilización de serious games, se llevará a cabo un estudio con alumnado universitario, explorando dos contextos

históricos: la Revolución Industrial en Inglaterra y los bombardeos aéreos durante la Guerra Civil Española. El objetivo principal de la investigación será diseñar un modelo didáctico que aúne tres experiencias educativas: un Urban Game, una simulación histórica por ChatGPT y la realización de un cartel para una exposición en un museo sobre los temas mencionados. La metodología se desarrollará en tres fases, con grupos reducidos en el aula. La primera, un Urban Game en donde se observa la evolución urbanística. La segunda, a través de Chatgpt y los promts adecuados, abordará el análisis social y humano a través de personajes. La tercera, la confección de un panel expositivo para un museo, que busque la transmisión de conocimiento a la sociedad actual. Para a toma de datos, una vez aplicado el modelo educativo, se prevé el diseño de pruebas de conocimiento para comprobar el nivel de adquisición de estos, y la confección de una encuesta para evaluar la satisfacción, cognición, emociones y motivación del alumnado. Los resultados nos permitirán determinar si se ha producido un incremento significativo en el conocimiento adquirido por los estudiantes después de participar en las actividades basadas en la IA. Se analizará, igualmente, una comparativa entre las tres fases con el fin de determinar si existen brecha de género en los resultados. Se observará, por último, si se producen mejoras en habilidades cognitivas y emocionales, así como en el pensamiento crítico, resolución de problemas y colaboración. En conclusión, el diseño de herramientas y recursos educativos basados en la IA, combinados con metodologías activas y serious games, pueden llegar a demostrar ser una estrategia prometedora para mejorar el aprendizaje y la enseñanza de la didáctica de la historia. Este ”Viaje en el Tiempo Educativo” enriquece el proceso de aprendizaje al brindar al alumnado una experiencia inmersiva y estimulante.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE ACTIVO, DIDÁCTICA DE LA HISTORIA, IA EDUCATIVA, SERIOUS GAMES

EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN: UN ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS

María Muñoz Rico
María Cordón Muñoz
Universidad de Salamanca

La inteligencia artificial (IA) es un campo de estudio que ha experimentado un notable crecimiento en las últimas décadas y ha encontrado aplicaciones en diversas áreas de la sociedad. Uno de los ámbitos en los que la IA ha despertado un gran interés y ha mostrado un potencial significativo es la educación. La integración de la IA en la educación tiene como objetivo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, proporcionando soluciones innovadoras y personalizadas que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes.

Este estudio se propone examinar y analizar los avances y tendencias en el uso de la inteligencia artificial en la educación. A través de un enfoque bibliométrico, se buscará identificar los títulos de trabajos académicos y artículos científicos relacionados con la aplicación de la inteligencia artificial en el ámbito educativo. La revisión bibliográfica permitirá obtener una visión general de las investigaciones más relevantes y destacadas, así como de las áreas temáticas y enfoques más comunes en la actualidad.

La metodología empleada ha sido la realización de una búsqueda exhaustiva de artículos científicos en dos importantes bases de datos científicas internacionales, como son Scopus y Web of Science. Se revisaron los resultados y se procedió a extraer información relevante, como tendencias en diferentes países, instituciones en las que más se investiga sobre este tema, autores influyentes, así como revistas destacadas.

Los resultados del estudio muestran un creciente interés en la aplicación de la inteligencia artificial en la educación durante los últimos 5 años, periodo en el que se han identificado también avances significativos en áreas científicas muy diversas de alcance internacional. Los títulos de los

trabajos analizados evidencian una amplio espectro de investigaciones y aplicaciones de la inteligencia artificial en el campo educativo. Estas investigaciones abarcan múltiples áreas y enfoques, demostrando el potencial de la IA para transformar la forma en la que enseñamos y aprendemos. Además, se han encontrado numerosas discusiones relacionadas con los desafíos y limitaciones, como la falta de estándares comunes para la implementación de la inteligencia artificial en el ámbito educativo, la resistencia al cambio por parte de algunos docentes y la necesidad de garantizar la equidad en el acceso a estas tecnologías.

Entre las principales conclusiones de este estudio se destaca el creciente interés y el potencial de la inteligencia artificial en la educación a nivel mundial y señala la creciente necesidad de investigaciones futuras que exploren de manera más exhaustiva tanto los beneficios como los desafíos éticos y conceptuales asociados. La interpretación de los resultados finales obtenidos sin duda proporcionan una visión reveladora acerca de las tendencias y los avances en este campo.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO, INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA, TRANSFORMACIÓN DIGITAL

LA NO-ENSEÑANZA. HORIZONTALIDAD, CONTINGENCIA Y REDEFINICIÓN DE LA RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Juan Jesús Torres Jurado
Carlos Esbert Del Moral
Iván Cáceres Sánchez
Escuela Universitaria de Artes TAI
(centro adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos)

La Escuela Universitaria de Artes TAI (centro adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos), situada en Madrid, tiene unas connotaciones concretas que invitan a la reflexión sobre las diferentes propuestas de innovación docente factibles en un centro de enseñanza artística. En este mismo centro conviven grados y másteres oficiales de fotografía, bellas artes, cinematografía, composición musical y artes escénicas. TAI es, por sus características, un centro fundamental y transversal de las enseñanzas artísticas, y este es, precisamente, uno de los puntos que fomentaron la creación del Grupo de Investigaciones Artísticas (GIAT), compuesto por miembros del cuerpo docente de la Escuela. El objetivo, en último término, es querer entender mejor las diferentes posibilidades que estas características ofrecen a la práctica docente.

Dentro de las prácticas del GIAT ha estado desarrollando durante el último curso (2022-2023) se ha realizado un análisis cuantitativo y cualitativo del uso que el equipo docente hace del aula y sus diferentes recursos, un estudio estructurado en el uso real que las profesoras y profesores hacen de los espacios de impartición de clases y sus posteriores impresiones de este. Los resultados de este estudio de campo han generado un nuevo espacio de investigación donde nos planteamos, de acuerdo con los resultados obtenidos, nuevas posibilidades de ideación sobre la relación entre el espacio del aula y las contingencias de innovación. Nuestra propuesta, en este ámbito y para esta ocasión, se conforma de una suerte de reverso al modelo docente reinante en la mayoría de los

espacios formativos. Planteamos una reconstrucción del modelo que afecte a la totalidad del espacio relacional en los procesos formativos.

Este modelo se ha basado en la autoridad de la docencia sostenida en la diferencia de conocimientos objetivos de los contenidos de las diferentes guías docentes o fichas reina. Nuestra propuesta aquí pretende eliminar ese salto cualitativo y equiparar el espacio de trabajo partiendo de una nueva máxima: con la estabilización de las potentes tecnologías de la información y el desarrollo de la inteligencia artificial, el estudiante posee potencialmente, y a tiempo real, el mismo conocimiento que su docente, modificándose así ese salto de autoridad y redefiniendo, en consecuencia, la enunciación de aula. Nuestra experiencia docente, en línea con las propuestas de resonancia que ha venido definiendo el filósofo alemán Hartmut Rosa en los últimos años, localiza que la relación del estudiante con el docente se fundamenta, desde ahora, en un no reconocimiento de la supuesta autoridad basada en el salto de conocimientos demandando. Como consecuencia, se adivina un nuevo modelo de base: un estándar sostenido en la no-enseñanza, esto es, un modelo fundamentado en el acompañamiento, el trabajo conjunto y la conversión del aula en un emplazamiento horizontal y contingente.

PALABRAS CLAVE

AUTORIDAD, DOCENCIA, HORIZONTALIDAD, IA, INNOVACIÓN, NO-ENSEÑANZA

APPLICABILITY OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS TO THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN SOCIAL WORK: AN EVALUATION AND CRITICAL DIALECTIC

Gabriela Estefanía Vásquez Peña
Adrián Jesús Ricoy Cano
Yolanda María De La Fuente Robles
Universidad de Jaén

Introduction: Recent advances in the field of Artificial Intelligence (AI) modelling, understood as the development of algorithms and computational approaches that seek to simulate and reproduce human cognitive and reasoning skills on computer/technological systems, are having broad implications for university education. This new generation of applications based on Artificial Intelligence makes it possible to personalise learning, provide information and access to advanced educational resources, improve management and assessment, automate tasks, contrast ideas, encourage collaboration, detect learning difficulties, gather information and explanations about complex technical processes (statistical, computer, software operation, etc.), among many other applications that can have a broad impact on the teaching-learning process. However, and in spite of these multiple utilities and contributions, it is vitally important to investigate in parallel the anticipation of risks and the ethical approach to these innovations in education, discussing aspects related to security and privacy, falsification and plagiarism, fairness of access, vulnerability, among others.

Objectives: The present study aims (1) to critically evaluate the utilities and risks of using different Artificial Intelligence applications for the teaching-learning process in the context of undergraduate studies in Social Work; (2) to discuss an ethical approach necessary for the integration of Artificial Intelligence in the context of undergraduate university planning and academic structure; and (3) to discuss the ethical approach necessary for the integration of Artificial Intelligence in the context of undergraduate university planning and structure.

Methodology: In order to respond to these objectives, a SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats and Opportunities) a CAME (Correct Weaknesses, Adapt to Threats, Maintain existent Strengths and Explore detected Opportunities) a systematic review and a bibliometrics analysis in the Web of Science and Scopus databases were carried out.

Results: The results of this study suggest that Artificial Intelligence applications have contributions to make to the teaching-learning process in Social Work, mainly in the personalisation of teaching, the performance of practical work, and the acquisition of knowledge, competences and professional skills. Some of the main risks, challenges and challenges are related to the rupture with old and well-known pedagogical and didactic patterns/models, protection, security and privacy, plagiarism, among others.

Discussion/Conclusions: Discussions and research on the ethical implementation and normative regulation of these developments in the academic discipline of Social Work are still at a premature stage. The advent of Artificial Intelligence in university education demands significant changes in the teaching-learning processes. These changes may foreseeably require a reorganisation of teaching roles, curricular adaptations, stronger digital literacy and an ethical and effective use of the data generated by these applications to enable improvements in higher education.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, SOCIAL WORK., TEACHING-LEARNING, UNIVERSITY EDUCATION

SISTEMAS DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO Y SU USO PARA LA INTEGRACIÓN E INCLUSIÓN DEL ESTUDIANTADO: INNOVACIÓN MEDIANTE TÉCNICAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Juan José Jiménez-Delgado
Francisco Daniel Pérez Cano
Gema Parra Cabrera
Universidad de Jaén

Introducción: El auge de la inteligencia artificial (IA) está provocando una transformación significativa de la enseñanza. La aparición de herramientas como Chat-GPT o los chatbots plantean numerosas cuestiones que los docentes debemos abordar. El objetivo de este trabajo es analizar la forma de implantar estos sistemas en el aula universitaria y utilizar las ventajas que nos ofrecen para facilitar la inclusión de los estudiantes.

Objetivos: El objetivo de este trabajo es analizar las diferentes herramientas de inteligencia artificial que se pueden utilizar en el ámbito docente, a través de la revisión sistemática, para identificar aquellas que podemos integrar en las aulas. De la misma forma, también es necesario establecer una serie de límites en su uso para evitar que estas herramientas afecten al proceso de aprendizaje del estudiante provocando que no adquieran las competencias que se establecen en las guías académicas. Por otro lado, también se estudia la manera en la que estas herramientas pueden ayudar en el desarrollo de las capacidades de aquellos estudiantes que necesitan algún tipo de atención especial, facilitando su inclusión en el aula y mejorando los resultados académicos.

Metodología: La metodología utilizada ha consistido en la revisión sistemática de artículos científicos y publicaciones en revistas especializadas relacionadas con la inteligencia artificial aplicada a la docencia. Además, se han revisado las diferentes guías de implantación que proponen diferentes organizaciones, mundiales y europeas, para abordar el uso ético y responsable de esta tecnología.

Resultados y Discusión: Durante la revisión sistematica realizada para este estudio, se encontraron numerosos ejemplos de herramientas basadas en inteligencia artificial para la innovación docente. La UNESCO publicó recientemente un informe donde mostraba los desafíos y necesidades que plantea la IA en el ámbito educativo, así como la necesidad de adaptar las políticas educativas a los nuevos tiempos. Con esta información, el docente puede establecer una serie de pautas de uso de estas herramientas sin afectar al proceso de aprendizaje y abordar el uso correcto de las mismas.

Conclusiones: La IA en el ámbito docente tiene un impacto significativo en la forma en la que se enseña y se aprende. A medida que avanzamos hacia una sociedad digitalizada, es importante aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías e integrarlas en nuestro día a día. La inteligencia artificial es una de las herramientas con más potencial para mejorar el proceso educativo. Una de las principales ventajas que nos ofrece la IA en el ámbito educativo es la capacidad de personalizar el aprendizaje de los estudiantes. Cada estudiante tiene una serie de necesidades específicas y la IA tiene la capacidad de adaptarse a dichas necesidades. Esta capacidad de adaptación permite mejorar el desarrollo educativo de aquellos que tienen una mayor necesidad de atención mejorando así su integración en los grupos de clase y favoreciendo los resultados que se obtienen en los procesos de evaluación.

PALABRAS CLAVE

ADAPTACIÓN, APRENDIZAJE SUPERVISADO, INCLUSIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ALGORITMOS Y EDUCACIÓN CRÍTICA. IMPACTO SOCIAL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

David García-Marín
Universidad Rey Juan Carlos

Una correcta alfabetización sobre Inteligencia Artificial (IA) debe ir acompañada de una aproximación holística y crítica sobre el impacto social de esta industria, aspecto que en muchas ocasiones queda oculto bajo la espuma de la fascinación por los nuevos dispositivos tecnológicos. Bajo este prisma, esta propuesta se configura como un aporte teórico y ensayístico sobre la capa material (e invisible) a partir de la cual se levanta el edificio algorítmico que sustenta la IA.

Algunos autores definen la IA como una *industria de la extracción* que comienza con una gran necesidad de minerales de tierras raras, petróleo y carbón. Esta industria no se hace cargo de las consecuencias derivadas de esta actividad extractiva, que impacta notablemente en el entorno natural de las comunidades donde se producen estas labores.

En el ámbito del software, la creación de modelos para el procesamiento de lenguaje natural requiere una enorme cantidad de recursos energéticos. La competencia por desarrollar modelos más rápidos y eficientes ha llevado a la adopción de métodos computacionalmente intensivos que aumentan la huella de carbono.

Asimismo, la IA se levanta sobre el trabajo precarizado de cientos de empleados en trabajos digitales que reciben bajos salarios a cambio de realizar microtareas consistentes en el etiquetado de contenidos con el objetivo de crear las bases de datos necesarias para el entrenamiento de estos ingenios algorítmicos.

Estas tareas se completan con la recopilación masiva de datos personales de los usuarios que la máquina utiliza como materia prima para los sistemas de IA. Cuando estas colecciones de datos ya no son vistas como efectos personales de la gente, sino meramente como infraestructura, se asume que el significado o contexto de una información personal,

imagen o vídeo es irrelevante. Finalmente, es necesario reflexionar sobre los procesos de etiquetado que alimentan a estos instrumentos, basados en simplificaciones y patrones que reducen e interpretan la complejidad humana bajo sesgos –habitualmente inadvertidos– que aún no han sido suficientemente investigados.

Por todo ello, en el aprendizaje sobre la IA se requiere una aproximación crítica que desarrolle teorías y perspectivas para analizar el ecosistema que esta tecnología erige a su alrededor, y que tome en cuenta los actores (Estados y empresas) que la dominan, sus actividades extractivas (de minerales y de datos) y sus consecuencias, así como las dudosas prácticas laborales que alimenta.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIÓN ALGORÍTMICA, ALGORITMO, IMPACTO SOCIAL, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TRABAJO PRECARIO

DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DE LA EDUCACIÓN EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. REFLEXIONES FILOSÓFICAS SOBRE LA REVOLUCIÓN DIGITAL

Carlota Gómez Herrera
Universidad de Valencia, Departamento de Filosofía

La creciente influencia de la revolución digital plantea desafíos y oportunidades en el ámbito educativo. Este estudio investiga la necesidad de educar a las generaciones futuras para enfrentar los cambios derivados de la era de la digitalización. La adquisición de habilidades relacionadas con la Inteligencia Artificial (IA) se vuelve imprescindible en el nuevo paradigma educativo, donde la comprensión ética y crítica de las tecnologías de IA, así como el desarrollo de habilidades socioemocionales, son

fundamentales. Se examina la relación entre la revolución digital, la psicopolítica y la interacción con la IA desde una perspectiva filosófica, especialmente a través de los aportes del filósofo Byung-Chul Han, para comprender la necesidad de una formación específica que promueva un uso responsable y crítico de estas tecnologías.

Los objetivos generales y específicos del estudio son los siguientes:

- OG1. Evaluar la relevancia de la educación para la era de la IA y su impacto en la sociedad. OE1. Analizar la relación entre la revolución digital, la psicopolítica y la sociedad contemporánea.
- OG2. Identificar las habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos de la IA. OE2. Comprender el papel de la tecnología y el uso del big data en la configuración de la experiencia humana.
- OG3. Proponer estrategias y metodologías efectivas para integrar la educación en IA en el currículo educativo. OE3. Realizar actividades prácticas sobre los desafíos y las posibilidades de la era de la transparencia y la digitalidad.
- OG4. Analizar los resultados de la implementación de programas de educación en IA en entornos educativos. OE4. Explorar las implicaciones filosóficas, éticas y legales de la interacción con la IA a través del análisis de datos y la resolución colaborativa de problemas.

El estudio utiliza una metodología híbrida de investigación que combina las últimas publicaciones sobre IA con teorías filosóficas sobre psicopolítica de destacados pensadores como Han, Deleuze y Foucault.

La discusión aborda la falta de recursos docentes y la capacitación adecuada del profesorado como barreras significativas para la calidad educativa. Es esencial invertir en la formación de los educadores, proporcionándoles herramientas y materiales actualizados que combinen enfoques teóricos y prácticos para impartir una educación efectiva en IA. Asimismo, se requieren cambios en el currículo y en los métodos pedagógicos para equilibrar el aprovechamiento de las ventajas de la tecnología

con la preservación de la autonomía y la capacidad de discernimiento del alumnado.

Los resultados de la implementación de programas educativos en IA muestran que el estudiantado adquiera habilidades cognitivas y socioemocionales clave. Por ello, preparar a las futuras generaciones para enfrentar los desafíos de la IA está estrechamente ligado al fomento de la conciencia y comprensión de los aspectos éticos, filosóficos y legales relacionados con esta tecnología. La educación debe promover la reflexión crítica sobre temas como la privacidad, la equidad, el sesgo algorítmico y el impacto socioeconómico de la IA y para ello se requieren cambios en el currículo y en los métodos pedagógicos para equilibrar el aprovechamiento de la tecnología con la preservación de la autonomía.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, FILOSOFÍA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA, NUEVAS TECNOLOGÍAS, PENSAMIENTO CRÍTICO.

EL PAPEL DE LA IA EN EDUCACIÓN: NUEVAS PERSPECTIVAS PARA MITIGAR EL FENÓMENO DE LAS CÁMARAS DE ECO

Itziar Pedroche Santoveña
Sara Osuna-Acedo
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Kadushin (2013) explica que la formación de conexiones en las redes sociales está influenciada por dos motivaciones principales: la necesidad de seguridad y el deseo de prestigio. La motivación de seguridad se refiere a la necesidad de pertenecer a comunidades para sobrevivir. Sin embargo, las redes seguras son menos eficaces debido a que la

información entre sus miembros tiende a ser siempre la misma, lo que da lugar al concepto de redes homófilas.

La personalización algorítmica se basa en la selección por parte de los algoritmos de las plataformas digitales de contenidos similares a las preferencias del usuario. Esto genera una exposición constante a ideas que refuerzan nuestros propios sesgos, fenómeno que se conoce como ”burbuja filtrante” (Pariser, 2017). Una ”cámara de eco” se forma de la misma manera: muchas personas piensan y se comunican de manera similar, confirmando nuestros sesgos a escala colectiva (Cambridge, 2023). Podría decirse que una cámara de eco es una red homófila.

Para prevenir y mitigar la influencia de las cámaras de eco, Colleoni, Rozza y Arvidsson (2014) proponen dos soluciones: la exposición voluntaria a contenidos de ideología cruzada y la decisión consciente de evitar formar parte de grupos muy cerrados. Por su parte, Hart et al., (2009) afirmaron que una de las principales motivaciones para que se de esta exposición voluntaria es la necesidad de mantener relaciones positivas dentro de una red interpersonal diversa.

Los profesores Etham y Liliack Mollick (2022, 2023) han desarrollado técnicas basadas en el uso de modelos de procesamiento del lenguaje natural, como ChatGPT, con el objetivo de mitigar la ”ilusión de profundidad explicativa”, un sesgo en el que la persona cree tener un conocimiento completo sobre un tema, pero en realidad su comprensión es superficial.

Mollick (2023) sostiene que mediante instrucciones adecuadas es posible utilizar la Inteligencia Artificial, especialmente ChatGPT, para fomentar el pensamiento crítico y mitigar los sesgos cognitivos que contribuyen a la formación de las ”burbujas filtrantes” y las ”cámaras de eco”. El objetivo principal es proporcionar a los profesores las herramientas necesarias para abordar este fenómeno en la comunicación digital.

La metodología de investigación utilizada ha sido la revisión bibliográfica. Se analizaron los artículos publicados por los profesores Etham y Liliack Mollick entre los años 2022 y 2023, así como aquellos

encontrados en las bases de datos Scopus y WoS utilizando las palabras clave ”ChatGPT” y ”Education”, entre 2022 y 2023.

