



X Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)

Espais d'aprenentatge: agents de canvi a la universitat

Mostrar sessions

Resum de la sessió

Sessió

SM 9

Hora: Divendres, 06/07/2018: 9:00 - 10:30

Ponències

¿Podemos visibilizar el clima emocional de un aula virtual? Una aproximación a través de machine learning.

Modesta Pousada, Santi Caballé, Eulàlia Hernández, Jordi Conesa, Beni Gómez-Zúñiga, Manuel Armayones

Universitat Oberta de Catalunya, Espanya

Este trabajo presenta los primeros resultados de un proyecto de innovación docente llevado a cabo en la Universitat Oberta de Catalunya. El proyecto consiste en el desarrollo de una herramienta para medir y representar el clima emocional de un aula virtual, a lo largo del curso.

Esta representación permitiría a los profesores detectar momentos críticos (como ansiedad justo antes de una fecha límite o confusión frente a una nueva tarea), para realizar intervenciones oportunas y efectivas.

Implantació de google apps en una universitat online: El cas de la UOC

Eva P. Gil Rodríguez, Jose Luis Monte Galiano

Universitat Oberta de Catalunya, Espanya

Les google apps son una plataforma innovadora i en evolució constant, que respon a la majoria de necessitats comunicatives i de treball col·laboratiu. La implantació de les google apps a la UOC és un projecte innovador i altament transformador, que pretén dotar d'eines col·laboratives i d'alta productivitat a tots els actors que hi intervenen en la docència, gestió i governabilitat de la institució.

Una simulación de roles con clientes reales: cómo diseñar una campaña de marketing online desde la Universidad

Silvia Espinosa Mirabet, Pepa Badell, Aída Fuentes

Universitat de Girona, Espanya

Describiremos una experiencia docente de marketing online desarrollada en el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad de Girona. Es un APP un tanto singular: se ha trabajado con 80 estudiantes; eran alumnos de 2º curso, por lo que sus habilidades y conocimientos (incluso técnicos) no eran, a priori, muy profundos. Y finalmente, por trabajar con 6 clientes reales diferentes. El proyecto consta de web corporativa (incluye un blog) y cuentas en Twitter, Facebook e Instagram

Botter, un robot personal para los estudiantes noveles de la Universitat Oberta de Catalunya.

Beni Gómez-Zúñiga, Manuel Armayones, Eulàlia Hernández, Modesta Pousada, Santi Caballé, Jordi Conesa, Xavi Aracil, Francesc Santanach

Universitat Oberta de Catalunya, Espanya

El proyecto que presentamos consiste en facilitar al estudiante un robot sincronizado con canales de información de la UOC, para que le vaya dando información personalizada y actualizada de sus aulas. El robot establecerá con el estudiante una comunicación persuasiva y motivadora, basándose en la teoría de los hábitos, de la autodeterminación y la gamificación. Con todo, se dinamizará el proceso formativo, mejorará el acompañamiento y el estudiante tendrá una mejor experiencia de su aprendizaje.

Anàlisi del disseny i implementació de la metodologia de classe inversa en una assignatura optativa del Grau d'Enginyeria Mecànica

Ingrid Martorell, Marc Medrano, Lidia Rincón

Universitat de Lleida, Espanya

L'aprenentatge amb *flipped learning* està guanyant popularitat en l'àmbit universitari de tot el món. En aquest treball es presenta l'experiència de classe inversa durant els cursos 2015-16 i 2016-17 en l'assignatura optativa Instal·lacions III, de 4rt curs del Grau d'Enginyeria Mecànica de la Universitat de Lleida. Es descriuen les modificacions metodològiques, les eines virtuals desenvolupades i les primeres anàlisis de valoracions per part d'alumnat i professorat.

El uso de la mensajería instantánea en el ámbito universitario. Pros y contras

Joan-Francesc Fondevila², Joaquín Marqués¹, Pedro Mir³

¹UB / ESRP (Escola Superior de Relacions Públiques), Espanya; ²Universitat Pompeu Fabra /departament de Comunicació; ³Universidad de Navarra

Esta investigación analiza de qué manera impacta el uso de los servicios de mensajería instantánea en el entorno universitario y qué consecuencias genera en el comportamiento de los estudiantes. Se trabajó sobre la aplicación WhatsApp y la utilización que de ella hacen los universitarios. Para ello se han utilizado técnicas cualitativas y cuantitativas que han permitido determinar el uso que se le muestra da a las distintas opciones de ofrece el servicio de la mensajería instantánea.