

Programa del congreso

Sesión

SO 3.3: Sesión Oral 3.3 - Metodologías, estrategias y espacios de aprendizaje

Hora: Miércoles, 05/07/2023: 9:30 - 10:30

Presidente de la sesión: Marta Lopez

Ponencias

Experiencia en el uso del Flipped Classroom como apoyo en el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios

Luz Arely Trujillo Gómez, María del Rocío Carranza Alcántar, Alma Azucena Jiménez Padilla, Horacio Gómez Rodríguez

Universidad de Guadalajara, México

Se presenta un estudio cuyo objetivo fue analizar la influencia del método *Flipped Classroom*, en el aprendizaje del Derecho con estudiantes universitarios. Se empleó una metodología cuantitativa, con diseño cuasi experimental, con un alcance descriptivo. Los resultados muestran que la implementación del *Flipped Classroom* beneficia el aprendizaje, además se expone que una planeación estructurada en métodos innovadores es favorecedora para cumplir con las dimensiones del Aprendizaje significativo.

Aprendizaje y Servicio en la Universidad: Experiencia en la educación presencial post-pandemia

Sylvana Valdivia

PUCP, Perú

El Aprendizaje Servicio es una metodología que promueve la interacción entre el estudiante universitario y su entorno. Esta se desarrolló en uno de los cursos de la Facultad de Educación de una universidad privada del Perú. Para ello se estableció una alianza con un organismo gubernamental que requería talleres de bienestar para los niños de la comunidad. De ese modo, los estudiantes planificaron, recibieron retroalimentación, realizaron ajustes a sus propuestas y ejecutaron diversos talleres.

¿Cómo evaluar a los estudiantes de 1º año de ingeniería durante las prácticas de laboratorio de química básica?

Gorka Gallastegui, Arrate Santaolalla, Junkal Gutierrez

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), España

El objetivo de este trabajo se centra en el análisis del modelo de evaluación de las prácticas de laboratorio de la asignatura obligatoria Fundamentos Químicos de la Ingeniería, cursada por el alumnado de primero de diversos Grados en Ingeniería Industrial, en pro de una herramienta más objetiva que repercuta en la motivación del alumnado y permita mejorar el proceso de aprendizaje.

When Artificial Intelligence meets Psychology - Development and implementation of a Teaching Innovation Project using board-games to teach Cognitive Processes

Marta Borrueco, Anna Jordana, Miquel Torregrossa, Yago Ramis

Universitat Autònoma de Barcelona, Espanya

This work aims to present the design and implementation of a Teaching Innovation Project set in the "Cognitive Processes" subject of the Artificial Intelligence (AI) Degree. The goal of the project was to transfer the contents of the subject to the creation of a board game. The project involved 46 first-year AI students, and it was implemented throughout an academic semester. Students found the project innovative and enjoyable, as well as an opportunity to improve relationships between peers.

Utilizar la inteligencia artificial mediante la herramienta ChatGPT como nueva metodología de enseñanza-aprendizaje en estudios universitarios

José Antonio Vigario Castaño¹, Ana María González Martín²

¹UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO, España; ²UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO, España

Las metodologías de enseñanza-aprendizaje van cambiando con el tiempo, incorporan nuevas revoluciones tecnológicas y sistemas para solucionar los problemas e inconvenientes que se encuentran los discentes a la hora de superar sus asignaturas. Mediante el presente estudio se pretende dar a conocer de una forma más extensa, detallada y dinámica las posibilidades que ofrece ChatGPT en el proceso, para que el alumno universitario pueda superar desde la motivación y la participación sus objetivos.

LOS RECURSOS INTERACTIVOS, ¿HAN VENIDO PARA QUEDARSE?

Ainoa Escrich¹, Javier Palazón², Elisabeth Moyano¹

¹Universitat Pompeu Fabra, Espanya; ²Universitat de Barcelona, Espanya

Los recursos interactivos presentan elementos auditivos y visuales que permiten la personalización del aprendizaje, la motivación del estudiante, y el desarrollo de las competencias digitales, facilitando la recuperación, comprensión y retención de contenidos. En este escenario, la creación de contenido interactivo durante la COVID-19 mostró ser provechosa para el aprendizaje. Actualmente, éstos siguen siendo de utilidad como complemento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Acompañamiento formativo en la elaboración del Trabajo de Fin de Grado

Susana Orozco Martínez, Amparo Chumacero Ruiz

Universitat de Barcelona, Espanya

El proceso de elaboración del trabajo de fin de grado cierra la etapa formativa universitaria y abre a una proyección profesional. Este tránsito resulta crucial en la vida del alumnado dado que supone una revisión de los aprendizajes, a la vez que posibilita decir con voz propia planteamientos, conclusiones y aportaciones al área profesional.

Nos preguntamos por el sentido formativo del proceso, sobre cómo se acompaña con una perspectiva pedagógica que profundice en lo que sucede y cómo sucede.