Se ha hipotetizado que la IA, especialmente ChatGPT, puede ser una herramienta eficaz para combatir las ”cámaras de eco”, especialmente porque se basa en una participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje que fomenta el pensamiento crítico (Mollick, 2023). Aunque los resultados aún están en las primeras etapas, sugieren que la IA puede generar sinergias con el ámbito educativo, pero su uso en el aula debe basarse en instrucciones basadas en la investigación y no de manera aleatoria.

Entre los desafíos que plantea la IA y ChatGPT en entornos docentes se encuentran el plagio y el uso inapropiado de la herramienta para generar artículos científicos. Algunos autores, como Stolker-Walker (2023), cuestionan la práctica de incluir a ChatGPT como autor en trabajos de investigación, lo cual ha generado desaprobación entre algunos científicos.

Otros argumentan que la IA puede ser beneficiosa en el ámbito educativo, tanto para la educación mediática como para el aprendizaje de la herramienta en contextos formales e informales, así como para fomentar el pensamiento crítico mediante recursos específicos (Mollick, 2022).

La IA tiene un potencial valioso en la educación siempre y cuando se instruya adecuadamente. Es necesario contar con profesores capacitados en su implementación tanto en contextos formales como informales.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, CHATGPT, EDUCATIONAL INNOVATION

EXPLORING CHATGPT AND OTHER AI TOOLS TO ENHANCE FRENCH LANGUAGE LEARNING AMONG SENIOR UNIVERSITY STUDENTS

CINTA GALLENT TORRES
Universitat de València y Universitat de les Illes Balears

Artificial intelligence (AI) is here to stay and, therefore, we cannot neglect its benefits in the educational sphere such as the automation of tasks, personalization of learning, instant feedback, or improved efficiency in content creation. While some researchers approach AI with skepticism and caution, its promising advantages and potential impact call for careful regulation and ethical oversight, specifically in terms of information reliability, source transparency, and data privacy and security, among other aspects.

From this perspective, and to explore the challenges AI poses in French language teaching at university level, and more specifically with senior students (over 55), our study describes a classroom experience in the subject of *French for traveling (A1/A2)* as part of the Extension Program at the University of Valencia (UV) during the academic year 2022-2023. The project, entitled "ChatGPT and other AI tools: a new resource for French language learning", examines senior students' understanding of generative AI, and its potential application in this field. It also delves into the advantages, limitations, and possible risks in this academic domain, and addresses the impact that an unethical and irresponsible use of AI can have on the development of critical thinking, creativity, problem solving and information analysis.

To this end, senior students will compare different types of generative AI tools such as ChatGPT, Perplexity or Sudowrite; they will provide examples of how generative AI could be used in different language activities, and analyze the resulting outcomes or feedback. Also, they will discuss the implications of generative AI for academic integrity, copyright, plagiarism, and citation practices, and how these issues can be addressed or prevented in higher education. To facilitate this process, a

constructivist methodology emphasizing interaction and the exchange of ideas, experiences and perspectives will be used. This approach fosters collaborative work and aims to transfer the acquired learning to authentic and meaningful situations for senior students.

During the presentation, we will present the results of the experience and the findings from the digital questionnaire we designed to measure the group's level of awareness on the use of this type of AI.

The conclusion underscores the importance of thoughtful consideration regarding the implications of integrating generative AI into university curricula (regardless of the discipline or age group). It also highlights the need to cultivate students' critical thinking abilities and enhance their awareness of the challenges associated with this technology.

This work is part of the actions of the Ibero-American Network of Research on Academic Integrity (Red-IA).

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, FRENCH LANGUAGE LEARNING, GENERATIVE AI, HIGHER EDUCATION

EMPLEO ÉTICO DE APLICACIONES DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN SERVICIOS SOCIALES: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FUTUROS PROFESIONALES DE LA INTERVENCIÓN SOCIAL

David Ruiz Ortega
Marta García Domingo
Universidad de Jaén

Introducción: En la actualidad, la inteligencia artificial está teniendo un amplio impacto en la transformación de los servicios sociales, pues ha demostrado mejoras en la eficiencia, calidad y accesibilidad de la

atención. La inteligencia artificial puede detectar y prevenir problemas sociales tempranamente, ayudar en la toma de decisiones informadas, automatizar tareas administrativas, personalizar los servicios, y apoyar en la detección de fraudes. Sin embargo, su implementación también plantea desafíos éticos y de privacidad, que deben ser abordados para garantizar la transparencia, equidad y protección de los datos y la privacidad de los individuos. Los/as trabajadores/as sociales deben estar capacitados para utilizar la IA de manera responsable y ética en beneficio de las personas a las que sirven.

Objetivos: Los propósitos de este estudio son (1) revisar la producción científica internacional respectos al abordaje ético de las aplicaciones de Inteligencia Artificial en la intervención social y (2) desarrollar una propuesta pedagógica aplicada a los estudios de trabajo social, sobre la base de experiencias formativas previas, para un uso responsable, seguro y ético de estos avances.

Metodología: Se llevó a cabo una revisión de alcance de la literatura para poder extraer los aportes realizados al campo a nivel internacional y de esta forma focalizar una nueva propuesta pedagógica basada en la evidencia, siguiendo las recomendaciones presentadas en la Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR).

Resultados y conclusiones: El empleo ético de aplicaciones de inteligencia artificial en servicios sociales implica la transparencia en su funcionamiento, la promoción de la justicia y equidad, el respeto a la privacidad y protección de datos, la responsabilidad y rendición de cuentas de los profesionales involucrados, así como la participación y empoderamiento de las personas afectadas. Al seguir estos principios, se asegura que la IA sea utilizada de manera responsable y respetuosa, mejorando la calidad de los servicios sociales sin comprometer los derechos y la dignidad de las personas implicadas. Todas estas cuestiones serán tomadas en consideración para el desarrollo de una propuesta pedagógica para futuros profesionales de la intervención social.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN EN TRABAJO SOCIAL., INTELIGENCIA ARTIFICIAL, SERVICIOS SOCIALES

QUANTIFYING LINGUISTIC DIVERSITY SINCE NLP

LUCÍA AMORÓS POVEDA
Universidad de Murcia

Natural language processing (NLP) is today, probably more than ever, very present in the ways of teaching and learning. With it, new questions about linguistic diversity arise. In this paper, PLN is described in the light of existing policies in this respect such the Plan de Tecnologías del Lenguaje in Spain or the European action COST UniDive (Horizon Program). In this sence, the aim is to reflect on linguistic diversity in the classrooms of the Primary Education degree, using an initial questionnaire and, subsequently, "La Pecera" as an active methodology that guarantees the participation of all the students. The initial session uses Role Playing, placing the students in the position of experts. Their task is to evaluate an ad hoc questionnaire that has been used to gather information on the existing languages in a building. Subsequently, "La Pecera" allows to collect a list of conceptions about linguistic diversity in the context of the school organization.

The discussion leads to generating relationships related to the concept of linguistic diversity, linguistic quantification, and the use of Artificial Intelligence in the classroom. To address diversity, linguistic considerations can be addressed both to respect cultural diversity and to address inclusion in Primary Education classrooms regarding special educational needs and/or specific support.

The results obtained after reflecting on linguistic diversity shed light in three ways. On the one hand, expert judgment marks proposals for

improving the questionnaire. On the other, through participation, it has been possible to generate a list of contributions to quantify linguistic diversity. Finally, the students evaluate the session as a practical exercise in inclusive methodology within the classroom.

The conclusions lead to two future lines of work. The first, mainly methodological, involves incorporating the evaluators/students' contributions into the questionnaire. Through expert judgment, the questionnaire is validated and reliable for future data collection processes. After the reflection session, the second conclusion reached is that with linguistic diversity, questions arise that need to be addressed within initial teacher training processes.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELIGENCE, EDUCATIONAL TECHNOLOGY, LINGUISTIC DIVERSITY

LA PERSPECTIVA DEL ALUMNADO SOBRE EL DIAGNÓSTICO Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LOGOPEDIA

Ana María Ruiz-Ruano García
Jorge López Puga
Universidad de Granada

Podría decirse que el último siglo ha propiciado que se deje de pensar que el "petróleo es oro líquido" para considerar que "la información es un diamante pulido". Las herramientas derivadas de la inteligencia artificial (IA) operan, precisamente, sobre información y se han convertido en objetos de veneración y discusión en un amplio espectro de situaciones. Sin embargo, el auge de la inteligencia artificial también ha suscitado ciertos recelos entre la comunidad científica y educativa. En este

trabajo se presentan algunas de las conclusiones más relevantes que pueden extraerse de una experiencia llevada a cabo con estudiantes de logopedia a los que se les invitó a reflexionar sobre los pros y los contras que ellos percibían en el uso de la IA como herramienta de diagnóstico en su futura profesión.

Entre otras cuestiones, los alumnos se mostraron preocupados por la "deshumanización" que supondría confiar en una máquina para llevar a cabo diagnósticos, evaluaciones o tratamientos logopédicos. Aunque si bien es cierto que los alumnos consideran que ciertas características de la IA pueden ser beneficiosas para optimizar el proceso de diagnóstico logopédico (todo aquello que tiene que ver con tareas rudimentarias y tediosas más relacionadas con el cálculo o el orden de la información), percibían serias dudas o introducían grandes símbolos de interrogación al referirse a todo aquello relacionado con lo que nos caracteriza como humanos (por ejemplo, la empatía, la honestidad, la ética o la bondad).

Las cuestiones epistemológicas, además, relacionadas con algunos trastornos mentales que se trabajan en la clínica de logopedia también fueron objeto de discusión. Así, la definición y comprensión de algunos trastornos (como aquellos que se insertan en algún punto del espectro autista o aquellos relacionados con el desarrollo del lenguaje) se percibieron como cuestiones capitales para valorar la utilidad de este tipo de tecnologías en la práctica clínica. Como conclusión general, podría destacarse que el alumnado no es contrario al uso de las herramientas de la inteligencia artificial, pero subraya la pertinencia de la supervisión humana en aquellos dominios que predominan, o han de predominar, rasgos que son típicos de la naturaleza humana.

PALABRAS CLAVE

DIAGNÓSTICO, EVALUACIÓN, LOGOPEDIA, RELACIÓN TERAPÉUTICA

EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA FORMACIÓN EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Miguel Ángel Martín-Pascual
Instituto RTVE
Universitat Autònoma de Barcelona

Celia Andreu-Sánchez
Universitat Autònoma de Barcelona

INTRODUCCIÓN: La inteligencia artificial (IA) hace años que está presente en el ámbito profesional. Sin embargo, durante los últimos meses del año 2022 y principios del año 2023, el lanzamiento de diversas herramientas de uso generalista ha provocado un boom de esta. Entre las herramientas más populares en un inicio, se encuentran ChatGPT para la interactuación de textos y DALL·E para la creación de fotografías, ambas de OpenAI. Su lanzamiento ha revolucionado el modo en que creadores, profesores y estudiantes, entre otros, se enfrentan a la creación de contenidos, llegándose a sugerir en algunos foros su necesaria prohibición y/o regulación en el ámbito formativo.

OBJETIVOS: El objetivo de esta experiencia docente es incorporar herramientas de IA en la formación universitaria en el ámbito de la comunicación audiovisual y evaluar su éxito.

METODOLOGÍA: Tras algunas experiencias piloto previas, se diseña un proyecto de formación con IA para estudiantes de un máster universitario en el ámbito de las ciencias de la comunicación. A los estudiantes se les encargan varias tareas con IA, entre ellas, la realización de una práctica en la que inicialmente deben crear una grabación en vídeo breve (unos 5 segundos) y, posteriormente, haciendo uso de la herramienta Gen-1 transformarla en un entorno diferente generado con IA. Finalmente, se les pasa un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas, algunas tipo Likert con una escala de 5, acerca de la experiencia y la repercusión que la IA como nueva manera de crear contenidos

audiovisuales puede tener en el ámbito profesional. Se destaca la ausencia de intereses comerciales en la herramienta utilizada por parte de los autores de este estudio.

RESULTADOS: Un total de 16 estudiantes participan en este proyecto, contestando todos ellos a la encuesta planteada. Están divididos entre 12 mujeres y 4 hombres, con edades comprendidas entre los 22 y los 34 años. Todos tienen formación en periodismo o áreas afines. 13 tienen el grado de periodismo y 3 tienen un máster vinculado. Entre las herramientas que conocen se encuentran, por cantidad de menciones: Craiyon, Gen-1, DALL·E, Gen-2, Catbird, Midjourney y Stable Difussion. Ante la pregunta de si consideran que la IA debe ser incorporada en el ámbito de la formación universitaria, dentro de las ciencias de la comunicación, todos los participantes han contestado que están «Totalmente de acuerdo» o «De acuerdo». Al ser preguntados por la probabilidad de recomendación de la IA en la creación audiovisual profesional, la práctica totalidad lo recomiendan de manera muy probable o probable. En cuanto a la dificultad de herramientas de creación audiovisual con IA como Gen-1, la mayoría considera que la dificultad es media. Casi la mitad de los participantes conoce casos profesionales en los que la IA se ha utilizado en la comunicación audiovisual. Muchos estudiantes recomiendan la incorporación al aula universitaria como un refuerzo a la formación tradicional.

CONCLUSIONES: La IA puede ser incorporada en el aula universitaria, en el ámbito de la comunicación audiovisual desde un punto de vista práctico, como refuerzo a la formación tradicional, vista como un complemento y no un sustituto.

PALABRAS CLAVE

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, DALL·E, GEN-1, IA

IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL USO METAVERSO EN COLOMBIA, UNA MIRADA DESDE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO

CARLOS MAURICIO PARGA
Institución Universitaria Americana - Escuela de Posgrado
Sede Medellín – Antioquia

La presente investigación pretende evaluar las nuevas dinámicas de la administración de justicia a partir de la Implementación de la Inteligencia Artificial y el uso Metaverso en Colombia, esto desde el ámbito de aplicación en la jurisdicción de lo Contencioso Administrativo, puesto que innova la práctica y el ejercicio jurídico procesal, adaptando nuevos y avanzados componentes de las Tic's en la inmersión del ecosistema judicial con enfoque digital, propiciando espacios virtuales para el desarrollo de las audiencias inteligentes, amplificando así el espectro del ciberespacio, la realidad virtual aumentada y el desarrollo de la justicia digital; sin desconocer que por una parte la integración y la vinculación del ser humano al mundo digital, en la actualidad se encuentra en su apogeo máximo, originándose un hibrido entre lo humano y lo virtual de forma permanente y continua; que por otra parte vincula el fenómeno del legaltech y el derecho digital como una perspectiva en la esfera de legalidad cibernética, vinculando la integración de tecnologías digitales avanzadas con el derecho en la 5.0 Quinta Revolución Industrial.

Aunado a lo anterior a partir de la expedición del Decreto Legislativo 806 de 2020, la Ley 2088 de 2021 y la Ley 2213 de 2022, surgen a efectos de estas amplificar la prestación del servicio de justicia basada en medios tecnológicos avanzados de las Tic's, por lo que el campo de acción, permea la actividad judicial a los pilares del metaverso, el ciberespacio y demás componentes exógenos y endógenos del mundo digital, en el marco de legalidad procesal, pero que a su vez la incorrecta interpretación, implementación y aplicación desdibujan la efectividad del derecho digital en lo Contencioso Administrativo.

Finalmente, se pretende elaborar un artículo científico publicable que sirva como eje principal y subsidiario para otras investigaciones, por lo que entonces se incorporará los resultados tendientes del desarrollo de la presente a través de la validación de conceptos técnicos y jurídicos, hacia el aporte de nuevos conceptos que inspiren a innovar en el conocimientos del derecho contenciosos administrativo con la Implementación de la Inteligencia Artificial y el uso Metaverso en los despachos judiciales; por lo que implica navegar en un mundo desconocido y nuevo para muchos, destacando un desafío importante, pero qué en principio el desarrollo del metaverso y la realidad aumentada tiene una trayectoria vinculante al espectro cibernético desde los años 2000, con el desarrollo de la 4.0 Cuarta Revolución Industrial, por lo que supone también retos, alcances e implicaciones jurídicas para el desarrollo de la actividad jurídico procesal y el uso de las Tic's avanzada a gran escala en lo Contencioso Administrativo.

PALABRAS CLAVE

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (TIC) - INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) – METAVERSO - JUSTICIA DIGITAL - CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EDUCACIÓN: DESAFÍOS ÉTICOS DE SU APLICACIÓN

JOSHUA BENEITE-MARTÍ
Universitat de València

Introducción: La aplicación de la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo ha promovido avances significativos, mejorando la personalización del aprendizaje, el acceso a la educación y la eficiencia en la enseñanza. Sin embargo, su implementación también plantea

importantes desafíos éticos que deben ser abordados de manera cuidadosa. Esta comunicación analiza los principales dilemas éticos que surgen con el uso de la IA en la educación y propone una reflexión sobre su impacto en la sociedad.

Objetivos: El objetivo principal de esta comunicación es identificar y analizar los desafíos éticos más relevantes relacionados con la aplicación de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo. Se busca generar conciencia sobre estos dilemas y promover el debate sobre cómo abordarlos de manera responsable y justa.

Metodología: La investigación se basa en un análisis documental que incluye estudios académicos, informes gubernamentales, y opiniones de expertos en el campo de la ética y la IA en la educación. Se aborda un enfoque cualitativo para comprender en profundidad los dilemas éticos que emergen con la implementación de la IA en la enseñanza y el aprendizaje.

Discusión: Los desafíos éticos identificados en el uso de la IA en educación incluyen:

1. **Privacidad y protección de datos:** La recopilación masiva de información de estudiantes plantea preocupaciones sobre la privacidad y el uso indebido de datos sensibles.
2. **Sesgo y equidad:** Los algoritmos de IA pueden perpetuar y amplificar sesgos existentes, lo que podría llevar a decisiones injustas y discriminación en el acceso a oportunidades educativas.
3. **Responsabilidad y transparencia:** La opacidad de los algoritmos y la falta de rendición de cuentas dificultan la identificación de responsabilidades en caso de errores o decisiones equivocadas.
4. **Dependencia tecnológica:** La confianza excesiva en la IA puede llevar a la disminución de habilidades críticas en docentes y estudiantes.

5. **Percepción del conocimiento:** La confianza ciega en la IA puede afectar la forma en que los estudiantes perciben el conocimiento, debilitando la curiosidad y el pensamiento crítico.

Resultados: Los desafíos éticos de la IA en educación resaltan la necesidad de implementar marcos regulatorios sólidos y políticas educativas que aborden la protección de datos, la equidad y la transparencia. Además, es vital fomentar la educación ética y el pensamiento crítico en docentes y estudiantes para que puedan comprender, cuestionar y colaborar de manera responsable con la IA.

Conclusiones: La aplicación de la Inteligencia Artificial en la educación ofrece grandes oportunidades, pero también presenta desafíos éticos que no deben pasarse por alto. Es imprescindible establecer un enfoque ético en el desarrollo, implementación y uso de la IA en las instituciones educativas. Solo así podremos garantizar una educación inclusiva, justa y responsable que aproveche los beneficios de la tecnología sin sacrificar los valores fundamentales de la sociedad.

PALABRAS CLAVE

ALGORITMO, DESIGUALDAD, EDUCACIÓN, ÉTICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA

ESTUDIO CRÍTICO SOBRE LA INSERCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS AULAS DE COMPOSICIÓN

MARIE LAVANDERA PIÑERO
Universitat Politècnica de València

En la actualidad estamos presenciando cómo la llamada "Inteligencia Artificial" va teniendo cada vez más protagonismo e impacto en los

distintos sectores del mundo. Así, lo que comenzó siendo una conjetura presentada en la década de los cincuenta por un grupo de investigadores norteamericanos, se ha convertido a día de hoy en toda una industria, desplegada por el mundo y desarrollada en diversas tipologías y dispositivos. Ahora bien, ¿podemos avalar la suposición descrita por algunos investigadores de que la "creatividad artística" podría describirse "con una precisión tal que sería posible programar un ordenador para reproducirla"? En el presente artículo trataremos de estudiar este fenómeno y discutir desde el Materialismo filosófico (M.F.) de Gustavo Bueno los argumentos que pueden afirmar o rechazar de pleno dichas tesis.

En el campo musical, la IA ha incidido, sobre todo, por medio de la creación de plataformas online para el auto-aprendizaje. Así, aplicaciones como Amper Music, Melodrive, AIVA o Ecrett Music permiten a los usuarios, mediante algoritmos de aprendizaje automático, "crear música con IA". Pero hay otras aplicaciones que van todavía un poco más allá, en tanto y cuanto, en ellas, pareciera que las propias máquinas, por un lado, recreasen la "creatividad artística" de genios consagrados de la historia de la música, y por otro, "ayudasen" a componer o a realizar ejercicios armónicos a los estudiantes de Conservatorio en proceso de formación. Estas aplicaciones a las que nos referimos son: Deep-Bach y Sharpmony.

