

Mostrar sessions

Sessió

SO 2.2: Sessió Oral 2.2 - Metodologies, estratègies i espais d'aprenentatge

Hora: Dimarts, 04/07/2023: 16:30 - 17:30

President de la sessió: Pere Cornellà

Ponències

AVATREQ: plataforma digital per formar i avaluar la competència del treball en equip

Sara Malo Cerrato, Anna Planas i Lladó, Joan Josep Suñol Martínez, Joan Pujol Planella, Gerard Arbat Pujolràs, Lidia Feliu Soley, Carolina Martí Llambrich

Universitat de Girona, Espanya

El TE (treball en equip) és una competència transversal present en la formació universitària i molt valorada pels ocupadors. Es presenta la plataforma AVATREQ que aglutina material formatiu i recursos per la formació i l'avaluació del treball en equip. Es descriu com s'han creat els recursos, fonamentalment dos qüestionaris (individual i grupal) per autoavaluar i avaluar per companys el TE, i es presenten les potencialitats d'aquestes eines per millorar el TE a través de la plataforma digital.

La càmera fotogràfica analògica i la càmera del mòbil com a eines d'aprenentatge de la fotografia

Jaume Escofet Soteras

Universitat Politècnica de Catalunya, Espanya

Es presenta el disseny d'una assignatura de Fotografia per a estudiants de grau. Els materials que es faran servir seran: Càmeres analògiques, dispositius de revelatge analògic, telèfons mòbils i software de processament de la imatge d'ús lliure. Es compararan els processos analògic i digital de registre de la imatge i s'analitzaran els paràmetres de la presa fotogràfica. Finalment es digitalitzaran les imatges analògiques a fi de poder-les processar digitalment i compartir entre el alumnes.

Anàlisi cega de treballs grupals mitjançant una rúbrica en el context d'una innovació docent per la millora de l'escriptura acadèmica

Montserrat Celdrán, Rodrigo Serrat, Josep Fabà, Esther Pérez Sedano, Feliciano Villar, Magda Rivero García

Universitat de Barcelona, Espanya

El projecte tenia com a objectiu millorar les competències d'escriptura acadèmica al grau, fent ús d'una guia i una rúbrica. Es van recollir els treballs dos cursos i es van seleccionar 15 per curs de forma aleatòria i van ser valorats de forma cega. Els resultats apunten a una millora però no significativa en algunes de les dimensions estudiades, com ara l'especificació més clara en els objectius de treball, la selecció d'idees a la introducció o la millora a la citació/referència.

Cos i pronúncia: un tàndem imprescindible?

Josefina Carrera-Sabaté¹, **Patricia Lopez Garcia²**, Clàudia Cols Aguadé¹

¹Universitat de Barcelona, Espanya; ²Universitat de València

Un dels postulats del sistema verbotalon és que la parla és el resultat de tot el cos. L'objectiu de la proposta és triple: d'una banda, descriure els canvis que sofreixen vocals del català en diferents posicions i moviments; d'una altra banda, observar quina implicació té l'ús de gestos en la millora de sons del català en adolescents amb l'espanyol L1; finalment, aplicar les observacions en un entorn TIC de millora de la pronúncia.

Adaptació del joc de taula Timeline per explicar història en una assignatura de màster

Jorge Moya Higuera, Verónica Estrada Plana, Nuria Vita Barrull, Elena Lacomba Arnau, Jaume March Llanes

University of Lleida, Espanya

En aquesta comunicació presentem una adaptació del joc de taula Timeline per treballar continguts d'història a l'assignatura Fonaments Científics i Professionals de la Psicologia Sanitària del Màster de Psicologia General Sanitària. Després de jugar, l'alumnat va respondre a preguntes tipus test amb una execució semblant a altres anys on es va fer una sessió més tradicional. També es va valorar l'opinió subjectiva. Així, els jocs de taula permeten fer classes lúdiques que generen aprenentatge.

Avaluació de l'ús del rol-playing per a l'aprenentatge vivencial de competències relacionades amb la intervenció en drogodependències en el Grau d'Educació Social

Fran Calvo

Universitat de Girona, Espanya

L'educador social especialitzat en drogodependències, que requereix de tècniques, capacitats, competències i habilitats concretes. L'objectiu d'aquesta recerca és avaluar l'ús del rol playing (RP) com a estratègia vivencial d'aprenentatge. Es va desenvolupar un estudi qualitatiu fenomenològic (anàlisi de contingut temàtic) del discurs d'un grup de 28 alumnes. Els principals resultats indiquen que el RP és una mètode eficaç per a millorar les competències relacionades amb la intervenció directa.

APRENENTATGES I SATISFACCIÓ DE L'ESTUDIANTAT D'INFEMERIA AMB UNA ACTIVITAT COIL MITJANÇANT SIMULACIÓ CLÍNICA

Marta Roqueta Vall-Ilosera, Anna Bonmati Tomàs, Gloria Reig Garcia, Sandra Gelabert vilella, David Camara Liebana, Josep Olivet Pujol, Carme Malagón Aguilera, Susana Mantas Jiménez, Cristina Bosch Farré

Departament Infermeria. Universitat de Girona, Espanya

Es presenten els aprenentatges i la satisfacció de l'estudiantat d'infermeria amb un COIL amb simulació clínica (Girona-Coventry). Estudi qualitatiu mitjançant diari reflexiu (n=12). L'anàlisi va destacar: aprenentatges, aspectes positius i debilitats i valoració global. Els aprenentatges es relacionen amb competències transversals i culturals i la millora de l'habilitat clínica. L'estudiantat es mostra satisfet i concreta aspectes positius i debilitats que aporten punts a de millora.