Desde la teoría de los planos autogórico, literal y alegórico de la Filosofía del Arte del M.F., se discute y precisa el alcance y limitaciones de estas aplicaciones en el proceso compositivo, a saber: desde el plano autogórico, es decir, desde lo relativo a los conceptos y normas de escritura que el sujeto inserta en la máquina, puede observarse cómo ésta, en efecto, puede reproducir aquellos datos almacenados en su base de datos y escribir, con bastante coherencia y lógica, una partitura o fragmento musical. Sin embargo, en lo que respecta a la estructura y relación entre las partes del todo (plano literal), ya no es tan sencillo. La máquina, en este caso, no tiene conciencia espacio-temporal ni puede realizar relaciones insospechadas (*anamnesis–prolepsis*) entre las partes de una obra (a lo sumo, realizaría conexiones correctas y relaciones simples). Finalmente, desde el plano alegórico, rechazaríamos rotundamente el papel de estos dispositivos con IA, de suerte que una máquina carece del mundo de las

sensaciones, así como de la capacidad de imbricar poéticamente los significados (ideas) con los significantes (resultancias musicales).

Por todo ello, concluimos que estas herramientas, si bien poseen su interés y podrían tener beneficios a corto alcance en cuanto a resolución de problemas en el plano autogórico, no serían a la larga beneficiosas para un estudiante de composición, ya que le estaría privando de la capacidad de desarrollar su potencial artístico y "personalidad" compositiva, que es el resultado, entre otros, de la complexidad de los tres planos (autogórico, literal y alegórico), la cual sólo puede adquirirse bajo el estudio constante y el método "ensayo-error" de todas las técnicas compositivas de la historia.

PALABRAS CLAVE

COMPOSICIÓN MUSICAL, DEEP-BACH, INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA MUSICAL, MATERIALISMO FILOSÓFICO, SHARPMONY

THE RELATIONSHIP BETWEEN AI AND VISUAL COMMUNICATION DESIGN: PROPOSAL OF A TEACHING AND LEARNING MODEL IN HIGHER EDUCATION

Emília Maria Moreira Carneiro Dias Da Costa
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Introduction: This teaching/learning proposal describes a method focusing on the use of Artificial Intelligence (AI) in the teaching of Communication Design. It aims to explore the intersection between AI and design, equipping students with the necessary knowledge and skills to take advantage of AI technologies in their creative processes. Through theoretical and practical modules, students will understand the potential

applications of AI in Communication Design and develop innovative approaches to design challenges.

Objectives:

- Introduce students to the role of AI in transforming the design landscape and its impact on Communication Design practices.
- Explore AI-generated visual resources. Teach students how to incorporate AI-generated imagery into design projects.
- Enable students to integrate AI into their design workflows, increasing efficiency and creative problem solving.
- Develop students' ability to critically evaluate AI-generated visual content in the context of Communication Design.

Methodology for teaching/learning proposal

1. Theoretical foundations: The programme should start with a strong theoretical foundation in communication design.
2. Technical skills: Students should learn practical skills related to design tools and software. They should be introduced to AI-oriented design tools and platforms that facilitate AI-generated imagery.
3. AI Integration: To introduce students to the concepts and applications of artificial intelligence in communication design. This includes understanding the capabilities and limitations of AI-generated images and how they can be used creatively.
4. Ethical considerations: Teach students about the ethical implications of using AI-generated images in communication design.
5. Collaborative projects: Encourage students to work on collaborative projects that integrate ChatGPT and AI-generated imagery into their design work.
6. Critiques and feedback: Incorporate critique sessions and feedback loops in which students can evaluate and discuss their AI-generated design projects. This enables constructive discussions about the effectiveness, creativity and user

experience of the generated images and their integration with ChatGPT.

7. Industry collaboration and exposure: Promote partnerships and collaborations with industry professionals and organisations that are actively using AI in communication design. This could include talks, workshops and real-world projects.
8. Research and innovation: Encourage students to conduct research and explore new avenues in AI-driven communication design.
9. Assessment: Assessment will focus on the presentation of the process, considering the exposure of the design method used and the extent to which AI contributed. The workflow will be more valued in detriment of the final object.

Outcomes: Students will be expected to demonstrate their understanding of the role of AI in Design. Demonstrate their ability to integrate AI-generated visual content effectively and creatively, accompanied by reflective documentation of their design processes and decisions.

Conclusions: After applying this model, students will possess a comprehensive understanding of the application of AI in Communication Design. They will be equipped with the knowledge, critical thinking skills and technical competencies necessary to take advantage of AI technologies in their design practice and their impact on the design industry.

PALABRAS CLAVE

DESIGN, IA, LEARNING

EL PAPEL DE LA IA EN EDUCACIÓN PARA UNA COMUNICACIÓN DIGITAL DIVERSA Y CRÍTICA

Itziar Pedroche Santoveña
Sara Osuna-Acedo
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Kadushin (2013) explica que la formación de conexiones en las redes sociales está influenciada por dos motivaciones principales: la necesidad de seguridad y el deseo de prestigio. La motivación de seguridad se refiere a la necesidad de pertenecer a comunidades para sobrevivir. Sin embargo, las redes seguras son menos eficaces debido a que la información entre sus miembros tiende a ser siempre la misma, lo que da lugar al concepto de redes homófilas.

La personalización algorítmica se basa en la selección por parte de los algoritmos de las plataformas digitales de contenidos similares a las preferencias del usuario. Esto genera una exposición constante a ideas que refuerzan nuestros propios sesgos, fenómeno que se conoce como ”burbuja filtrante” (Pariser, 2017). Una ”cámara de eco” se forma de la misma manera: muchas personas piensan y se comunican de manera similar, confirmando nuestros sesgos a escala colectiva (Cambridge, 2023). Podría decirse que una cámara de eco es una red homófila.

Para prevenir y mitigar la influencia de las cámaras de eco, Colleoni, Rozza y Arvidsson (2014) proponen dos soluciones: la exposición voluntaria a contenidos de ideología cruzada y la decisión consciente de evitar formar parte de grupos muy cerrados. Por su parte, Hart et al., (2009) afirmaron que una de las principales motivaciones para que se de esta exposición voluntaria es la necesidad de mantener relaciones positivas dentro de una red interpersonal diversa.

Los profesores Etham y Liliack Mollick (2022, 2023) han desarrollado técnicas basadas en el uso de modelos de procesamiento del lenguaje natural, como ChatGPT, con el objetivo de mitigar la ”ilusión de profundidad explicativa”, un sesgo en el que la persona cree tener un

conocimiento completo sobre un tema, pero en realidad su comprensión es superficial.

Mollick (2023) sostiene que mediante instrucciones adecuadas es posible utilizar la Inteligencia Artificial, especialmente ChatGPT, para fomentar el pensamiento crítico y mitigar los sesgos cognitivos que contribuyen a la formación de las ”burbujas filtrantes” y las ”cámaras de eco”. El objetivo principal es proporcionar a los profesores las herramientas necesarias para abordar este fenómeno en la comunicación digital.

La metodología de investigación utilizada ha sido la revisión bibliográfica. Se analizaron los artículos publicados por los profesores Etham y Liliack Mollick entre los años 2022 y 2023, así como aquellos encontrados en las bases de datos Scopus y WoS utilizando las palabras clave ”ChatGPT” y ”Education”, entre 2022 y 2023.

Se ha hipotetizado que la IA, especialmente ChatGPT, puede ser una herramienta eficaz para combatir las ”cámaras de eco”, especialmente porque se basa en una participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje que fomenta el pensamiento crítico (Mollick, 2023). Aunque los resultados aún están en las primeras etapas, sugieren que la IA puede generar sinergias con el ámbito educativo, pero su uso en el aula debe basarse en instrucciones basadas en la investigación y no de manera aleatoria.

Entre los desafíos que plantea la IA y ChatGPT en entornos docentes se encuentran el plagio y el uso inapropiado de la herramienta para generar artículos científicos. Algunos autores, como Stolker-Walker (2023), cuestionan la práctica de incluir a ChatGPT como autor en trabajos de investigación, lo cual ha generado desaprobación entre algunos científicos.

Otros argumentan que la IA puede ser beneficiosa en el ámbito educativo, tanto para la educación mediática como para el aprendizaje de la herramienta en contextos formales e informales, así como para fomentar el pensamiento crítico mediante recursos específicos (Mollick, 2022).

La IA tiene un potencial valioso en la educación siempre y cuando se instruya adecuadamente. Es necesario contar con profesores capacitados en su implementación tanto en contextos formales como informales.

PALABRAS CLAVE

ARTIFICIAL INTELIGENCE, EDUCATION

"LA EDUCACIÓN Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. PERSPECTIVAS Y DESAFÍOS DESDE LA ÉTICA PROFESIONAL"

FERNANDO MANUEL CASTRO FIGUEROA
Universidad Autonoma De Baja California

Introducción: La educación y la inteligencia artificial son dos campos que han experimentado un rápido avance en las últimas décadas. La incorporación de la inteligencia artificial en el ámbito educativo ha generado una serie de perspectivas y desafíos desde el punto de vista ético. En este trabajo, se explorarán las implicaciones éticas de la integración de la inteligencia artificial en la educación y se analizarán las perspectivas de los profesionales de la educación en relación con este avance tecnológico. Además, se abordarán los desafíos que surgen en términos de la ética profesional y se propondrán posibles enfoques para abordarlos.

Objetivos: • Analizar las aplicaciones actuales de la inteligencia artificial en la educación y comprender su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- • Evaluar las implicaciones éticas de la integración de la inteligencia artificial en la educación, centrándose en aspectos como la privacidad, la equidad y la responsabilidad.

- • Explorar las perspectivas de los profesionales de la educación sobre el uso de la inteligencia artificial en el aula, incluyendo sus preocupaciones y percepciones sobre los desafíos éticos asociados.
- • Identificar los principales desafíos éticos que enfrentan los profesionales de la educación en relación con la inteligencia artificial y proponer posibles soluciones o enfoques para abordarlos.
- • Promover una reflexión crítica sobre la ética profesional en el contexto de la integración de la inteligencia artificial en la educación, destacando la importancia de tomar decisiones éticas informadas y responsables.

Metodología: Para llevar a cabo este trabajo, se utilizará una metodología de investigación mixta que combinará la revisión bibliográfica con la recopilación de datos empíricos. En primer lugar, se realizará una revisión exhaustiva de la literatura científica y académica relacionada con la integración de la inteligencia artificial en la educación y los aspectos éticos asociados. Esto permitirá obtener una visión general de los avances y debates en este campo.

Además, se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con profesionales de la educación, como docentes, directores de instituciones educativas y expertos en tecnología educativa. Estas entrevistas permitirán recopilar datos cualitativos sobre las perspectivas y preocupaciones éticas de los profesionales en relación con la inteligencia artificial en la educación.

Finalmente, se realizará un análisis de los datos recopilados, utilizando técnicas de análisis cualitativo para identificar temas emergentes y patrones en las respuestas de los entrevistados. Estos hallazgos se combinarán con la revisión bibliográfica para elaborar conclusiones y recomendaciones éticas para los profesionales de la educación y otros actores involucrados en la implementación de la inteligencia

PALABRAS CLAVE

DESAFIOS, EDUCACIÓN, ÉTICA PROFESIONAL, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA: PERCEPCIÓN, CALIDAD Y CONSIDERACIONES ÉTICAS

ANTONIO ROSA-CASTILLO
Universitat de Barcelona

Introducción La inteligencia artificial (IA) es una tecnología que tendrá impacto en los servicios de salud y la educación, en los próximos años. El lanzamiento de herramientas de IA, como ChatGPT, ha generado tanto entusiasmo como temor en el ámbito educativo debido a su posible mal uso, como hacer trampas en tareas o exámenes. Revistas científicas, como Nature, están desarrollando políticas para regular el uso de modelos de lenguaje en publicaciones científicas, sugiriendo que se documente el uso de estas herramientas en los manuscritos. Además, los docentes deben adaptarse a las nuevas tecnologías como ChatGPT, ajustando las evaluaciones escritas para fomentar el pensamiento crítico y el razonamiento, habilidades aún no desarrolladas por ChatGPT. Aunque algunos países han bloqueado ChatGPT, la mayoría busca adaptarse al uso extendido de la IA, siempre y cuando se utilice de manera ética y responsable. En el ámbito educativo, ChatGPT puede beneficiar a las instituciones al proporcionar una experiencia de aprendizaje personalizada y promover la investigación y el compromiso comunitario. Sin embargo, se hace necesario desarrollar capacidades individuales e institucionales y respetar los principios éticos.

Objetivos El objetivo principal de este estudio es determinar la satisfacción de los estudiantes de tercer curso de enfermería con el aprendizaje y uso de herramientas de inteligencia artificial en el trabajo final de la asignatura "Tecnologías de la Información y Comunicación en Enfermería", así como explorar sus percepciones sobre los efectos que estas herramientas tienen en su aprendizaje.

Metodología El estudio se llevó a cabo utilizando un diseño transversal, descriptivo y observacional. La población de estudio consistió en estudiantes de enfermería del curso académico 2022-2023. Se realizó un

seminario dirigido a los alumnos matriculados en tercer curso de la asignatura ”TICs en Enfermería” para brindarles una introducción a las Inteligencias Artificiales. Se invitó a participar en la actividad a un total de 84 estudiantes (n = 84). El muestreo utilizado fue no probabilístico y basado en conveniencia.

Resultados Los resultados del estudio muestran que la gran mayoría de los estudiantes (76,47%) están de acuerdo en que la experiencia de trabajar con una IA les ha resultado satisfactoria. La mayoría de los estudiantes (70,58%) consideran que la IA ha tenido un impacto positivo en la calidad de sus trabajos académicos. La mayoría de los estudiantes (73,52%) considera que los resultados obtenidos mediante el uso de la IA deben ser verificados por expertos humanos antes de ser utilizados. En cuanto al ahorro de tiempo, la mayoría de los estudiantes (73,52%) cree que el uso de IA puede ahorrar tiempo en la investigación.

Conclusiones La mayoría de los estudiantes encontraron satisfactoria la experiencia de trabajar con una IA en sus trabajos académicos y percibieron que mejoró la calidad de los mismos. Además, los estudiantes reconocieron el potencial de la IA para ahorrar tiempo en la investigación. Así, destacan la aceptación positiva de la IA como herramienta en el ámbito académico, respaldando su valor para mejorar la experiencia de aprendizaje y la calidad de los trabajos.

PALABRAS CLAVE

CALIDAD EDUCATIVA, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, ÉTICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PERCEPCIONES

TENDENCIAS EDUCATIVAS CON IA

María Gema Flores Polán
Universidad de Extremadura

Introducción: La Inteligencia Artificial (IA) adquiere un protagonismo creciente en el campo pedagógico. Resultan emocionantes, al tiempo que inquietantes, las variopintas herramientas en clave digital que prometen mejoras en el campo de la enseñanza y/o aprendizaje.

Existe una profusa investigación dentro del campo, en constante exploración, de IA. Su desarrollo ha develado un ingente potencial como imitador de la inteligencia humana. Las redes neuronales y el aprendizaje automático son propiedades inherentes a la IA responsables de su avance imparable en los últimos años.

Objetivos: Nuestro artículo explora sucintamente las distintas técnicas de IA que van encontrando acomodo entre discentes y docentes.

Metodología: Hemos procedido a la lectura reposada y más actualizada posible para hacer una inmersión en los principales instrumentos implementados en nuestro sistema educativo.

Resultados: La IA se centra básicamente en el desarrollo de algoritmos y modelos susceptibles de aprender a partir de datos, de realizar predicciones u orientar en la toma de decisiones, sin necesidad previa de una programación explícita. Las redes neuronales profundas también auguran un gran éxito en aspectos como: reconocimiento de imágenes, conducción autónoma, procesamiento de lenguaje natural y un amplio etcétera. Las herramientas más destacadas son:

Sistemas de recomendación: permite la obtención de datos sobre el desempeño y preferencias de los estudiantes con el fin de ofrecer recomendaciones, de forma adecuada e inteligente, a sus necesidades.

Chatbots educativos: asistentes virtuales basados en IA que interactúan con los estudiantes en lenguaje natural y brindan apoyo educativo.

Análisis del comportamiento del estudiante: proceso que implica observar, recopilar datos y evaluar las acciones, actitudes y características de los estudiantes en el entorno educativo.

IA y gamificación: se sirve de algoritmos y modelos automatizados de aprendizaje para obtener datos relativos al comportamiento e interacciones entre sus usuarios.

Traducción automática y aprendizaje de idiomas: facilita la comunicación y el acceso a recursos educativos en diferentes idiomas.

Aprendizaje adaptativo: recaba datos sobre el rendimiento y características de los estudiantes, a partir de modelos de predicción.

Análisis de datos educativos: tiene por objeto la recopilación, análisis y uso de datos relacionados con el desempeño y adquisición de conocimientos por parte del estudiante.

Reconocimiento de voz y procesamiento de lenguaje natural: campo emergente orientado al desarrollo de técnicas capaces de comprender y procesar el habla humana de forma eficaz.

Conclusiones: La aplicación de técnicas de inteligencia artificial (IA) en la educación y la docencia ha generado un gran interés en los últimos años. Ofrece un amplio abanico de posibilidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, y se ha convertido en una herramienta valiosa en los sistemas educativos en general.

Las técnicas de IA pueden ayudar a mejorar la eficiencia, personalización y calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de las ventajas señaladas, existe, por otro lado, cierta incertidumbre relativa a la ausencia de marcos éticos y regulaciones adecuadas que garanticen el uso responsable y favorable de la IA para el conjunto de la sociedad.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN, HERRAMIENTAS VIRTUALES, IA

INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN SEGUNDAS LENGUAS: PRÁCTICAS DIGITALES Y NUEVAS PERSPECTIVAS

ABSTRACT

La educación es un campo en constante evolución. En particular, la investigación educativa ha estado enfocada en la innovación y ha impulsado cambios significativos a nivel nacional e internacional. El Plan Bolonia supuso un catalizador para esta evolución y ha llevado a las lenguas a ser el eje central de la educación en todos los niveles, desde la educación obligatoria hasta la superior. Como resultado, ha habido una necesidad apremiante de abordar nuevos marcos metodológicos para integrar la enseñanza de idiomas de manera instrumental e integral.

Esta renovación en la enseñanza de lenguas a múltiples innovaciones en lo que a enfoques y metodologías utilizadas en las aulas se refiere. En este sentido, los enfoques centrados en el alumnado están ganando relevancia, sustituyendo a los modelos tradicionales centrados en el docente. En estos nuevos enfoques, el estudiante es el protagonista del aprendizaje y tiene un papel activo en su propio proceso de aprendizaje, mientras que el profesorado actúa como un facilitador, proporcionando herramientas y recursos para el aprendizaje. Ahora, los estudiantes tienen la libertad de elegir sus propios objetivos de aprendizaje y trabajar en su propio ritmo, lo que se traduce en mayor motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje y mayor éxito en la adquisición del idioma.

De forma similar, los enfoques comunicativos están reemplazando a los métodos más tradicionales, dando importancia a la comunicación oral y escrita y facilitando un aprendizaje más contextualizado y significativo. La tecnología también está desempeñando un papel importante en el desarrollo de nuevas metodologías y prácticas de enseñanza de lenguas, con el uso de plataformas virtuales y herramientas interactivas que permiten una mayor interacción y personalización del aprendizaje.

En lo que a la investigación se refiere, la renovación en la enseñanza de lenguas también ha dado lugar a nuevas corrientes teóricas y líneas de estudio. Estas han tenido como objetivos principales: (a) explorar la validez de distintas metodologías de enseñanza-aprendizaje en el aula, (b) aplicar teorías cognitivas, socioculturales o afectivas en el ámbito de la enseñanza de lenguas, (c) enseñar literatura en el aula de lenguas mediante metodologías activas, (d) desarrollar las destrezas lingüísticas en

segundas lenguas/lenguas extranjeras, y (e) abordar los retos de la enseñanza-aprendizaje de lenguas en un entorno digital o híbrido.

Por lo tanto, el objetivo de este simposio es reunir propuestas teóricas o empíricas cuyo enfoque principal se centre en las segundas lenguas/lenguas extranjeras. Se busca así recoger propuestas de innovación en la enseñanza de lenguas desde una perspectiva amplia. Son bienvenidas aportaciones en las que se describan experiencias de innovación docente en cualquier etapa educativa, revisiones sistemáticas o metaanálisis que contribuyan al progreso en el conocimiento sobre nuevas formas de enseñar idiomas. También tienen cabida investigaciones centradas en la enseñanza-aprendizaje de lenguas a través nuevos métodos que permitan fortalecer la literatura científica de este ámbito de conocimiento. En definitiva, este simposio busca visibilizar los últimos avances educativos para lograr un aprendizaje de idiomas más significativo.

Las líneas de este simposio son, pero no se limitan a:

- Estudios teóricos o empíricos sobre la enseñanza de segundas lenguas/lenguas extranjeras fuera y dentro del aula.
- La implantación de metodologías de enseñanza en línea o híbridas en segundas lenguas/lenguas extranjeras.
- La literatura en la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas/lenguas extranjeras en los distintos niveles educativos.
- Teorías de aprendizaje en la didáctica de las segundas lenguas/lenguas extranjeras.
- Teorías de adquisición y aprendizaje de segundas lenguas/lenguas extranjeras.
- Aprendizaje de Lenguas Potenciado por la Tecnología.
- Educación bilingüe y plurilingüe en las distintas etapas educativas.
- Formación docente del profesorado de segundas lenguas/lenguas extranjeras.
- Teorías de enseñanza-aprendizaje de la literatura y su aplicación teórico-práctica.
- Otras líneas que puedan ser de interés para el presente simposio.

- **Ponencia S11-08.** PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE LA ESCALA DE LAS PERCEPCIONES DEL PROFESORADO EN TORNO A LA IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO ADULTO DE LENGUA EXTRANJERA Irene Acosta-Manzano. Elvira Barrios Espinosa.
- **Ponencia S11-09.** PERCEPCIONES CUANTITATIVAS DEL PROFESORADO SOBRE LA IMPLICACIÓN DE APRENDIENTES ADULTOS EN SU APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA: UN ESTUDIO PRELIMINAR Irene Acosta-Manzano. Elvira Barrios Espinosa.
- **Ponencia S21-01.** APRENDIZAJE INFORMAL Y HORIZONTAL DE LENGUAS A TRAVÉS DE REDES SOCIALES: ANÁLISIS DE UN CASO DE INTERLINGÜÍSTICA Maria Angelica Giordano Paredes. María Gracia Moreno Celeghin.
- **Ponencia S21-02.** DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL MCER MEDIANTE APRENDIZAJE INFORMAL DE INGLÉS TÉCNICO CON INSTAGRAM. Manuel Galián Peñalver.
- **Ponencia S21-03.** ADQUISICIÓN DE CONSTRUCCIONES MEDIAS EN ESPAÑOL: AMBIGÜEDAD ENTRE LA INTERPRETACIÓN MEDIA Y LA REFLEXIVA Macarena Palma Gutiérrez.
- **Ponencia S21-04.** PERCEPCIONES CUALITATIVAS EN TORNO A LA IMPLICACIÓN DE APRENDIENTES ADULTOS EN SU APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA Irene Acosta-Manzano. Elvira Barrios Espinosa.
- **Ponencia S21-05.** AUTOEVALUACIÓN Y ANÁLISIS DEL ERROR EN LA FORMACIÓN PARA LA TRADUCCIÓN INVERSA (ESPAÑOL-FRANCÉS) Isabel Jiménez Gutiérrez. Concepción Martín Martín-Mora.
- **Ponencia S21-06.** CÓMO SE ATIENDE LA ORALIDAD EN EL AULA DE INGLÉS EN SECUNDARIA EN ESPAÑA Y POLONIA Marta Napiórkowska.
- **Ponencia S21-07.** ¿CÓMO FOMENTAR LA EXPRESIÓN E INTERACCIÓN ORAL EN EL AULA DE INGLÉS? EL ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE LAS PRÁCTICAS DOCENTES EN ESPAÑA Y POLONIA Marta Napiórkowska.

- **Ponencia S21-08.** LITERATURAS FRANCÓFONAS Y EMIGRACIÓN, LOS ODS A TRAVÉS DE UN DOCUMENTO AUDIOVISUAL María José Arévalo Benito.
- **Ponencia S21-09.** ¿CÓMO DISEÑAR MATERIALES DIDÁCTICOS SOCIAL Y CULTURALMENTE RESPONSABLES? ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUAS Francisco Javier Palacios-Hidalgo.
- **Ponencia S21-10.** POSEDICIÓN CON CHATGPT: FUNCIONES Y APLICACIONES EN TEXTOS DE IMPORTACIÓN (ITALIANO-ESPAÑOL) Rubén González Vallejo.
- **Ponencia S21-11.** ETWINNING AND BILINGUAL EDUCATION: TEACHING AND LEARNING CONTENT AND LANGUAGE THROUGH PROJECT-BASED LEARNING Raquel Sánchez Ruiz. José Jaime Pérez Segura. Isabel López Cirugeda.
- **Ponencia S21-12.** LA INSERCIÓN SOCIOLABORAL EN MODALIDAD PRESENCIAL Y BILINGÜE. EXPERIENCIA DE AULA EN EL CICLO DE INTEGRACIÓN SOCIAL DEL IES ABYLA DE CEUTA Ana Maria Pino-Rodríguez.
- **Ponencia S21-13.** A GAMIFICATION PROPOSAL FOR TOURISM UNDERGRADUATES STUDYING ESP Beatriz Chaves-Yuste.
- **Ponencia S21-14.** DISEÑO DE DICCIONARIOS ELECTRÓNICOS PARA APRENDIZAJE DE LENGUAS: DICTIONARY WRITING SYSTEMS Y REPOSITORIOS DE OBJETOS DIGITALES Manuel Márquez Cruz.
- **Ponencia S21-15.** CALL INSTRUCTION IN INDONESIA: A QUALITATIVE STUDY WITH EFL STUDENTS AND TEACHERS Muhammad Haikal. Cristina A. Huertas-Abril.
- **Ponencia S21-16.** EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN BILINGÜE Y COMPETENCIA DIGITAL: ¿CÓMO SE VEN LOS FUTUROS DOCENTES? Cristina A. Huertas-Abril. Francisco Javier Palacios-Hidalgo.
- **Ponencia S21-17.** PLURILINGÜISMO, ALFABETIZACIONES MÚLTIPLES Y MATEMÁTICAS: EL PROYECTO PMATHS Cristina A. Huertas-Abril. Francisco Javier Palacios-Hidalgo.
- **Ponencia S21-18.** SNAPCHAT, UNA HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA LA MEJORA DE LA RECEPCIÓN-PRODUCCIÓN ESCRITA EN FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE) Mª-Carmen Parra-Simón.

- **Ponencia S21-19.** CODIFICACIÓN LEXICOGRÁFICA EN XML: LA CONFECCIÓN DE DICCIONARIOS NIVELADOS DE APRENDIZAJE DE LENGUAS Manuel Márquez Cruz.
- **Ponencia S21-20.** DEL RELATO AL POEMA A TRAVÉS DE LÍDIA JORGE – PLE PARA HISPANOHABLANTES Ana Catarina Coimbra De Matos.
- **Ponencia S21-21.** THE PROJECT "FRAMING CLIL": GAMIFYING MATHEMATICS FOR CLIL CONTEXTS Sarah Lister.
- **Ponencia S21-22.** WORKING MEMORY AND ITS ROLE IN THE DEVELOPMENT OF BILINGUAL WRITTEN PRODUCTION: A REVIEW OF THE LITERATURE Carlos Andres Restrepo Zapata.
- **Ponencia S21-23.** DIGITAL AND TRADITIONAL L2 WRITING: ASSOCIATIONS FROM HIGHER EDUCATION STUDENTS' PERSPECTIVES Aitor Garcés-Manzanera. Sophie Mcbride.
- **Ponencia S21-24.** IMPROVING THE PRONUNCIATION OF PROBLEMATIC /V/ IN SPANISH LEARNERS OF ENGLISH USING INTRALINGUAL DUBBING ACTIVITIES Lucas Baeyens.
- **Ponencia S21-27.** EL PORTAFOLIO DIGITAL EN LA CLASE DE ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA: ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA CON ALUMNADO UNIVERSITARIO Marta Pazos Anido.
- **Ponencia S21-28.** EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN PRIMARY EDUCATION: ANALYSIS OF LINGUISTIC AND EMOTIONAL COMPETENCES, MOTIVATION AND ATTENTIONAL FOCUSING Irene Casanova Mata.
- **Ponencia S21-29.** LA TRADUCCIÓN COMO METODOLOGÍA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA Alicia Picazo Izquierdo.
- **Ponencia S21-30.** TRABAJANDO LA POSEDICIÓN EN EL AULA A PARTIR DE LOS ERRORES: CASO PRÁCTICO DE TRADUCCIÓN CIENTÍFICA Paula Quijano Peña.
- **Ponencia S21-31.** EL CHINO MODERNO EN LAS AULAS: DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS ERRORES PRODUCIDOS POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Chiara Uliana.

- **Ponencia S21-32.** WOO-HOO, IT'S WOOCLAP TIME! SELF-REPORTED UNIVERSITY STUDENTS' PERCEPTIONS OF THE USE OF WOOCLAP IN THE EFL/EMI CLASSROOM Marta Sánchez Cócera. Clara Cantos Delgado.
- **Ponencia S21-33.** GALEGAS PLURILINGÜES, UNA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COOPERATIVA APLICANDO UNA LESSON STUDY PLASMADA EN UN E-PORTFOLIO Mar Fernández-Vázquez.
- **Ponencia S21-34.** MEDIA LITERACY: INNOVATING AND DEVELOPING CRITICAL THINKING IN THE FOREIGN LANGUAGE CLASSROOM Margarita Navarro Pérez.
- **Ponencia S21-35.** ENSEÑAR LA CREACIÓN LITERARIA EN CLASE DE LENGUA FRANCESA (COMO TERCERA LENGUA) EN LA UNIVERSIDAD Adeline Houzé.

PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE LA ESCALA DE LAS PERCEPCIONES DEL PROFESORADO EN TORNO A LA IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO ADULTO DE LENGUA EXTRANJERA

Irene Acosta-Manzano
Elvira Barrios Espinosa
Universidad de Málaga

El constructo de la Implicación del Alumnado en su propio Aprendizaje de Lengua Extranjera (IAALE) se ha convertido en uno de los más estudiados en el ámbito de psicología educativa y del aprendizaje de lengua extranjera en los últimos años. No obstante, la mayoría de los estudios han medido cuantitativamente la media de IAALE desde el punto de vista del alumnado, en un rango de edad bajo (educación primaria, secundaria o universitaria).

Como, hasta la fecha, no se ha validado ningún instrumento de medición de las percepciones de IAALE en español, este estudio se planteó dos objetivos: la elaboración de un cuestionario y su evaluación psicométrica. Más concretamente, se pretendió i) determinar la validez y fiabilidad de la versión en español de la escala sobre las percepciones del profesorado en cuanto a IAALE y ii) determinar la estructura factorial para las percepciones del profesorado de aprendientes adultos de una lengua extranjera en España en cuanto a IAALE.

El método de recogida de datos de este estudio fue un cuestionario, que posteriormente se analizó con el programa de análisis estadístico SPSS. Participaron en este estudio un total de 183 docentes, pero cuatro respondieron que no daban su consentimiento a que se utilizasen sus datos, por lo tanto, la información recogida en este estudio examina las percepciones de 179 docentes de aprendientes adultos de inglés, francés, alemán, español, italiano, chino, japonés, valenciano, portugués y euskera de EEOOII y academias en España.

Un análisis de componentes principales examinó las dimensiones de la escala de la percepción del profesorado en cuanto a IAALE. Los valores obtenidos indicaron que era pertinente realizar un análisis factorial de la matriz de correlaciones. Los resultados de la matriz de componente rotado muestran la existencia de cuatro dimensiones: emocional, agentica, metacognitiva y cognitiva-conductual. Además, el coeficiente alfa de Cronbach de fiabilidad de la escala final de 24 ítems indica alta consistencia interna. El análisis factorial confirmatorio permitió observar la estructura interna del constructo. El índice de fiabilidad de alfa de Cronbach de la escala total fue de 0,93, de la subescala emocional (8 ítems) de 0,89, de la subescala agentica (6 ítems) de 0,81, de la subescala metacognitiva (5 ítems) de 0,84 y de la subescala cognitiva-conductual (5 ítems) de 0,78. Asimismo, los índices de bondad de ajuste de nuestro estudio son cercanos a los idóneos.

El estudio concluye que la escala de medida de las percepciones del profesorado en cuanto a IAALE en español es una herramienta válida, fiable y adecuada para emplearse con docentes de aprendientes adultos de LE en España. Estos hallazgos abren la puerta a que la escala de IAALE en español que se deriva de este estudio pueda ser validada en otros contextos culturales y educativos del mundo hispanohablante.

PALABRAS CLAVE

CONTEXTO HISPANOHABLANTE, DOCENTES DE APRENDIENTES ADULTOS, HERRAMIENTA DE MEDICIÓN, IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO EN SU PROPIO APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA, LENGUA EXTRANJERA

PERCEPCIONES CUANTITATIVAS DEL PROFESORADO SOBRE LA IMPLICACIÓN DE APRENDIENTES ADULTOS EN SU APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA: UN ESTUDIO PRELIMINAR

Irene Acosta-Manzano
Elvira Barrios Espinosa
Universidad de Málaga

La investigación sobre las percepciones del profesorado en cuanto a la Implicación del Alumnado en su propio Aprendizaje de Lengua Extranjera (IAALE) en el campo del aprendizaje de lengua extranjera (LE) ha recibido escasa atención. Los pocos estudios disponibles se centran en las percepciones de docentes de aprendientes de rangos de edad bajos.

Los objetivos consistieron en identificar los niveles de IAALE según las percepciones de los docentes de aprendiente de idiomas adultos y determinar las diferencias en las percepciones según el género, la edad, la lengua enseñada, los años de experiencia, el nivel de multilingüismo y la situación administrativa del profesorado.

Se empleó el método de muestra por conveniencia para conseguir participantes en este estudio. Para ello, se contactó con todas las Escuelas Oficiales de Idiomas de España y con amigos de las investigadoras que enseñaban LE en academias de idiomas. Un total de 179 docentes de LE dieron su consentimiento para participar en el estudio y completaron un cuestionario que constaba de una sección sociodemográfica y una escala de percepciones sobre IAALE. Los datos se analizaron utilizando un enfoque descriptivo. Se proporcionan resultados que muestran los resultados de la muestra general y aquellos por género, edad, años de experiencia, LE o L2, nivel de multilingüismo y situación administrativa.

Las mujeres participantes y el profesorado que no enseñaba inglés percibían mayor implicación global y a nivel de subescalas por sus aprendientes de LE. Los resultados según el grupo de edad del profesorado indicaron que los docentes entre 24 y 29 años observan una mayor

implicación global, emocional y agentica por parte de su alumnado mientras que el profesorado mayor de 65 años percibía mayor implicación metacognitiva y cognitivo-conductual. El profesorado temporal percibía una mayor IAALE globalmente y en las dimensiones agentica, metacognitiva y cognitivo-conductual mientras que el profesorado permanente percibía una mayor implicación emocional por parte de su alumnado. Los docentes que llevaban trabajando entre 20 y 30 años percibían una mayor IAALE total, cognitiva-conductual y metacognitiva, los que contaban con una experiencia de entre 1 y 10 años percibían mayor implicación agentica mientras que los que llevaban trabajando más de 30 años de experiencia percibían mayor implicación emocional. Según el nivel de multilingüismo del profesorado, los docentes que conocían cuatro lenguas más aparte de su L1 percibían mayor IAALE global, metacognitiva y cognitiva-conductual por parte de su alumnado mientras que los que conocían entre cinco y nueve lenguas más percibían mayor implicación agentica y los que conocían tres lenguas más, mayor implicación emocional. Este estudio cuenta con ciertas limitaciones como el sesgo de autoselección.

Este estudio contribuye a esclarecer y a cuantificar las percepciones del profesorado en cuanto a la implicación de su alumnado. Asimismo, permite identificar los niveles de IAALE y establecer las diferencias que se establecen entre los resultados según las características sociodemográficos del profesorado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIENTES ADULTOS, IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO EN SU PROPIO APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA, LENGUA EXTRANJERA, PERCEPCIONES DOCENTES, RESULTADOS CUANTITATIVOS

APRENDIZAJE INFORMAL Y HORIZONTAL DE LENGUAS A TRAVÉS DE REDES SOCIALES: ANÁLISIS DE UN CASO DE INTERLINGÜÍSTICA

Maria Angelica Giordano Paredes
María Gracia Moreno Celeghin
UNED

Esta investigación surge de la necesidad de ofrecer a los estudiantes de lengua italiana de la UNED, específicamente del Grado en Turismo, la oportunidad de explorar nuevos enfoques de aprendizaje a través del contacto directo con nativos, con la finalidad de facilitar el acceso natural a los contextos interculturales y la adquisición espontánea de las diferentes competencias lingüísticas. Se plantea el cambio de paradigma, del aprendizaje vertical al horizontal, en un ciberespacio de interacción en el que la filosofía de base es el constructivismo, en el que tanto los recursos como las herramientas se sustentan en comunidades de aprendizaje cuyo soporte son las redes sociales, específicamente Facebook. El objetivo general persigue poner en contacto dos culturas y dos lenguas con el fin de que, mediante la interacción, desarrollen las competencias interlingüística e intercultural. Para conseguirlo, se hace un seguimiento en las comunidades de aprendizaje mediante una metodología informal, sin recurrencias formales ni tradicionales, en un plano en el que desaparecen las jerarquías y el docente pasa a ser un integrante más de la comunidad, en lo que se puede denominar aprendizaje colectivo y social. El desarrollo de la experimentación didáctica se lleva a cabo con diferentes perfiles de una universidad presencial, Roma Tre, y una universidad semipresencial, UNED, con una muestra que asciende a sesenta y cinco estudiantes cuya edad está comprendida entre los veinte y los cuarenta años, estos últimos según el perfil de la UNED. El proceso consistió en dos fases de aprendizaje, la primera con la utilización de la lengua de origen por parte de cada grupo de estudiantes y la segunda con la producción en la lengua meta. Ambos grupos se adaptaron a la propuesta intercambiando conocimientos socioculturales y lingüísticos y

adquiriendo la lengua meta de manera recíproca e interactiva. Las actividades planteadas, concretamente microactividades, perseguían, no solo la adquisición de la lengua común, sino principalmente, el primer contacto con las lenguas específicas: lenguaje político y jurídico y lenguaje técnico relacionado con la economía y el turismo. La puesta en común de estrategias y contenidos de aprendizaje, motivadores y cercanos a los intereses de los discentes, hizo posible que el proceso de aprendizaje se desarrollara según las previsiones y sin muchas contrariedades, salvo la inactividad de algunos estudiantes que fueron consumidores pasivos y cuya participación fue escasa, un comportamiento que reproduce el de un gran porcentaje de usuarios de redes sociales; sin embargo se consiguió un acercamiento intercultural y la efectividad del aprendizaje informal en cuanto a la asimilación de los contenidos y el desarrollo de las competencias. En síntesis, se demuestra que tanto el proceso como la evaluación responden a conductas sociales interactivas y que se consigue el desarrollo de las competencias propuestas a través del trabajo colectivo como resultado de la colaboración síncrona y asíncrona, donde la horizontalidad y la informalidad dictan las reglas del juego y facilitan la construcción del conocimiento, en lo que podemos denominar aprendizaje por experiencia.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE HORIZONTAL., APRENDIZAJE INFORMAL, COMUNIDADES DE APRENDIZAJE, INTERLINGÜÍSTICA, REDES SOCIALES

DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL MCER MEDIANTE APRENDIZAJE INFORMAL DE INGLÉS TÉCNICO CON INSTAGRAM.

MANUEL GALIÁN PEÑALVER
EIDUNED

Una de las características del aprendizaje informal la constituye la apuesta firme por la adquisición de habilidades y destrezas para el desarrollo del individuo, así como su apertura y flexibilidad. Análogamente, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER, en adelante) propone el desarrollo competencial del usuario y aprendiz de lenguas. Así pues, con estas dos líneas de desarrollo, nuestra investigación presenta una conjunción entre el desarrollo de competencias -tanto generales como lingüísticas- y el aprendizaje informal (en un contexto de enseñanza formal) mediante el uso de la red social Instagram para el aprendizaje de contenidos relacionados con el módulo educativo Inglés técnico para Sistemas microinformáticos y redes (OD 20371/2010).

Son dos los objetivos generales que sustentan nuestra investigación:

1. implementar un enfoque informal por tareas a través de Instagram para el desarrollo competencial entre el alumnado de primer curso del Ciclo Formativo de Grado Medio Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes, ya que según la OD 20371/2010, este módulo profesional "tiene como referencia las directrices marcadas en el "Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación"." (p. 63936); y
2. comparar si existen diferencias estadísticamente significativas en lo relativo al desarrollo de competencias generales y lingüísticas (excluyendo destrezas orales que se trabajaron formalmente en el aula) del alumnado antes y después del tratamiento.

Planteamos así una investigación cuasiexperimental de grupo único con un diseño pre-test, tratamiento con Instagram, post-test. Tanto el pre-test como el post-test consisten en dos cuestionarios similares con una serie de ítems relacionados con las competencias del MECR que los participantes debían de valorar en una escala del 0 (Nada) al 10 (Mucho). Tras la recogida de los datos del post-test, se emparejaron las puntuaciones pre y post-test de los estudiantes a todos los ítems de los cuestionarios y se aplicó una prueba t de student para medias de dos muestras emparejadas.

Tras la aplicación de la prueba estadística, se encuentran diferencias significativas en todas las competencias, excepto en las siguientes: i) competencia léxica; ii) competencia gramatical; iii) competencia semántica; iv) competencia ortográfica; vi) competencia sociolingüística; y vii) competencia discursiva. Las valoraciones de estas competencias lingüísticas, sobre todo las relacionadas con el léxico y la gramática, fueron altas tanto en el pre como en el post-test; sin embargo, se evidencia que la implementación de este enfoque informal por tareas es propicia para el desarrollo de otras destrezas que no se suelen trabajar tan en profundidad en la enseñanza formal como, por ejemplo, conocimientos, destrezas y habilidades socio e interculturales.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE INFORMAL, COMPETENCIAS, INGLÉS TÉCNICO, INSTAGRAM, MCER

ADQUISICIÓN DE CONSTRUCCIONES MEDIAS EN ESPAÑOL: AMBIGÜEDAD ENTRE LA INTERPRETACIÓN MEDIA Y LA REFLEXIVA

MACARENA PALMA GUTIÉRREZ
Universidad de Córdoba

En las lenguas en las que el marcador morfológico distintivo de la construcción media coincide con el marcador de la forma reflexiva, según Kemmer (1993, p. 26), se hace evidente la relación semántica de ambas estructuras. Por este motivo, en la lengua española se producen con frecuencia situaciones de ambigüedad entre una lectura reflexiva y una interpretación media de algunas construcciones que se elaboran con verbos pronominales. Este fenómeno, por el contrario, no se da en la construcción media inglesa, ya que estas estructuras no se construyen con el clítico 'se'.

En la construcción media española con sujeto inanimado (como 'libro' en 'Este libro se lee fácilmente'), el único constituyente de la estructura pronominal que se permite es el clítico 'se'. Sin embargo, en la estructura media española con sujeto +Animado (como 'ciervos' en 'Los ciervos se espanta fácilmente'), es posible incorporar pronombres átonos de tercera persona con variante acusativa (lo, la, los, las) e incluso su duplicación con frases preposicionales referidas al mismo argumento (como en el ejemplo 'A los ciervos se los espanta fácilmente') (Jiménez Juliá, 2015: 490). Tales estructuras morfosintácticas que se añaden al clítico español tienen la función de disipar la ambigüedad entre una interpretación reflexiva (como en 'Los ciervos se espantaban ellos mismos') y una interpretación media ('Cualquiera puede espantar a los ciervos').

Este estudio explora la adquisición de la estructura media española con sujeto +Animado y verbos de emoción por parte de estudiantes intermedios y avanzados de español. Analizamos la 'hipótesis del acceso pleno' de White (2003) para examinar la influencia de las lenguas maternas de los participantes a la hora de distinguir las peculiaridades semánticas y morfosintácticas de la construcción media española.

La muestra total de participantes fue de 30 estudiantes universitarios de entre 20 y 24 años matriculados en el Grado de Estudios Ingleses de la Universidad de Córdoba. El grupo experimental lo componían 15 alumnos Erasmus de distintos países, mientras que el grupo control estaba formado por 15 nativos españoles. Ambos grupos realizaron las mismas pruebas: una tarea de juicio de gramaticalidad y otra de juicio de valor de verdad. Ambas testaban sus niveles de aceptación y reconocimiento de estructuras medias españolas con el clítico 'se', así como medias con otros pronombres átonos de tercera persona con variante acusativa y su duplicación con sintagmas preposicionales.

Los resultados muestran que los alumnos del grupo experimental con niveles de competencia más altos en español presentan una adquisición completa de las estructuras medias españolas con el clítico 'se' y los demás elementos morfosintácticos de refuerzo, así como una adquisición completa de las particularidades semánticas de la construcción. Por otro lado, los aprendices con competencia más baja muestran una adquisición parcial de las estructuras medias españolas, que está causada por la interferencia de los rasgos morfosintácticos de sus correspondientes lenguas maternas.

PALABRAS CLAVE

ADQUISICIÓN, ASPECTOS MORFO-SINTÁCTICOS, CLÍTICO 'SE', CONSTRUCCIÓN MEDIA, HIPÓTESIS DE ACCESO PLENO, RASGOS SEMÁNTICOS

PERCEPCIONES CUALITATIVAS EN TORNO A LA IMPLICACIÓN DE APRENDIENTES ADULTOS EN SU APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA

Irene Acosta-Manzano
Elvira Barrios Espinosa
Universidad de Málaga

Introducción: La investigación sobre las percepciones del profesorado en cuanto a la Implicación del Alumnado en su Aprendizaje de Lengua Extranjera (IAALE) en el campo del aprendizaje de segunda lengua (L2) y lengua extranjera (LE) ha recibido escasa atención.

Objetivos: Este estudio trató de recoger las percepciones del profesorado en cuanto a la implicación de sus aprendientes adultos de lengua extranjera y segunda lengua.

Metodología: Las percepciones del profesorado sobre su estudiantado adulto de LE y L2 se analizaron por medio de la sección cualitativa, constituida por ocho preguntas abiertas, de un cuestionario que también recogía información cuantitativa y una sección sociodemográfica. El profesorado participante trabajaba en Escuelas Oficiales de Idiomas o academias de idiomas en España. Aunque un total de 183 profesores rellenaron el cuestionario, este estudio recoge las percepciones de los 179 docentes de LE que dieron su consentimiento para que se utilizara su información con fines investigadores.

Resultados y discusión: Las respuestas más comunes demuestran que, según los testimonios de los participantes, el profesorado percibe que sus aprendientes adultos de LE o L2 se implican en su aprendizaje cuando tienen una alta motivación intrínseca, cuando hay buen ambiente de clase y cuando advierten la utilidad de los contenidos que están aprendiendo en clase. En cuanto a las ocasiones en las que el profesorado advierte que su alumnado se implica especialmente destacaron aquellas situaciones en las que les planteaban un reto o en las que tenían que crear un producto en equipos. El profesorado percibía que los factores que

afectaban en mayor medida la implicación de su alumnado eran los problemas personales que sufrían, el ambiente de clase y la metodología empleada por el docente. Asimismo, percibían que el alumnado se implicada fuera de clase por medio del visionado de películas, series o vídeos en redes sociales, haciendo los deberes y escuchando música, la radio o podcasts. Las estrategias que les resultaban útiles para implicar a su alumnado era la utilización de actividades variadas y motivadoras a través de juegos, las TIC o la personalización de las clases, así como conocer al alumnado y sus intereses para diseñar tareas relevantes, como trabajar cohesión de grupo y el ambiente de clase. Según los testimonios de los docentes participantes, el profesorado reconocía la implicación de su alumnado cuando los aprendientes llevaban a cabo acciones relacionadas con estar trabajando en clase tales como prestar atención, tomar apuntes, preguntar o hacer los deberes entre otras. Además, esta investigación ofrece las distintas percepciones según el género con el que se identificaban los participantes, el grupo de edad, la lengua que enseñaban, la situación administrativa en la que se encontraban y sus años de experiencia.

Conclusión: Este estudio contribuye a esclarecer y a cuantificar las percepciones del profesorado en cuanto a la implicación de su alumnado. Asimismo, permite identificar los niveles de IAALE y establecer las diferencias que se establecen entre los resultados según las características sociodemográficas del profesorado.

PALABRAS CLAVE

APRENDIENTES ADULTOS, ESTUDIO CUALITATIVO, IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO EN SU PROPIO APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA, PERCEPCIONES, PROFESORADO

AUTOEVALUACIÓN Y ANÁLISIS DEL ERROR EN LA FORMACIÓN PARA LA TRADUCCIÓN INVERSA (ESPAÑOL-FRANCÉS)

Isabel Jiménez Gutiérrez
Concepción Martín Martín-Mora
Universidad Pablo de Olavide

Introducción: Habitualmente, en especial durante los primeros años, los alumnos del Grado en Traducción e Interpretación consideran las traducciones realizadas en clase únicamente desde un punto de vista académico, como una tarea más que realizan para obtener una calificación que les permita ir avanzando en sus estudios y finalizarlos tras completar los cuatro años establecidos en el plan de estudios. Sin embargo, como docentes, consideramos que es necesario que, especialmente durante los últimos años del grado, esta perspectiva cambie y comiencen a considerar la traducción desde un punto de vista profesional, es decir, como un producto fruto de un proceso, lo que les permitirá tomar conciencia de la realidad de su oficio. Para ello, deberán reflexionar sobre el proceso traductológico, ser conscientes de los procesos de toma de decisiones, de los errores que cometen y, así, podrán implementar mejoras. En esta fase de su formación, la intervención del docente como orientador resultará fundamental.

Objetivos: Como objetivos principales nos planteamos conseguir que los estudiantes sean capaces de identificar errores en sus traducciones y de reflexionar sobre ellos. Asimismo, otro objetivo planteado es que, una vez identificados los errores, sean capaces de detectar los puntos fuertes y débiles en su práctica traductora y de implementar los cambios precisos para mejorar tanto el proceso de traducción como el producto final. Finalmente, pretendemos conseguir que los estudiantes sean capaces de revisar sus traducciones con objetividad y de mejorar su capacidad de autocrítica, destacando tanto los aspectos positivos de su práctica traductológica (problemas y dificultades de traducción resueltos

satisfactoriamente) como los negativos (problemas y dificultades de traducción no resueltos.

Metodología: Sin abandonar la heteroevaluación tradicional (realizada por el equipo docente), proponemos incluir la coevaluación (realizada entre los propios alumnos) y especialmente la autoevaluación (realizada por el propio alumno) como medio de aprendizaje en traducción directa e inversa. Se proponen también diversos cuestionarios de evaluación inicial, seguimiento y evaluación final en diferentes momentos del semestre que pretenden incitar al análisis y a la reflexión de la propia práctica traductológica.

Discusión y resultados: En esta propuesta presentamos los resultados de un cuestionario realizado a los alumnos de dos asignaturas de traducción inversa (español-francés) una vez finalizado el semestre de formación. En dicho cuestionario, les solicitamos a los estudiantes que reflexionen acerca de su labor traductora a lo largo del semestre, de los errores cometidos y de cómo podrán mejorar como traductores para evitar que estos errores se repitan. Los datos obtenidos nos servirán como base para implementar posibles cambios en la docencia, así como para extraer conclusiones acerca del proceso de aprendizaje de los alumnos.

Conclusión Con la realización de esta experiencia hemos contribuido a que los alumnos reflexionen acerca de cómo desarrollan el proceso traductológico y de los problemas y dificultades que presenta cada texto para así tomar decisiones conscientes y plantearse posibilidades de mejora, lo que contribuirá tanto a fomentar un aprendizaje autónomo, basado en el análisis y en la reflexión, como a su inserción en el mercado profesional.

PALABRAS CLAVE

AUTOEVALUACIÓN, COEVALUACIÓN, ERRORES DE TRADUCCIÓN, HETEROEVALUACIÓN, TRADUCCIÓN

CÓMO SE ATIENDE LA ORALIDAD EN EL AULA DE INGLÉS EN SECUNDARIA EN ESPAÑA Y POLONIA

MARTA NAPIÓRKOWSKA
Universidad de Málaga

Analizar realidades educativas de diferentes países, especialmente aquellas donde se observa que el alumnado consigue un nivel razonablemente alto de la expresión e interacción oral en una lengua extranjera y donde, por el contrario, se advierte que el alumnado no alcanza a desenvolverse en una conversación en la LE es necesario para proponer una posible mejora del sistema educativo menos eficiente. En esta investigación se pretende conocer y comparar las razones por las que se atiende o se desatiende la oralidad en el aula de inglés en dos países europeos, Polonia y España, cuyos sistemas educativos y enseñanzas de lenguas extranjeras varían significativamente. Para recoger los datos se realizaron entrevistas semiestructuradas con 21 docentes de inglés, 10 españoles y 11 polacos, en las lenguas maternas de ambos colectivos. Las preguntas de las entrevistas estaban enfocadas en la importancia que le daba el profesorado a la comunicación oral en inglés en el aula, la valoración de la eficiencia del sistema educativo y la motivación de los docentes a fomentar la expresión e interacción oral en sus clases. Las entrevistas se grabaron, transcribieron y sometieron al análisis temático mediante el programa Atlas.ti. Los hallazgos indican que la gran mayoría del profesorado español tiende a desarrollar sus clases en ambos idiomas, español e inglés, mientras que el profesorado polaco procura que la comunicación sea exclusivamente en inglés. Ambos grupos de docentes perciben la relevancia de la destreza oral, ya que en su mayoría la consideran la más importante para desenvolverse en una lengua extranjera, no obstante; en las aulas españolas se presta menos atención a su desarrollo y a su evaluación en comparación con otras destrezas comunicativas. Esta discrepancia entre mucha consciencia de la importancia que tiene la comunicación oral y su escasa práctica docente en el aula se debe tanto a la ratio muy elevada en las aulas de inglés como al diseño de las pruebas de acceso a la

universidad. El profesorado español reconoce prestar más atención a las destrezas de comprensión lectora y expresión escrita debido a las dificultades de desarrollar actividades comunicativas en grupos de alumnos muy numerosos y la ausencia de la prueba oral en el examen de selectividad. El profesorado polaco también admite su impacto en el desarrollo de la destreza oral en clase; sin embargo, en este caso es positivo, dado que en Polonia la prueba de acceso a la universidad consta de cuatro destrezas comunicativas, incluida la expresión e interacción oral, que el alumnado debe superar. En consecuencia, los docentes españoles creen que la enseñanza ofertada a nivel de la educación secundaria y el bachillerato es insuficiente para convertir a su alumnado en usuarios comunicativamente competentes en inglés. El profesorado polaco, en cambio, en su mayoría, opina lo contrario sobre la eficiencia de la educación que recibe su estudiantado. Por último, ambos colectivos reconocen estar motivados a desarrollar la destreza oral en clase; no obstante, los docentes españoles acusan falta de posibilidades de desarrollo profesional en este ámbito, mientras que los polacos suelen recibir formación ofertada por las editoriales de libros de texto que usan en el aula. Los hallazgos de la investigación ponen el foco en la insuficiencia tanto de la formación del profesorado de inglés en la didáctica de la expresión e interacción oral como de la enseñanza de inglés como primera LE en el sistema educativo español. A nuestro parecer, los motivos por los que se desatiende la oralidad en el aula resultan evidentes y deberían ser el motor de la búsqueda de soluciones para asegurar la calidad de la enseñanza pública de LE en España.

PALABRAS CLAVE

EDUCACIÓN SECUNDARIA, ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS, ESPAÑA, EXPRESIÓN E INTERACCIÓN ORAL, POLONIA.

¿CÓMO FOMENTAR LA EXPRESIÓN E I NTERACCIÓN ORAL EN EL AULA DE INGLÉS? EL ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE LAS PRÁCTICAS DOCENTES EN ESPAÑA Y POLONIA

MARTA NAPIÓRKOWSKA
Universidad de Málaga

No cabe duda de que el objetivo de la enseñanza de lenguas extranjeras ha evolucionado del desarrollo de la competencia lingüística al fomento de la competencia comunicativa e intercultural en los currículos de lenguas extranjeras en la educación secundaria. El profesorado consciente de las nuevas exigencias del sistema educativo y la selección de una metodología de aprendizaje interactiva y enfocada en las auténticas situaciones comunicativas son dos factores clave que inciden en el éxito del alumnado comunicativamente competente. Por consiguiente, la relevancia de la investigación centrada en la perspectiva de los docentes de idiomas resulta evidente. Sus percepciones son responsables del estilo de enseñanza que eligen y no necesariamente coinciden con la teoría abordada en la literatura. Asimismo, no se puede ignorar el hecho de que la enseñanza de lenguas extranjeras varía según el contexto geográfico y cultural por lo que los estudios de naturaleza comparativa son esenciales para poder conocer las realidades educativas de cada país y enriquecerse mutuamente. El objetivo de esta investigación consistía en conocer y comparar las medidas que toma el profesorado para garantizar la expresión e interacción oral en las aulas de inglés en dos contextos muy diferentes, España y Polonia. Los datos obtenidos de la investigación cualitativa se recogieron mediante entrevistas semiestructuradas llevadas a cabo con 21 docentes de inglés de secundaria, 10 de España y 11 de Polonia. El protocolo de las entrevistas se desarrolló en las lenguas maternas de cada colectivo en horario escolar durante las horas no lectivas del profesorado. Las entrevistas se diseñaron en función de los posibles factores que generan la voluntad de comunicarse, el disfrute y la ansiedad, experimentados por el alumnado en el aula de inglés. Asimismo, se

incluyeron preguntas relacionadas con los problemas comunicativos del alumnado que presencia el profesorado en el aula y las soluciones con las que pretende enfrentarlos. En el análisis de los datos cualitativos se pudo comprobar que el profesorado difería bastante en las medidas para fomentar la predisposición a comunicarse, los docentes polacos en su gran mayoría apostaban por actividades enfocadas en una temática interesante y fácil para el alumnado, mientras que los españoles por juegos, materiales auténticos o trabajo en grupo. Para bajar la ansiedad del alumnado relacionada con la expresión oral, el profesorado polaco se decantaba por la práctica de la interacción oral en privado con el alumnado y el profesorado español por prescindir de las presentaciones orales o fomentar un ambiente de trabajo más distendido. Asimismo, ambos grupos discrepaban en las maneras de garantizar el disfrute de su alumnado en el aula, el profesorado polaco creía que los debates en grupos o en parejas eran su desencadenante, mientras que el profesorado español percibía más placenteras para su estudiantado las actividades relacionadas con la vida real en las que podía actuar o grabarse. Las conclusiones corroboran la inicial hipótesis de que la enseñanza de la expresión e interacción oral de inglés como lengua extranjera varía significativamente en ambos países.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS, ESPAÑA, EXPRESIÓN E INTERACCIÓN ORAL, POLONIA., PROFESORADO DE SECUNDARIA

LITERATURAS FRANCÓFONAS Y EMIGRACIÓN, LOS ODS A TRAVÉS DE UN DOCUMENTO AUDIOVISUAL

MARÍA JOSÉ ARÉVALO BENITO
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

La asignatura de *Culture et civilisations francophones* se imparte en cuarto año del grado de Filología Francesa en la UPV/EHU. En el temario se incluyen lecturas de libros y fragmentos de autores y autoras del ámbito francófono que permiten al estudiantado conocer, leer e interpretar dichos escritores y escritoras en sus contextos culturales y cronológicos. Los autores y autoras de la literatura francófona son aquellos que se expresan en lengua francesa pero no son originarios de la metrópolis (Francia).

Enmarcado dentro del programa *Campus Bizia Lab* (CBL), que busca la interdisciplinariedad y la sostenibilidad dentro de la universidad, nuestra actividad forma parte de un proyecto titulado *La literatura y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)* que abarca varias facultades y áreas de conocimiento. El objetivo de nuestro trabajo es integrar los ODS en la literatura francófona y así hacer reflexionar sobre la temática presente en varios de los escritos. Hemos escogido el ODS 10: *Reducir la desigualdad en y entre los países* y, más concretamente, el punto 10.7: *Facilitar la migración y la movilidad ordenadas, seguras, regulares y responsables de las personas, incluso mediante la aplicación de políticas migratorias planificadas y bien gestionadas*. La elección de este tema ha venido motivada porque muchos de los textos pertenecientes a esta literatura reflexionan sobre el fenómeno de la emigración. Para algunos es fuente de desarraigo (Ben Jellouhn, 1990) o de incomprensión (Condé, 1990) aunque para otros sea un paraíso de acogida (Thuy, 2000). También podemos citar algunos que reflejan el éxodo de la vida rural a la urbana dentro del mismo país (Roy, 1945).

Nuestro proyecto transcurrió en un mes de duración en el que la metodología fue la que sigue. Primeramente, presentamos y clasificamos una muestra de los distintos autores, según su lugar de origen. En un

segundo lugar analizamos literariamente fragmentos pertenecientes a dichas obras para dar a conocer la obra de los escritores y escritoras. Tras ello, invitamos a los alumnos a escoger un autor o autora francófono y seleccionar una obra o fragmento literario en el cual la emigración estuviese presente. Tras la lectura y análisis de dicho texto solicitamos la elaboración de un documento de vídeo, un *book-tráiler*, con las características más sobresalientes de dicha obra para incitar a posibles lectores a acercarse a la lectura recomendada. La producción audiovisual fue calificada como tarea final utilizando para ello una rúbrica en la que aparecían criterios de evaluación como la relación con la emigración, el dinamismo y la calidad técnica del documento.

La elaboración de nuestro proyecto nos ha permitido integrar en un documento audiovisual textos literarios y una reflexión sobre los ODS. Los *book-trailer* elaborados por nuestro estudiantado son visibles gracias a la creación de un canal en una red social de distribución de vídeos.

PALABRAS CLAVE

BOOK TRÁILER, EMIGRACIÓN, LITERATURA FRANCÓFONA, ODS Nº 10

¿CÓMO DISEÑAR MATERIALES DIDÁCTICOS SOCIAL Y CULTURALMENTE RESPONSABLES? ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUAS

FRANCISCO JAVIER PALACIOS-HIDALGO
Universidad de Córdoba

Como consecuencia de la creciente importancia de la competencia comunicativa en diversos ámbitos de la vida, la enseñanza y el aprendizaje de lenguas se ha convertido en uno de los objetivos clave de los sistemas educativos internacionales. En esta línea, también son cada vez más variadas e innovadoras las propuestas educativas que se implementan en las aulas en un intento por dar favorecer el desarrollo competencial del alumnado en lo que a idiomas se refiere. Sin embargo, pocos son los enfoques y metodologías que, en el contexto europeo, ofrecen un contexto social y culturalmente responsable para el aprendizaje de lenguas en el que se conecte con las experiencias previas de los estudiantes y se fomente la concienciación sobre temas sociales y culturales de actualidad y relevancia. Partiendo de esta situación, el enfoque «Enseñanza de Lenguas Social y Culturalmente Responsable» (SCR) es una propuesta reciente e innovadora basada en el uso de referentes culturales diversos accesibles al alumnado y de cuestiones de actualidad y relevancia social para así potenciar el aprendizaje de la lengua de aprendizaje. La SCR se sustenta en otros enfoques educativos ampliamente explorados en la literatura científica tales como la enseñanza culturalmente responsable, el Inglés para Fines Sociales y de Cooperación y el Diseño Universal para el Aprendizaje, y aunque se trata de un concepto reciente, tiene gran potencial para la enseñanza de idiomas en el siglo XXI, un contexto caracterizado por la digitalización, la incesante movilidad internacional y la multiculturalidad.

Un aspecto que merece especial atención para lograr la correcta implementación de la SCR es el empleo –y, por ende, el diseño– de materiales didácticos apropiados. Esta comunicación explora las principales consideraciones que se deben tener en cuenta en el diseño de materiales

didácticos social y culturalmente responsables para la enseñanza y aprendizaje de lenguas. Siguiendo las contribuciones que los fundamentos teóricos de la SCR, este trabajo examina la importancia de elementos clave como el nivel mínimo de competencia comunicativa en la lengua objeto de aprendizaje, las competencias, objetivos y habilidades y actividades comunicativas, los objetivos y contenidos relativos a las temáticas sociales y culturales abordadas en los materiales, las competencias transversales implicadas y os métodos de evaluación, así como otros aspectos tales como el agrupamiento del alumnado, pautas para los docentes que les orienten en la implementación de la SCR y algunas consideraciones adicionales para la adaptación a las características y necesidades de los estudiantes. En definitiva, este trabajo busca fomentar el conocimiento de la SCR y animar a los docentes de lenguas a utilizarlo en su enseñanza para ofrecer un entorno de aprendizaje de idiomas de calidad para los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE DE LENGUAS, CONCIENCIA CULTURAL, CONCIENCIA SOCIAL, DISEÑO DE MATERIALES, EDUCACIÓN INTERCULTURAL, ENSEÑANZA DE LENGUAS SOCIAL Y CULTURALMENTE RESPONSABLE, RESPONSABILIDAD SOCIAL

POSEDICIÓN CON CHATGPT: FUNCIONES Y APLICACIONES EN TEXTOS DE IMPORTACIÓN (ITALIANO-ESPAÑOL)

RUBÉN GONZÁLEZ VALLEJO
Universidad de Salamanca

ChatGPT ha supuesto una gran innovación entre los productos derivados de la inteligencia artificial a causa de su arquitectura basada en transformadores y de su preentrenamiento. Asimismo, ofrece numerosas

funciones, como la traducción, el resumen de textos o la corrección, lo cual hace de este chatbot un programa multifunción dotado de una gran naturalidad lingüística.

Nuestro objetivo es ofrecer un estudio sobre la función de posedición que realiza ChatGPT ante segmentos de traducción de la combinación italiano-español fruto de la traducción automática de diferentes motores comerciales, con el fin de estudiar si esta herramienta se muestra útil durante el proceso de posedición, caracterizado tradicionalmente por la supervisión humana. Para ello, se usarán noticias de periódico extraídas de los principales periódicos italianos y españoles sobre el sector de la importación.

Los resultados arrojan una percepción positiva de las recomendaciones señaladas por el programa, con el objetivo de pulir la traducción automática. Asimismo, se destacan una serie de mecanismos lingüístico-discursivos que el programa utiliza en mayor manera gracias a la naturalidad en la expresión que ha adquirido con el nuevo procesamiento del lenguaje natural

PALABRAS CLAVE

CHATGPT, POSEDICIÓN, TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA

ETWINNING AND BILINGUAL EDUCATION: TEACHING AND LEARNING CONTENT AND LANGUAGE THROUGH PROJECT-BASED LEARNING

Raquel Sánchez Ruiz
José Jaime Pérez Segura
Isabel López Cirugeda
Facultad de Educación de Albacete (UCLM)

eTwinning is the safe and free European platform to connect two centres around Europe and neighbouring countries. It was born in 2005 within the eLearning programme and has been now integrated into European School Education Platform (ESEP).

eTwinning is also a perfect tool to implement COIL (Collaborative Online International Learning) at universities, since it connects centres and allows them to implement different active methodologies, like Task-based approach, Project-based learning, Service-Learning, among many others. Its international nature makes it ideal to be integrated in bilingual education, as countries must look for a common language to communicate and educators can choose from a wide range of topics and ages to collaborate; therefore, the platform usually hosts projects which focus both on content and language at the same time.

The Faculty of Education in Albacete (UCLM) joined the pilot project to integrate universities in eTwinning from the beginning and is now part of the Teacher Training Institutions Project, whose aim is to foster the use of eTwinning in higher education and make future teachers aware of the potential of such platform in a way that the other education levels take advantage of its possibilities. This Faculty was also aware of the needs of student teachers or future teachers when bilingual projects were created in 2005. Thus, it started a pilot project to teach different courses in English, which later developed in the bilingual programme and finally turned into the Degree in Primary Education in English, in which international and interdisciplinary projects in English are

promoted and implemented. Moreover, this year the Master's Degree in Bilingual Education and ICT has started.

Considering this, the aim of this work is to explain how the Faculty of Education in Albacete integrated eTwinning into their curriculum and how they implement different kinds of projects in BA and MA studies and in and for bilingual education. For that, first, we will deal with such integration and work in the Degree in Early Childhood Education, the Degree in Primary Education (in Spanish and in English), the Master's Degree in Education Innovation and Research, the Master's Degree in Secondary and Upper Secondary Education, Languages and Vocational Training Teaching and the Master's Degree in Bilingual Education and ICT. Then, we will show different real examples from projects carried out in each of the mentioned studies. We will do this both from the professors' and students' perspective. Finally, we will share some tips and recommendations for creating successful eTwinning projects. Our purpose is to share good practices and exchange experiences that may feedback and contribute to this European project and COIL.

PALABRAS CLAVE

BILINGUAL EDUCATION, CLIL, COIL, ETWINNING, PROJECT-BASED LEARNING

LA INSERCIÓN SOCIOLABORAL EN MODALIDAD PRESENCIAL Y BILINGÜE. EXPERIENCIA DE AULA EN EL CICLO DE INTEGRACIÓN SOCIAL DEL IES ABYLA DE CEUTA

Ana Maria Pino-Rodríguez
Ministerio de Educación y Formación Profesional

Introducción: El desarrollo de competencias comunicativas, plurilingües e interculturales entre las y los profesionales del ámbito de la acción social es fundamental en una sociedad como la actual, cada vez más tecnológica, globalizada, caracterizada por cambios rápidos y continuos y por flujos comunicativos multimodales y en distintas lenguas. En esta línea, el Consejo de Europa ha venido promoviendo el Principio 2+1 desde hace años y los diferentes estados miembros han venido impulsando desde sus administraciones educativas actuaciones necesarias para alcanzar este fin. En el ámbito de la Formación Profesional española estas recomendaciones se han materializado a través de la normativa nacional y la propia de las distintas comunidades autónomas. Así, desde hace ya una década y en base a la *Orden ECD/106/2013, de 23 de enero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Integración social*, se incluye un epígrafe sobre enseñanzas bilingües en su Artículo 6, según el cual el currículo de este ciclo puede incorporar la lengua inglesa de manera integrada en dos módulos profesionales de los que componen el ciclo formativo, los cuales han podido ser impartidos en los últimos años por el profesorado de FP con atribución docente en los mismos y con la habilitación lingüística correspondiente al nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Metodología: En estas condiciones y a lo largo del último curso académico (2022-2023) he tenido la oportunidad de impartir el módulo de Inserción Sociolaboral en modalidad presencial en el primer curso del Ciclo Superior de Integración Social del IES Abyla de Ceuta (España) a lo largo de 9 sesiones semanales, de las cuales 6 han estado destinadas a

trabajar el contenido en español y 3, en inglés. Para estas últimas he tenido en cuenta tanto los contenidos propios del módulo como las características del grupo clase, su formación lingüística y su capacidad de utilizar la lengua inglesa como vehículo de comunicación en contextos propios de la inserción sociolaboral y como medio a través del cual comprender y producir información relativa a los contenidos propios del módulo. Desde ese punto de partida y desde el amplio paraguas del enfoque comunicativo y el trabajo basado en tareas, desde aquí describo a grandes rasgos el tratamiento bilingüe que dado al módulo en el curso 2022-2023, incidiendo en el proceso de reflexión seguido con la finalidad de mejorar mi práctica de aula y de valorar mi contribución al planteamiento de situaciones de aprendizaje que deriven en el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje significativos contando con el uso de herramientas digitales y analógicas. Para ello, he utilizado un cuestionario dirigido al grupo-clase cuyas respuestas he estudiado desde el Análisis del Discurso y dentro de un planteamiento metodológico cualitativo y en la línea de la Práctica Reflexiva. La valoración de las mismas se da conocer en el marco de esta comunicación, para lo cual se plantean un apartado de discusión y valoración de resultados, además de unas conclusiones finales, con futuras líneas de trabajo.

PALABRAS CLAVE

FORMACIÓN PROFESIONAL; EDUCACIÓN BILINGÜE; ENFOQUE COMUNICATIVO; TRABAJO POR TAREAS; PRÁCTICA REFLEXIVA.

A GAMIFICATION PROPOSAL FOR TOURISM UNDERGRADUATES STUDYING ESP

BEATRIZ CHAVES-YUSTE
Universidad Complutense de Madrid

Active learning methodologies can be defined as the methods, techniques and strategies that are used in the classroom in order to promote students' active participation and learning (Labrador & Andreu, 2008). Gamification has turned out to be one of the most popular active learning methodologies since it helps to increase students' motivation (Contreras & Eguía, 2016; Oliva, 2016; Corchuelo, 2018) and improves students' performance and a positive attitude toward learning (Huang et al., 2020; Murillo-Zamorano, et al., 2021).

The aim of this work is to provide a gamification proposal for an English for Specific Purposes course for undergraduate students of Tourism in a public university in Madrid. This proposal has a twofold objective: on the one hand, to improve students' general linguistic competence; on the other hand, to enhance students' communicative ESP strategies to fulfill their future tourism labor endeavors successfully. To do so, students need to visit a total of twenty countries (Canada, United States of America, Mexico, Cuba, Haiti, Columbia, Ecuador, Peru, Uruguay, Cameroon, Nigeria, Morocco, Germany, Ireland, United Kingdom, France, Syria, Pakistan, India and the Philippines) in a dynamic and student-paced environment with the aim of motivating and engaging student in their ESP learning. Through critical thinking and autonomous tasks, students face unexpected situations and lead their own learning. They will encounter different activities to improve and practice their linguistic skills online while paying special attention to the different realities of the countries they are virtually visiting. Once students have fulfilled a task and received the corresponding feedback from the teacher, they will obtain some flying miles as a kind of reward that will let them fly to a different country. According to the number of

miles, they will obtain a boarding card to travel to a nearer or farther destiny until they visit the twenty countries.

For this purpose, the importance of the so-called active learning methodologies in the teaching-learning processes will be first discussed, especially through the role assumed by the students in the processes. Subsequently, we will focus on gamification and its main aspects that make it a motivating methodology for ESP higher education undergraduate students. We will also explain the role of digital online activities in their learning process. Later, the gamified proposal will be presented and the main tasks that students need to fulfill will be detailed. Finally, the results and conclusions will be included.

PALABRAS CLAVE

B-LEARNING, ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSES, GAMIFICATION, HIGHER EDUCATION, TOURISM

DISEÑO DE DICCIONARIOS ELECTRÓNICOS PARA APRENDIZAJE DE LENGUAS: DICTIONARY WRITING SYSTEMS Y REPOSITORIOS DE OBJETOS DIGITALES

MANUEL MÁRQUEZ CRUZ
Universidad Complutense de Madrid

El objetivo de la presente comunicación es mostrar la potencialidad de dos tipos de herramientas informáticas utilizadas para el diseño de diccionarios de aprendizaje de lenguas, los Dictionary Writing Systems (en adelante, DWS) y los repositorios de objetos digitales. La funcionalidad de estos sistemas de almacenamiento y gestión de datos habilita la publicación de diccionarios en formato digital adaptados a las necesidades cognitivas y comunicativas de los aprendientes de una lengua, toda vez que permiten que el lexicógrafo diseñe de forma sencilla diccionarios

personalizados cuyas entradas satisfagan las necesidades de los potenciales usuarios, determinando el tipo de dato al que accede: semánticos, fonéticos, morfológicos, sintácticos o pragmáticos. La actualización de los datos es sencilla, por lo que la sucesión de proyectos lexicográficos que vayan incrementando los datos de los diccionarios es otra de las virtudes de estos sistemas.

Los DWS son herramientas lexicográficas informáticas diseñadas para mejorar el proceso de confección de diccionarios en sus diferentes fases, esto es, desde el diseño de las entradas lexicográficas hasta la publicación final del producto en forma de diccionario. El uso de una interfaz intuitiva y amigable por el que se caracterizan una gran parte de estos DWS facilita la gestión de los datos lexicográficos y su edición, sin que para ello sea *conditio sine qua non* un conocimiento profundo sobre lenguajes de programación o de marcado por parte del lexicógrafo. *Lexonomy* es un ejemplo de DWS, una plataforma web en abierto diseñada para facilitar la codificación de diccionarios de tamaño medio haciendo sencillas las labores de diseño, compilación y publicación de diccionarios. La versatilidad del programa permite diseñar entradas lexicográficas monolingües, bilingües o multilingües que contengan diferentes tipos de datos y la publicación en un modo abierto o privado de los diccionarios, además de dotar al diccionario de una potente medioestructura.

Los repositorios de objetos digitales son sistemas en red, de acceso público o privado, confeccionados para crear, modificar, eliminar y recuperar objetos digitales. Los objetos digitales, por su parte, son instancias que contienen datos, esto es, contenido de tipo texto, imagen, audio, etc., y metadatos, que son las propiedades y valores de los datos, información que sirve para identificar el objeto digital como único dentro de un sistema. Se trata, por lo tanto, de representaciones virtuales de objetos reales o abstractos, como son las entradas lexicográficas de un diccionario. Los repositorios de objetos digitales permiten editar los metadatos de los objetos digitales para proporcionarles un valor y establecer diferentes niveles de acceso a los objetos y a los metadatos. OdA, y su evolución Clavy, son dos repositorios de objetos digitales que permiten almacenar y gestionar como objetos digitales las entradas de un diccionario de aprendizaje de lengua, haciendo fácil, sencilla e intuitiva la

actualización y mejora de los datos almacenados, así como permiten el acceso personalizado a los datos, tanto a nivel de usuario como de miembro del proyecto lexicográfico.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE DE LENGUAS, DWS, LEXICOGRAFÍA ELECTRÓNICA, REPOSITORIO DE OBJETOS DIGITALES

CALL INSTRUCTION IN INDONESIA: A QUALITATIVE STUDY WITH EFL STUDENTS AND TEACHERS

MUHAMMAD HAIKAL
Universitas Darussalam Gontor

CRISTINA A. HUERTAS-ABRIL
Universidad de Córdoba

The relevance of English as the most widely used language in both written and spoken all over the globe has increased from time to time, being considered nowadays the global *lingua franca*. The implementation of English as a Foreign Language (EFL) teaching and learning in Indonesia has lasted since the colonial era. As time passed together with the technologically advanced era, technology-based teaching approaches emerged including Computer Assisted Language Learning (CALL). This study aims to explore teachers' and students' experiences with the implementation of CALL in the EFL teaching-learning process, and the idea of this research is to see the beliefs of the two key agents involved (teachers and students) from their own perspectives to find out whether its implementation is negative or positive, and to explore their impact on the process of EFL teaching-learning.

As this study attempts to explore students' and teachers' ideas about the use of CALL instruction, a qualitative approach has been used for research design. This research has a descriptive nature and uses an inductive approach analysis, so that the process and meaning based on the subjects' perspectives are more highlighted in this qualitative research (Elliott & Timulak, 2021). Two instruments were used in this study: observation and semi-structured interviews. The purpose of observation is to provide the researcher with a realistic picture of a behaviour related to the teaching-learning activity of both students and teachers. Moreover, the flexible but guided nature of semi-structured interviews helps the participants to reveal more information about themselves and their perceptions, which, in turn, enriches the qualitative data.

The first finding revealed that both teachers and students highlighted the importance of CALL to supply various teaching and learning resources. The participants also remarked that applying such an approach in both teaching and learning may boost students' motivation. As they are given some space to scrutinize the way that they are comfortable with, they become more interested, active, and creative in their learning process. Furthermore, the use of CALL in the EFL classroom was also believed to ensure the accuracy of the language learned. Finally, students believed that the application of CALL will also substitute the presence of teachers in language classroom settings.

In conclusion, the presence of CALL in language teaching and learning in Indonesia is seen as a facilitator for both teachers and students. The result of this study has shown significantly positive impacts of applying CALL instruction in EFL classroom. In addition, both teachers and students agreed about the influences of CALL such as providing language teaching and learning resources, improving students' motivation, ensuring language accuracy, and several circumstances replacing teachers' role. However, what teachers and students need to consider is to evaluate and/or assess what types of applications, websites, or language applications used either in teaching or learning considering students' linguistic competence.

PALABRAS CLAVE

CALL, COMPUTER-ASSISTED LANGUAGE LEARNING, QUALITATIVE STUDY

EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN BILINGÜE Y COMPETENCIA DIGITAL: ¿CÓMO SE VEN LOS FUTUROS DOCENTES?

CRISTINA A. HUERTAS-ABRIL
FRANCISCO JAVIER PALACIOS-HIDALGO
Universidad de Córdoba

La educación bilingüe se ha extendido en España y Europa con el objetivo de promover el aprendizaje de idiomas y responder a la creciente movilidad internacional consecuencia de la globalización. El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) es el enfoque de educación bilingüe más extendido a nivel europeo en todas las etapas educativas, el cual promueve el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado a través de la enseñanza de materias no lingüísticas en un idioma extranjero. De entre dichas materias, la investigación señala que la educación física es una de las más propicias para integrar AICLE en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, algo respaldado por numerosos estudios que revelan que la enseñanza de esta materia en una lengua extranjera contribuye a mejorar la motivación del alumnado, su participación y su competencia comunicativa autopercibida.

De forma paralela a la importancia de las habilidades comunicativas en lenguas extranjeras, la competencia digital también ha crecido en importancia en los últimos años como una competencia clave necesaria para hacer frente a los retos de la sociedad del presente. Además, la proliferación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en

las aulas ha supuesto que las habilidades digitales del profesorado adquieran un papel fundamental para garantizar un proceso de enseñanza óptimo que favorezca, a su vez, el desarrollo de las habilidades digitales del alumnado. Para tal fin se han desarrollado instrumentos específicos destinados ayudar a los profesionales de la enseñanza en formación y en ejercico a identificar, evaluar y mejorar sus habilidades digitales. Sin embargo, hasta la fecha no existen estudios que investiguen la competencia digital del futuro profesorado de educación física que imparte docencia en un programa bilingüe pese a la existencia de instrumentos específicos para evaluar dichas habilidades entre los docentes de educación física y los docentes de educación bilingüe. Este trabajo pretende dar respuesta a esta situación.

El presente estudio analiza la competencia digital docente autopercibida del profesorado de educación física bilingüe en formación. Para ello, se utilizó un instrumento de caracter cuantitativo formado una sección con preguntas de tipo demográfico y un total de 16 ítems clasificados en tres dimensiones principales (información general sobre el uso de las TIC, competencia digital docente, y Marco y Portfolio de competencia digital docente). En el estudio participaron un total de 53 futuros docentes que durante la recogida de datos eran estudiantes de la mención de Educación Física bilingüe de la Universidad de Córdoba (España). Los datos se recogieron en el curso de 2020/2021.

Los resultados ponen de relieve que los futuros docentes de Educación Física bilingüe tienen una buena predisposición hacia el uso de la tecnología en el aula, así como una percepción positiva de su competencia digital docente. Cabe destacar que a mayor nivel de inglés certificado, los participantes muestran una mayor prudencia a la hora de responder, conscientes de la dificultad de las certificaciones. Asimismo, los resultados señalan que no conocen el Marco Común Europeo de Competencia Digital Docente ni las herramientas para evaluarse. En este sentido, consideramos de relevancia seguir trabajando en las etapas iniciales de formación de profesorado bilingüe para poder dotarles de aquellos instrumentos que les permitan mejorar tanto su formación como la calidad de su docencia.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE, EDUCACIÓN BILINGÜE, EDUCACIÓN FÍSICA, FORMACIÓN DOCENTE INICIAL

PLURILINGÜISMO, ALFABETIZACIONES MÚLTIPLES Y MATEMÁTICAS: EL PROYECTO PMATHS

Cristina A. Huertas-Abril
Francisco Javier Palacios-Hidalgo
Universidad de Córdoba

En el mundo actual, resulta crucial preparar a la ciudadanía para afrontar los retos de una economía interconectada, globalizada y digitalizada, así como los constantes desafíos de sociedades cada vez más multilingües y multiculturales. En este contexto, el concepto de ”alfabetización” ya no puede entenderse sin lo digital, lo visual o lo kinestésico, lo que está propiciando el desarrollo de propuestas para entender la creciente multimodalidad del significado (el lenguaje escrito y oral, la representación visual, auditiva, táctil, gestual y espacial, o la representación de y para uno mismo, entre otras). De igual modo, la educación bi/plurilingüe, marcada en Europa por el enfoque de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) está avanzando gracias a enfoques como el de Pluriliteracies Teaching for Learning (PTL), que pone de relieve formas de fomentar y facilitar el aprendizaje profundo *(deeper learning)* prestando atención al desarrollo de las alfabetizaciones específicas del alumnado, así como a su comprensión conceptual y a la automatización de procedimientos, destrezas y estrategias específicas de las distintas materias. En este sentido, el concepto de “pluriliteracies” o alfabetizaciones múltiples surge en un intento por reconocer la multimodalidad del significado y la naturaleza integrada e híbrida de las prácticas de alfabetización plurilingües. La idea de las alfabetizaciones múltiples

promueve la interacción entre múltiples lenguajes, lenguas, discursos, dialectos y registros. Así, un enfoque de enseñanza basado en las alfabetizaciones múltiples busca desarrollar las competencias del alumnado (incluyendo habilidades de comprensión de conceptos, creatividad y resolución de problemas aplicables a la vida cotidiana) e ir más allá de conceptos como *deeper learning* o fluidez textual.

El área de matemáticas resulta especialmente interesante en el ámbito de las alfabetizaciones múltiples, porque en ella convergen diversos lenguajes o códigos. Partiendo de tal relevancia, esta comunicación presenta PMATHS, un innovador proyecto Erasmus+ que tiene por objetivo el desarrollo de materiales y recursos de formación del profesorado basados en las alfabetizaciones múltiples. PMATHS busca apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas en contextos multilingües teniendo en cuenta metodologías activas innovadoras (Aprendizaje Basado en Juegos, Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Basado en Problemas), así como la atención a la diversidad y la inclusión, las cuales, por el momento, no reciben suficiente reconocimiento en los programas de formación del profesorado. Para ello, el consorcio del proyecto incluye instituciones de Educación Superior de tres países europeos: Universidad de Córdoba (España), Università degli Studi di Torino (Italia) y Vrije Universiteit Brussel (Bélgica). Los principales objetivos de PMATHS son equipar a los docentes de matemáticas y a los formadores de profesorado con módulos exhaustivos basados en la investigación que proporcionen recursos adaptables, flexibles y sostenibles para incluir las alfabetizaciones múltiples en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas mediante la inclusión de las mencionadas metodologías activas innovadoras, de la atención a la diversidad y de la inclusión.

Esta comunicación pretende examinar el concepto de "pluriliteracies" o alfabetizaciones múltiples y su relevancia en las sociedades multilingües de la actualidad, prestando especial atención al proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en contextos multilingües. Además, se muestran las conexiones de las alfabetizaciones múltiples con metodologías activas innovadoras (Aprendizaje Basado en Juegos, Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Basado en Problemas) y con los principios clave para la atención a la diversidad y la inclusión.

PALABRAS CLAVE

ALFABETIZACIONES MÚLTIPLES, ERASMUS+, PLURILITERACIES, TELECOLABORACIÓN INTERNACIONAL

SNAPCHAT, UNA HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA LA MEJORA DE LA RECEPCIÓN-PRODUCCIÓN ESCRITA EN FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA (FLE)

Mª-Carmen Parra-Simón
Universidad de Alicante

Introducción: Snapchat es una red social utilizada sobre todo por la denominada generación Z. De acuerdo con datos de eMarketer a octubre de 2020, el 92,8% de los usuarios de redes sociales que tienen entre 12 y 17 utilizaron Snapchat en 2020, seguidos por los usuarios de entre 18 a 24 años en un 89,0%. Luego, podemos afirmar que se trata de una red muy frecuente entre un público con edades comprendidas entre los 14 y los 27 años. Esta App cuenta con *My AI,* una especie de amigo invisible con el que podemos conversar por escrito sobre temas triviales en cualquier lengua siempre y cuando le formulemos la pregunta: ¿puedes hablar conmigo en X lengua?

Objetivos: Pretendemos analizar los pros y los contras de esta herramienta con el objetivo de llevarla al aula de Francés Lengua Extranjera (FLE) en un contexto universitario en la materia de Lengua C(I):francés con los estudiantes de Traducción e Interpretación de la Universidad de Alicante.

- Definir una metodología activa en la que la comunicación virtual mediante la aplicación Snapchat pueda representar un apoyo significativo para la mejora de la comprensión lectora y la expresión escrita.

– Plantear tareas comunicativas significativas para la mejora de la competencia en producción y recepción escrita mediante la herramienta *MyAI*.
– Atender a la diversidad en cuanto al nivel según el Marco Europeo de Referencia para las lenguas presente en el aula mediante las interacciones con

Metodología: En primer lugar analizaremos las posibilidades lingüísticas que ofrece la aplicación Snapchat y sus ventajas en didáctica de FLE, así como sus limitaciones. Para ello, realizaremos numerosas interacciones con *MyAI* para definir patrones comportamentales aplicables en clase de FLE.

Discusión: Explicaremos los patrones obtenidos mediante nuestro protocolo metodológico.

Conclusiones: Snapchat y en general las redes sociales constituyen un foco de atención para la sociedad, especialmente para los jóvenes. Utilizarlas en para aprender no solamente constituye una adaptación a la realidad en la que nos encontramos, sino una motivación añadida para los/las jóvenes, en ocasiones desconectados del terreno académico e hiperconectados a la red. Al margen de los resultados en la mejora de la producción-recepción escrita, el alumnado puede conversar con la herramienta sobre sus inquietudes y recibir en ocasiones respuestas que "cubran" sus necesidades emocionales en momentos puntuales. No cabe la menor duda de que esta herramienta solo constituye un recurso didáctico y en ningún caso puede sustituir el trato interpersonal. Sin embargo, puede representar un medio de expresión para alumnado con necesidades específicas con límites en sus habilidades sociales.

PALABRAS CLAVE

INTERACCIÓN ESCRITA, MYAI, RECEPCIÓN-PRODUCCIÓN ESCRITA, REDES SOCIALES, SNAPCHAT

CODIFICACIÓN LEXICOGRÁFICA EN XML: LA CONFECCIÓN DE DICCIONARIOS NIVELADOS DE APRENDIZAJE DE LENGUAS

MANUEL MÁRQUEZ CRUZ
Universidad Complutense de Madrid

La presente comunicación tiene como objetivo mostrar como el uso de un metalenguaje informático como es XML (eXtensible Markup Language) aplicado a la codificación de obras lexicográficas permite crear diccionarios de aprendizaje de lenguas cuyo acceso a los datos sea nivelado. Se pretende con ello satisfacer las diferentes necesidades cognitivas y comunicativas que puedan tener los potenciales usuarios de dichos diccionarios. El etiquetado libre, abierto, anidado y jerarquizado de este metalenguaje hace posible codificar distintos niveles de información en la microestructura de los artículos lexicográficos ya sea a nivel semántico, morfológico, sintáctico o pragmático. La principal prestación del diccionario codificado con XML se encuentra precisamente en esta nivelación, que no consiste en crear diferentes diccionarios para distintos niveles de usuario, sino que un mismo diccionario sirva para usuarios cuyo nivel de conocimiento de la lengua objeto de aprendizaje sea distinto. Dicho con otras palabras, que un aprendiente de una segunda lengua pueda consultar un articulo lexicográfico y acceder, por ejemplo, a una definición en la lengua meta, en la lengua de origen, en un formato de equivalencia entre lengua origen y meta o en el formato de definición frástica. El acceso a un determinado nivel de datos puede quedar restringido en las estructuras de acceso al diccionario (creando diferentes perfiles de acceso a los datos lexicográficos) o puede ser el mismo usuario el que determine la cantidad y cualidad de la información a la que quiere acceder. La selección del contenido del conglomerado de textos que comprende la microestructura del diccionario pone fin a otros de los problemas de algunos diccionarios de aprendizaje de lenguas, esto es, la sobrecarga de datos que en ocasiones revierte de una forma negativa en

la explotación de los diccionarios, puesto que dificultan la extracción de conocimiento.

La riqueza del modelo lexicográfico de aprendizaje de lenguas propuesto, codificado en XML, tiene como principales argumentos (i) que el lexicógrafo es libre de decidir el tipo de etiquetado y su contenido, (ii) que es aplicable a distintas lenguas -como veremos durante la exposición-, (iii) que su uso en el aula facilita diferentes ritmos de aprendizaje, fomentando, dicho sea de paso, un aprendizaje inclusivo, y (iv) que es posible la actualización y ampliación continua y sucesiva del diccionario con el añadido de datos lexicográficos de nuevos proyectos, una ampliación cuantitativa y cualitativa del diccionario que revertirá en una mejora y potencialización de su calidad.

PALABRAS CLAVE

DICCIONARIOS DE APRENDIZAJE DE LENGUAS, LEXICOGRAFÍA ELECTRÓNICA, XML

DEL RELATO AL POEMA A TRAVÉS DE LÍDIA JORGE – PLE PARA HISPANOHABLANTES

ANA CATARINA COIMBRA DE MATOS
Universidad Complutense de Madrid

Introducción: La experiencia de innovación docente que trataremos se desarrolla en el ámbito universitario y se incorpora en un proyecto de escritura creativa a partir de la pintura, aunque esta experiencia va más allá e incluye también la literatura, teniendo por base abordar nuevos marcos metodológicos del uso de la literatura en el aula de PLE.

Objetivos: El objetivo sería dejar atrás los fundamentalismos de la enseñanza de lenguas extranjeras, que deja fuera del aula el género literario y

añadirlo como sería necesario para un aprendizaje integral, usando una metodología que coloca al aprendiz de un modo activo delante de la literatura, ya sea en su lectura o escritura. Además, el uso de pintura enriquece el proceso de lectura o escritura desplegando un diálogo interdisciplinario muy motivador en el proceso de aprendizaje que fomenta el gusto por la cultura y la creatividad, componente necesario en la sociedad tan innovadora de la actualidad. De este modo, se pretende preparar al alumno para la lectura de un relato literario de una escritora portuguesa de la actualidad, Lídia Jorge, y también para la escritura creativa de un poema, a través de tareas que le ayuden a construir conocimientos lingüísticos y relaciones entre texto y pintura de un artista plástico portugués.

Metodología: La metodología usada coloca al alumno en el centro de su aprendizaje. El profesor actúa como un facilitador, proporcionando herramientas y recursos que permitan a los alumnos desarrollar sus habilidades lingüísticas de forma más autónoma y significativa para la adquisición de la lengua extranjera. El proceso de escritura siguió distintas fases: planificación, redacción y revisión de texto. Además, los alumnos escribieron poemas en conjunto, parejas e individualmente. El primero, inspirado en el cuadro *Entregando cartas de amor* (2016), fue escrito como actividad de prelectura, y el segundo a partir de su comprensión del relato *A Instrumentalina* (1992) en una actividad de poslectura. La revisión de texto se aprovechó de la tecnología, la cual posibilita que sea más ágil y efectiva.

Discusión: Como finalidad para la escritura del texto poético, se realizó un concurso, "Recital Poético" con grabación, para elección del mejor poema de la clase, y posteriormente todos los poemas se publicaron en la página de *Instagram* del Proyecto Escrivarte, junto al cuadro utilizado, y se entregó una presentación *powerpoint* con audio en una visita de la escritora a Madrid. De este modo, los alumnos obtuvieron también comentarios de los autores portugueses que habían trabajado en clase.

Resultados: Los resultados fueron muy animadores. Todos los alumnos redactaron y leyeron poemas, y participaron en el comentario del relato

literario a través del cuadro como recurso para realizar la comprensión lectora.

Conclusiones: El uso del arte, pintura y literatura, en el aula de lengua extranjera (Portugués), mantuvo los alumnos motivados y creativos en todo el proceso de escritura en el que se reflexionó sobre el correcto y mejor uso de la lengua. El enfoque de esta actividad demostró un mayor compromiso de los alumnos con el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE, ESCRITURA, GÉNERO LITERARIO, LECTURA, PORTUGUÉS LENGUA EXTRANJERA (PLE)

THE PROJECT "FRAMING CLIL": GAMIFYING MATHEMATICS FOR CLIL CONTEXTS

SARAH LISTER
Manchester Metropolitan University

Literacy and numeracy skills are essential to ensuring young people have the necessary skills to contribute positively to the workforce, but also to help them escape the risk of spiralling poverty and a widening of the language, numeracy and digital 'gaps.' The 'language gap' (Johnson & Zentella, 2017) and the 'numeracy gap' (Kumar et al., 2015), together with the 'digital gap' (Hargittai, 2010), resulting from the current economic crisis present significant challenges for educators and society as a whole. In this light, the project Framing CLIL ("Gamifying CLIL within a Mathematics Context"), an Erasmus+ KA2 Strategic Partnership for Higher Education (Ref. no. 2018-1-UK01-KA203-048071) led by the Manchester Metropolitan University, seeks to address these gap priorities. Through innovative tools designed to be used both in the classroom and at home, the target group of this project (students aged

8-13 years old) remain engaged in mathematics education as well as acquiring new skills through the CLIL-based games developed as part of this project. The main objective of this presentation is firstly to introduce the foundations of this European project, Framing CLIL, whose main goal is to contribute to avoid the language, numeracy and digital gaps. The main outcomes of the project: Fractio Quest will be presented, a free videogame and a digital portfolio which can provide both teachers and students with the necessary tools and opportunities to teach and learn fractions considering the fundamentals of the CLIL approach (Coyle, 2005, 2018; Coyle et al., 2011), contributing thus to facilitate the learning process of students who study Mathematics in a language different from their mother tongue. Some of the synergies between mathematics and language(s) will be explored alongside some of the potential benefits of GBL within multilingual settings. Using a descriptive, qualitative approach based on the implications of CLIL and mathematics education, the preliminary findings of this project will be presented. The results of this project aim to demonstrate the key role GBL can play in supporting multilingual students, thereby helping to narrow the aforementioned gaps and promote open, inclusive and innovative practices in a digital era based on CLIL, helping to deliver a more socially inclusive and cohesive society and a future generation equipped with the key skills and competences necessary for the global, multilingual and multicultural society of the 21st century.

PALABRAS CLAVE

CLIL, DIGITAL GAP, GAME-BASED LEARNING, LANGUAGE GAP, NUMERACY GAP

WORKING MEMORY AND ITS ROLE IN THE DEVELOPMENT OF BILINGUAL WRITTEN PRODUCTION: A REVIEW OF THE LITERATURE

Carlos Andres Restrepo Zapata
Universidad del Quindío

The main objective of this scientific study was to carry out a systematic review with the purpose of exploring previous literature, approaches and research on the trends in the field of working memory and its relationship with written narrative production in bilingual school contexts or training in an L2 or L3. The identified antecedents allow to clarify, to a large extent, what has been found in the consulted databases in relation to the subject of study. The development of this systematic review was meticulously conducted in the EBSCOhost and ScienceDirect databases, and using the search protocol adapted from the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) methodology. This protocol facilitated the organization and the path to follow for the identification of the pertinent background to this investigation by establishing inclusion and exclusion criteria. Likewise, the question formulated to guide the rigorous process of the background search was the following: What are the research trends in the field of working memory and written production in bilingual training processes?

In this sense, the protocol delimited certain aspects regarding the period in which the studies were developed (2006-2023), the languages in which the articles were published (Spanish, English, French), the population studied, the country of origin of the studies, the sources of information, including databases (EbscoHost, Scopus, DOAJ, Elsevier, Dialnet, Scielo, and Science Direct), academic search engines (Google Scholar), the search strategy (keywords and relationships among them: [working memory] AND [writing] OR [working memory] AND [writing] AND [Anecdote] AND [Written production] OR [working

memory] AND [narrative writing] AND [Anecdote] AND [Written production] OR [mémoire de travail] AND [écriture] AND [Anecdote] AND [Production écrite]), among others.

Antecedents on working memory, written narrative production, and the anecdote were taken into account. After discarding a large part of the articles that did not meet the inclusion criteria, 30 articles were selected, organized as follows: 15 studies for working memory and narrative written production, and 15 studies for anecdote. In general, it was observed that in 100% of the studies a quantitative approach was implemented, and that the research interest in this field in Latin America is lower than in European, Asian and African countries.

Also, 3 predominant research trends could be observed when analyzing and correlating the selected studies: 1) There is a trend towards strengthening foreign language learning in conjunction with the integration of working memory and bilingual written production (with 30% of the selected research); 2) There is a trend of interest in the development of cognitive advantages through the simultaneous use of working memory and bilingual written production (with 30% of the selected researches); 3) There is a trend interested in the enhancement of executive functions and working memory as a mechanism of intervention in bilingual written production (with 40% of the selected research) being this the one of greatest interest.

Similarly, most studies concluded that Working Memory has a positive impact on bilingual writing and that teachers should develop pedagogical proposals that contribute to promoting this type of memory in the classroom for a greater development of bilingual training processes.

PALABRAS CLAVE

BILINGUALISM, EXECUTIVE FUNCTIONS, SECOND LANGUAGE, WORKING MEMORY, WRITING

DIGITAL AND TRADITIONAL L2 WRITING: ASSOCIATIONS FROM HIGHER EDUCATION STUDENTS' PERSPECTIVES

Aitor Garcés-Manzanera
Universidad Internacional de La Rioja
Sophie Mcbride
Universidad de Murcia

The emergence of online learning due to the COVID-19 pandemic has given rise to a new paradigm in L2 learning. This has resulted in numerous possibilities for adapting the teaching and learning of an L2 to innovative digital domains. Among the many skills involved in L2 learning, writing is one of the most widely used modes of communication in today's L2 learning environment, whether through pen-and-paper or digital means, the benefits writing possess as a language learning tool are unquestionable. Previous research has explored the differences between digital and pen-and-paper L2 writing in terms of writing quality and feedback practices (e.g., Cheung, 2016; Li, 2006), and more recent research has continued this trend (McBride & Garcés-Manzanera, 2022). Despite growing interest in examining the internal variables that influence L2 students' perceptions of both digital and traditional L2 writing, no empirical evidence has been provided regarding their association. Thus, this paper aims to analyze the perceptions of undergraduate students by observing potential relationships between different dimensions in digital and traditional L2 writing. These dimensions will be addressed from the perspective of affective variables and student preferences. Data were collected from undergraduate students in English Studies and Primary Education programs (ranging from first to fourth year). An online questionnaire was administered to 151 participants to examine the associations between digital and traditional writing – both within and across each mode. To analyze the data, a series of correlational tests were performed across the different variables. The preliminary findings suggest the existence of several associations in the context of L2 writing.

Firstly, there appears to be a correlation between keyboarding skills and text structuring when using pen-and-paper writing. Secondly, the ability to structure text in traditional writing seems to be linked to comfortable writing practices in the L2 when using digital environments. Thirdly, there is some indication of a relationship between the extent of handwriting training and the challenges encountered in digital writing within the L2. Lastly, a stronger correlation is observed between conventional writing thought processes, such as text structuring, and a preference for digital writing.

PALABRAS CLAVE

CORRELATIONAL STUDY, DIGITAL WRITING, L2 WRITING, PERCEPTIONS, TRADITIONAL WRITING

IMPROVING THE PRONUNCIATION OF PROBLEMATIC /V/ IN SPANISH LEARNERS OF ENGLISH USING INTRALINGUAL DUBBING ACTIVITIES

LUCAS BAEYENS
Universidad de Castilla-La Mancha

Within English as a Foreign Language (EFL) educational environments, the field of pronunciation has always been a real headache for teachers for a number of reasons (Celce-Murcia et al., 1996), including lack of knowledge about the area or ignorance on how to implement it correctly or the tools necessary for it. Pronunciation and intelligibility are of key importance today, in an interconnected world where the English language is the *lingua franca* of the globe and communicating effectively and intelligibly is vital for everybody (Jenkins, 2000).

In this sense, teaching our students how to practice and improve specific aspects of pronunciation that are problematic for intelligibility and that

can also be especially complicated for them can enrich the development of their oral and communicative skills. This is the case of the voiced labiodental fricative consonant /v/, particularly complicated for Spanish students of English due to the intrinsic characteristics of the phoneme, and which tends to be pronounced by them as a bilabial plosive /b/ or fricative [β̞] consonant (Walker, 2010; Rogerson-Revell, 2011). This phenomenon could lead to pronouncing words like *vote* and *boat* identically, leading to intelligibility problems and, therefore, hindering communication.

One of the most innovative and motivating fields in recent language teaching environments has been the application of audiovisual translation activities in general and dubbing activities in particular, offering very promising results in various areas and skills, such as vocabulary acquisition, general speaking skills, intonation or fluency (Chiu, 2012; Sánchez-Requena, 2018; Talaván & Costal, 2017). However, the application of this type of activities in the improvement of the pronunciation of problematic phonemes had never been considered.

The present study, therefore, offers an answer to the question of whether intralingual dubbing activities could be beneficial for improving the pronunciation of the fricative consonant /v/ in intermediate-level Spanish students of English. For this, a total of 71 participants, divided into an Experimental Group (EG) and a Control Group (CG), performed various pre- and post-test recordings (with the EG performing dubbing activities in between), which were later compiled and analysed.

The p-values obtained after applying the Wilcoxon and Mann-Whitney tests, used to establish comparisons between the different data sets, offered very positive results in this regard, indicating an improvement in the pronunciation of the consonant in the EG at an immediate and short-term level. especially when the phoneme appeared in initial or intervocalic positions. In contrast, the CG showed no improvement, with very similar results during the various experimental phases.

The results obtained are in line with recent research carried out on the use of dubbing activities to improve oral skills (Lertola, 2019), and provide necessary and interesting information on how the application of

this type of innovative, motivating activities offers versatile, simple and powerful solutions in the improvement of the pronunciation of problematic English phonemes.

PALABRAS CLAVE

AUDIOVISUAL TRANSLATION, DUBBING, ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE, INTELLIGIBILITY, PRONUNCIATION

EL PORTAFOLIO DIGITAL EN LA CLASE DE ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA: ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA CON ALUMNADO UNIVERSITARIO

MARTA PAZOS ANIDO
Universidad de Oporto

El uso del portafolio digital como herramienta de aprendizaje es cada vez más frecuente en la enseñanza superior. Este instrumento, cuando se concibe como un espacio de aprendizaje y no como un simple repositorio de trabajos, promueve un aprendizaje activo, en el que el estudiante se convierte en el centro del proceso. En consecuencia, el portafolio puede contribuir al desarrollo de distintas competencias, como la autonomía, la creatividad, la competencia reflexiva, la competencia comunicativa y la competencia digital, proporcionando así múltiples beneficios para el aprendizaje del alumnado. Además, su formato digital le aporta características como la multimodalidad, la interactividad y el dinamismo, que pueden hacerlo más atractivo para los estudiantes.

En el ámbito de la enseñanza de Español Lengua Extranjera en la Universidad de Oporto, concretamente en las asignaturas semestrales de Español A1 y Español A2, tras varios años trabajando con el portafolio físico como instrumento para recoger las muestras escritas de los estudiantes y promover su autonomía y su reflexión acerca del aprendizaje,

este curso 2022-2023 hemos implementado el portafolio digital. Para su construcción, se solicitaron muestras escritas de aprendizaje obligatorias y otras opcionales, una reflexión sobre dichas muestras y sobre la elaboración del portafolio en general y una autoevaluación a partir de rúbricas. La realización de este portafolio es obligatoria y es un componente más de la evaluación de la parte escrita de la asignatura. Con el cambio del formato en papel al formato digital se pretendía que el alumnado se sintiera más motivado para ejecutar las tareas de producción escrita, se animara a incluir otras muestras de aprendizaje formal o informal, más allá de las obligatorias, y que desarrollara su competencia escrita y, a la vez, su competencia digital.

A fin de conocer la opinión de los estudiantes acerca de la utilidad de este instrumento y de la comparación con el portafolio físico elaborado en el primer semestre, se diseñó y administró, al final del semestre, un cuestionario en línea dirigido a los 110 estudiantes que realizaron el portafolio digital, al que respondieron un total de 56 estudiantes. Los datos obtenidos del análisis de ese cuestionario y del análisis de las reflexiones del alumnado incluidas en el portafolio digital revelan que la experiencia fue bastante satisfactoria. Los estudiantes lo consideran una herramienta adecuada para poner en práctica los contenidos estudiados y para evaluar su progreso a lo largo del semestre. Asimismo, en relación con las ventajas para su aprendizaje, destacan que el portafolio les permitió desarrollar su competencia escrita, reflexionar más sobre el proceso de escritura y organizar mejor el aprendizaje, entre otras. Además, queda patente su preferencia, por diferentes motivos, por el portafolio digital en detrimento del portafolio físico.

Estos datos ofrecen una retroalimentación importante para el docente sobre el uso del portafolio digital en clase de lengua extranjera, sobre posibles mejoras que se pueden implementar en un futuro y también abren nuevas líneas de investigación.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA ESCRITA, ENSEÑANZA UNIVERSITARIA, ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA, PERSPECTIVA DEL ALUMNADO, PORTAFOLIO DIGITAL

EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN PRIMARY EDUCATION: ANALYSIS OF LINGUISTIC AND EMOTIONAL COMPETENCES, MOTIVATION AND ATTENTIONAL FOCUSING

IRENE CASANOVA MATA
Universidad De Castilla-La Mancha

Introduction: Undoubtedly, society and, therefore, the educative community, has encountered different changes, partially due to the new technologies that guide the teaching and learning process into meaningful interactive approaches (Guerreiro, 2014). Within these variations, educational contexts must aim towards the development and application of student-centred strategies to make students achieve an effective learning. In this vein, gamification, which refers to the application of game mechanisims in non-ludic contexts (Teixes, 2015), can promote a wide range of academic and personal values some students lack within the learning process.

Objectives: In light of the challenges in promoting an effective learning process, this project aims to investigate the impact of gamification within linguistic and emotional competences, motivation and attentional focusing with a 2-week gamified intervention.

Methodology: An empirical research with a mixed design is carried out. In this sense, the independent variable refers to the application of the gamified experience, whereas the dependent variables consider linguistic competence, motivation, emotional competence and attentional

focusing. Thus, a pretest-posttest design is applied to second-grade Primary Education students (N=24; 50% males; 50% females) belonging to a state school in Ciudad Real (Castilla-La Mancha), whose selection followed a non-probabilistic convinience sampling.

The participants of the study were divided into two groups: the control group (n=12; 50% males; 50% females), which undertook traditional ways of learning, and the experimental group (n=12; 50% males; 50% females), which followed the gamified experience based on students' interests (Among us, Superzings, dinosaurs and origami).

In order to attain the objective of the project, a pretest and posttest design is applied in quantitative terms (attentional focusing, motivation and linguistic competence) throughout the adaptation of different validated instruments, and in qualitative terms (emotional competence) throughout a semi-structured interview.

Results: Mean and standard deviation results were obtained within each quantitative dependent variable, obtaining significant differences within written comprehension in the linguistic competence posttest for the experimental group. The same can be said for the emotional competence, since positive generalisations were obtained for the experimental group after the gamified experience intervention.

Discussion: These insights coincided with some research carried out by García, García and Martín (2018), since the present project also contributed to enhance written production in students. Besides, students' participation and interest towards the English subject improved in the present project, as it ocurred in the investigation carried out by González (2017).

Conclusion: The gamified experience conducted reflects the benefits of gamification, since students' motivation, linguistic competence and attentional focusing have enhanced with a high interest and participation towards the English subject. These positive results can only be promoted if activities, exercises and experiences are based on students' interests, so that motivation is improved, leading to an effective language acquisition.

PALABRAS CLAVE

ATTENTIONAL FOCUSING, EMOTIONAL COMPETENCE, GAMIFICATION, LINGUISTIC COMPETENCE, MOTIVATION

LA TRADUCCIÓN COMO METODOLOGÍA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

ALICIA PICAZO IZQUIERDO
Universidad de Alicante

La enseñanza de una lengua extranjera es un proceso variable y a largo plazo. La tendencia actual con respecto al uso de la lengua materna en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera es negativa, pues existen numerosas corrientes que defienden metodologías en las que se simule la adquisición de la lengua materna para el aprendizaje de una segunda lengua. En este proyecto trabajamos con la combinación de lenguas inglés-español, lengua extranjera y lengua materna, respectivamente. Con este trabajo, queremos demostrar que, en ciertos casos, la traducción puede llevar a un mayor beneficio del alumnado, pues ya que contamos con una lengua adquirida con la que se pueden establecer relaciones lingüísticas, ¿por qué no hacer uso de ella y valernos de sus similitudes y diferencias? Los objetivos principales de este proyecto son conocer el panorama actual del español en el aula de inglés como lengua extranjera y desarrollar una metodología innovadora y eficiente para el proceso de aprendizaje de esta segunda lengua. Para la consecución de estos objetivos, nos adentramos en primer lugar en las aulas de inglés como primera lengua extranjera para conocer la realidad del uso del español a través de un cuestionario probabilístico intencional. En segundo lugar y con la información obtenida de la fase anterior, se diseña la

metodología basada en la traducción e interpretación. Los resultados más destacados que arroja el estudio de campo muestran un amplio uso del español en las aulas de inglés, especialmente en niveles más bajos, correspondiente a la necesidad comunicativa que no se puede solventar con el uso de la lengua que se está aprendiendo. A pesar de usar el español en el aula, solo un pequeño porcentaje utiliza la traducción como estrategia de contraste y observación lingüística. En lo referente al diseño de la metodología basada en la traducción, se plantean determinadas actividades y se aplican en aulas de cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria. Uno de los resultados más destacados que obtenemos al aplicar esta metodología combinada con otras metodologías tradicionales es que los alumnos y alumnas son capaces de identificar aspectos lingüísticos comunes y sienten cierta comodidad en el proceso de transferencia lingüística. Como conclusión, la traducción como metodología presenta ciertas ventajas en niveles bajos y medios, pero debe combinarse con otras metodologías para que los discentes no desarrollen anclajes demasiado fuertes con su lengua materna y se consiga la capacidad de abstracción lingüística necesaria para la adquisición de una lengua extranjera.

PALABRAS CLAVE

ADQUISICIÓN, INNOVACIÓN, LENGUA EXTRANJERA, METODOLOGÍA DOCENTE, TRADUCCIÓN

TRABAJANDO LA POSEDICIÓN EN EL AULA A PARTIR DE LOS ERRORES: CASO PRÁCTICO DE TRADUCCIÓN CIENTÍFICA

PAULA QUIJANO PEÑA
Universidad Europea del Atlántico

No cabe duda que la posedición ha ido en ganando protagonismo en los últimos años dentro del sector y del proceso de traducción, tal y como lo hicieron en su día las herramientas TAO. Por ello, existe la posibilidad de que la posedición se convierta de manera paulatina en una tarea más dentro del proceso de traducción y, por tanto, que progresivamente se requiera contemplar la posedición dentro de las futuras competencias del traductor.

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar la aplicación práctica de la posedición en el aula de Traducción Científica a partir de un caso práctico llevado a cabo con estudiantes de 3.º curso del Grado en Traducción e Interpretación y Lenguas Aplicadas en el curso 2022/2023. En dicho caso práctico, se planteó el uso de la posedición como medio didáctico como primera toma de contacto con esta práctica para aprender a identificar tanto los errores más recurrentes en el uso de esta como la necesidad de la figura del traductor tras un proceso de traducción automática.

Para ello, se mostrará la secuencia llevada a cabo desde la primera lectura del texto encomendado, seguido de la presentación de las herramientas de traducción automáticas presentadas para, finalmente, concluir con los resultados obtenidos de dicha práctica. Asimismo, se valorarán las ventajas y desventajas de la posedición en el aula a través de una reflexión sobre los resultados de este caso práctico y, por último, se propondrán futuras aplicaciones de cara a seguir trabajando las competencias requeridas en el perfil del traductor poseditor.

PALABRAS CLAVE

DIDÁCTICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, POSEDICIÓN, TRADUCCIÓN, TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA

EL CHINO MODERNO EN LAS AULAS: DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS ERRORES PRODUCIDOS POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

CHIARA ULIANA
Universidad de Granada

La creciente importancia que tiene China en el panorama político y económico mundial ha traído un auge en la enseñanza y el aprendizaje de la lengua china. Esto se puede observar en el número creciente de estudios realizados en España y América Latina sobre la lengua china, pero si se hace una búsqueda rápida en la base de datos china CNKI (China Academic Journals (CD Edition) Electronic Publishing House Co., Ltd, s. f.) se puede observar cómo el análisis de errores principalmente se realiza con estudiantes de Estados Unidos o Asia. Por estas razones, presentamos un resumen de los errores más comunes cometidos por alumnado hispanohablante de chino como lengua extranjera de acuerdo con lo observado en el corpus creado para este estudio aplicando metodología cuantitativa y cualitativa. Este trabajo observa, analiza y categoriza los errores producidos por alumnado universitario hispanohablante que estudia chino como lengua extranjera con la finalidad de describir los tipos de errores encontrados. Se ofrece una selección ordenada de los mismos con fines didácticos y de formación del profesorado para entender con más profundidad las necesidades didácticas específicas de este idioma. Esta categorización tiene también el objetivo de observar desde cerca los errores y describir sus posibles causas, ofreciendo soluciones aplicables a la didáctica. Para concluir, durante la ponencia se presentarán terapias

que se aplicaron durante las clases de chino como lengua extranjera y los resultados obtenidos de las mismas.

PALABRAS CLAVE

ANÁLISIS DE ERRORES, APRENDIZAJE DE LENGUAS, CHINO MODERNO, DIDÁCTICA, ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS, LINGÜÍSTICA DE CORPUS

WOO-HOO, IT'S WOOCLAP TIME! SELF-REPORTED UNIVERSITY STUDENTS' PERCEPTIONS OF THE USE OF WOOCLAP IN THE EFL/EMI CLASSROOM

MARTA SÁNCHEZ CÓCERA
CLARA CANTOS DELGADO
Universidad Complutense de Madrid

Wooclap is an online tool that can boost class participation and student engagement at all educational levels. In fact, its popularity in higher education has markedly increased in the last few years. This can be gathered from the increasing number of teaching innovation projects which tally this issue such as the one to which this research belongs: Proyecto INNOVA 46: Wooclap o VevoX?; the decisions of several major Spanish universities to obtain the institutional licence (UM, URJC, UC3M, UAH, UPV); and the development of assessment models through Wooclap (Pérez-Marín 2022). Moreover, even though Wooclap is known to be useful when teaching content subjects such as medicine (Grzych & Schraen-Maschke, 2019; Marin et al, 2021), and journalism (Catalina-García & García Galera 2022), among many others, less research has been conducted in the implementation of this tool for TESOL and EMI environments. Consequently, the purpose of this study is to provide a blueprint for the use of Wooclap and calibrate the

advantages and disadvantages of using this tool in content classes in the field of linguistics (such as discourse analysis), and in EFL classes (B2 level). In addition, this presentation aims to show the potential of Wooclap in fostering student interaction and engagement and in facilitating the learning process. To these ends, this paper will present sample Wooclap activities carried out in classes of the Degree in English Studies (UCM) and will reflect on students' perceptions of this interactive tool.

References:

Catalina-García, B. y García Galera, M. C. (2022). Innovación y herramientas hi-tech en la docencia del periodismo. El caso de Wooclap. Doxa Comunicación, 34, pp. 19-32.

Grzych, G., & Schraen-Maschke, S. (2019, July). Interactive pedagogic tools: evaluation of three assessment systems in medical education. In *Annales de Biologie Clinique* (Vol. 77, No. 4).

Marin, J., Brichler, S., Lecuyer, H., Carbonnelle, E., & Lescat, M. (2021). Feedback from medical and biology students on distance learning: Focus on a useful interactive software, Wooclap®. *Journal of Educational Technology Systems*, *50*(2), 188-200.

Pérez-Marín, D. (2022). Propuesta de modelo de evaluación continua usando Wooclap en clases en línea de los Grados de Educación e Informática de la Universidad Rey Juan Carlos. *Propuesta de modelo de evaluación continua usando Wooclap en clases en línea de los Grados de Educación e Informática de la Universidad Rey Juan Carlos*, 641-658.

PALABRAS CLAVE

ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE, ENGLISH MEDIUM INSTRUCTION, INTERACTIVE LEARNING, WOOCLAP

GALEGAS PLURILINGÜES, UNA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COOPERATIVA APLICANDO UNA LESSON STUDY PLASMADA EN UN E-PORTFOLIO

Mar Fernández-Vázquez
Universidade de Vigo

Introducción: En la comunidad autónoma de Galicia, se ha reducido el número de hablantes de gallego entre la juventud, por causas que conciernen a la ruptura de la transmisión intergeneracional de abuelos a nietos y a la falta de oferta de ocio de calidad en lengua gallega, lo que ha ocasionado que el gallego sea la segunda lengua y el castellano, la primera.

Enfoque: En base a leyes educativas de ámbito autonómico y europeo y de la planificación lingüística que se está desarrollando en el sistema universitario gallego, se propone una investigación-acción cooperativa denominada "Galegas plurilingües", concebida como un proyecto docente a favor del uso habitual de la lengua gallega.

Objetivos: Se persigue, como objetivo principal, una defensa de la lengua gallega como patrimonio colectivo; y, como objetivos específicos, los de crear situaciones lingüísticas entre abuelos y nietos, entender al docente como productor de conocimiento y como figura clave de la transformación educativa y social, garantizar la adquisición de una competencia en igualdad en las dos lenguas oficiales de Galicia y promocionar la dinamización de la lengua gallega en los centros de enseñanza.

Metodología: Para desarrollar e implementar esta propuesta de investigación-acción cooperativa entre alumnado en formación del Grado de Maestros en Educación Primaria, matriculado en diversas materias ofertadas en las universidades gallegas, se ha aplicado la metodología de las Lesson Study y la presentación del proceso de dinamización lingüística del gallego en un e-portfolio final que recoge todo el proceso, desde el cuestionario inicial "Ponlas faladas", creado para establecer un

diagnóstico de partida, a las actividades creadas y descritas para fortalecer el uso habitual del gallego.

Discusión: El foco de atención de esta propuesta se centra en demostrar la pertinencia de perseguir el objetivo principal y los objetivos específicos apuntados, a la hora de diseñar e implementar un proyecto docente que potencie la defensa de la lengua gallega como patrimonio colectivo.

Resultados: La implementación parcial de esta propuesta entre amistades y familia como muestreo previo a la aplicación didáctica del recurso en las sesiones prácticas de distintas materias de lengua y literatura infantil, en las que se ha matriculado alumnado en formación del Grado de Maestro en Educación Primaria, ha permitido detectar la lengua gallega como un valor patrimonial que siempre se ha de defender.

Conclusiones: El cuestionario diseñado para establecer un diagnóstico de partida y las actividades creadas y descritas han permitido concluir que se han cumplido los objetivos principal y específicos establecidos al comienzo, al tiempo que se han reajustado seis niveles lingüísticos, jearquizados en orden ascendente para percibir el aumento de la competencia lingüística en lengua gallega.

PALABRAS CLAVE

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA, E-PORTOFOLIO., GALLEGO, LESSON STUDY, PATRIMONIO, PLURILINGÜISMO

MEDIA LITERACY: INNOVATING AND DEVELOPING CRITICAL THINKING IN THE FOREIGN LANGUAGE CLASSROOM

MARGARITA NAVARRO PÉREZ
Universidad de Castilla-La Mancha

We live in a highly digitalised world, where ICTs seem to be almost compulsory in the second language classroom in order to innovate. However, in this frenzy for innovation we tend to focus on form, on the tools and platforms we can use in order to teach, making the content we deal with more attractive and relevant for our students. This generation of students who are generally referred to as the digital natives, are more literate than any previous generations in the use of technologies. As teachers we're also faced with further challenges, whereby the widespread use of AI devices and apps further difficult/aid our teaching and evaluating practice. We are therefore faced with a rapidly changing educational environment, however, doesn't this generational and social change also imply that further and more profound changes need to be carried out, not only as far as methodology is concerned, but also in terms of content and evaluation?

A highly mediated society calls for urgent attention to critical thinking and analysis, and the foreign language classroom is the ideal arena for this. The subject of second language teaching lends itself to dealing with a wide arrange of topics, for as long as our final objective of teaching the foreign language is covered. Now, more than ever, innovating and renewing methodologies proves to be of paramount importance in our ever changing and developing teaching environment. The purpose of this paper is that of pointing out the importance of implementing media literacy as part of our curriculum, or at the least including it, even if tangentially, in as many occasions as possible.

Thus, after analysing students' literacy in terms of the use of the many digital devices at their hand, media literacy proves to be the next logical step if our society is to develop along with, and not detrimentally in

relation to technological advances. In addition, and informed by the works of academics where media education is an option in the national curriculum, this paper offers guidelines and dynamics to be used in the second language classroom, or other subjects as a matter of fact, in order to guide our students towards critical thinking, a highly needed skill in an era when information bombards us and the digital artifacts that we use keep a record of our every 'move' in order to provide a so-called more personalised experience. The latter being dangerously close to a market motivated decision rather than to a concern about the well-being of the user.

PALABRAS CLAVE

CRITICAL THINKING, INNOVATION, MEDIA LITERACY, SECOND LANGUAGE TEACHING

ENSEÑAR LA CREACIÓN LITERARIA EN CLASE DE LENGUA FRANCESA (COMO TERCERA LENGUA) EN LA UNIVERSIDAD

ADELINE HOUZÉ
Universidad de León

La enseñanza de una lengua extranjera pasa a veces por la búsqueda de la originalidad productiva de los estudiantes. Efectivamente, como profesora de Lengua Francesa de nivel B1 en una carrera de Filología Moderna: Inglés en una universidad española, a menudo he podido comprobar cómo los estudiantes caen en trivialidades a la hora de realizar una producción de carácter creativo, incluso cuando el nivel de conocimiento del francés es elevado. A modo de ejemplo, las descripciones de personajes o paisajes carecen de relieve y los estudiantes tienden a crear frases simples tanto desde un punto de vista sintáctico como léxico. Los intentos por volver a estudiar lecciones como el vocabulario de la descripción para que los estudiantes produjeran contenidos originales

fueron en vano hasta ahora. No obstante, durante el curso 2022-2023 enfocamos la descripción desde un punto de vista más literario puesto que llegamos a preguntarnos cómo enriquecer las producciones de los estudiantes sin que decaiga por una parte la comunicación entre pares en el idioma meta y por otra parte sin que los estudiantes tengan la sensación de repetición de contenido.

Se presentarán tres metodologías utilizadas en clase. La primera llamada *jigsaw classroom* creada por el psicólogo americano Aronson en 1978, es una metodología activa que pone de relieve el aprendizaje cooperativo. Mediante esta metodología, los estudiantes llegaron a explicar la teoría de cómo describir a un personaje de forma literaria: qué decir y cómo decirlo aplicando luego esa teoría en una descripción de imágenes de personajes generadas previamente con la IA *Midjourney*. Se aplicó la segunda metodología, basada en el pensamiento divergente, mediante unos talleres de escritura creativa de los cinco sentidos cuya tarea final era describir un paisaje gracias a la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Con ello, enseñamos a los estudiantes que la vista no era el único sentido para describir una escena. El tercero fue un método más tradicional y expositivo mediante el cual los estudiantes tuvieron que exponer una temática cultural sobre la Francia del siglo XVIII. Después de cada exposición, los estudiantes especialistas en el tema tenían que hacer unas preguntas a los oyentes en forma de juego o de quizz. Después de haber aplicado estas tres metodologías, hemos comprobado cuáles eran las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas y de qué manera se pueden resolver los problemas de cara al futuro.

Después de haber llevado a cabo ese proceso de enseñanza-aprendizaje, se pidió a los estudiantes que crearan unas producciones escritas de género de terror inspirándose en historias orales generadas en clase y aplicando todo lo aprendido: la descripción de personajes y de paisaje, los cinco sentidos y por último la inclusión de contenido cultural con el fin de dar más credibilidad y profundidad a los relatos. Para ello analizamos el vocabulario empleado, las figuras literarias, la descripción usando los cinco sentidos así como los elementos históricos presentes.

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE COOPERATIVO, CREACIÓN LITERARIA, MÉTODO EXPOSITIVO, PENSAMIENTO DIVERGENTE