

Sesi3n

S.Oral 1.6

Hora:

Mi3rcoles, 09/07/2025:

9:00 - 10:30

Ponencias

Realitat Augmentada: una nova eina per a l'ensenyament d'enginyeria mecànica. Innovaci3n docent a Teoria de M3quines i Mecanismes a la UPC

Joan Puig-Ortiz, Rosa Pàmies-Vilà, Lluïsa Jordi Nebot

Universitat Politècnica de Catalunya, Espanya

Aquest treball presenta una aplicaci3n de Realitat Augmentada (RA) per a l'assignatura Teoria de M3quines i Mecanismes. Desenvolupada amb Unity, permet interactuar amb models 3D mitjançant dispositius mòbils. La metodologia inclou: desenvolupament de models 3D, implementaci3n d'escenes, creaci3n d'ícones i integraci3n de funcionalitats interactives. Els resultats mostren alta satisfacci3n i destaquen millores en la comprensi3n, la facilitat d'ús i la flexibilitat per revisar les pràctiques.

DESENVOLUPAMENT D'UNA PLATAFORMA DIGITAL PER FACILITAR EL SEGUIMENT I LA TUTORITZACI3N CLÍNICA EN INFERMERIA

Rosa D. Ravent3s Torner, Leticia Bazo Hern3ndez, Maríia Roser Cuesta Martínez, Josep Barcel3 Prat, Silvia Reverté Vilarroya, Maríia Jim3nez Herrera

Universitat Rovira i Virgili, Espanya

Aquest projecte desenvolupa, avalua una aplicaci3n digital per millorar el seguiment dels estudiants d'infermeria en pràctiques clíniques, utilitzant la metodologia Design-Based Research (DBR). L'aplicaci3n inclou guies d'avaluaci3n i rúbriques elaborades per coordinadors acadèmics. La seva eficàcia es valorarà amb l'Escala SUS i enquestes de satisfacci3n. Es preveu alta usabilitat i millor comunicaci3n, amb potencial per a ser replicada en altres àmbits educatius malgrat algunes limitacions.

Formaci3n Te3rica i Pràctica per a Pilots en el Curs DA20

Yuri Mas3 Uzcudun, Enrique Saavedra Orellana, Toni Vallès-Català, Dolors Pellicé Salvat

Centre d'Estudis Superiors d'Aviaci3n (CESDA), Espanya

El curs DA20 és una innovaci3n dissenyada per oferir una formaci3n integral a futurs pilots abans del seu primer vol. Combina teoria i pràctica amb un enfocament en l'avi3 DA20, seguint les noves directrius ICAO.

Dividit en vuit mòduls, inclou visites a Operacions de vol i sessions de vol real i simulats. L'avaluaci3n integra proves escrites i una prova oral prèvia al vol.

Es busca explorar l'experiència educativa del curs a través de notes de vol, número d'incidents i qüestionari de satisfacci3n.

Anàlisi d'un vídeo-tutorial com a mètode d'aprenentatge

Elena Iborra^{1,2,3}, Júlia Bonell², Paula López^{2,3}, Malka Huici^{2,3}

¹Universitat de Barcelona, Espanya; ²Hospital Universitari de Bellvitge; ³BioHeart-Idibell

Es proposa un estudi pre/post quasi experimental per avaluar la influència d'un vídeotutorial en realitzar una tècnica quirúrgica vascular. Anàlisi objectiva revisant vídeos i imatges.

S'analitza resultats en 32 alumnes de medicina detectant que un 96,87% milloren post-videotutorial. Cursos superiors tenen millors resultats, i major capacitat de millora. També millors resultats si tenen experiència en sutures i/o en costura.

Els videotutorials són útils per adquirir i/o perfeccionar habilitats.

COM UTILITZEN EL CHATPDF (IA) ELS FUTURS MESTRES D'EDUCACI3N INFANTIL? CREACI3N DE RÚBRIQUES D'AVALUACI3N DE RESOLUCI3N DE PROBLEMES

Gemma Sala Sebasti3, Adriana Breda, Yuly Vanegas, Vicenç Font

Universitat de Barcelona Q0818001J, Espanya

S'analitzen els criteris considerats per les futures mestres d'Educaci3n Infantil al confeccionar una rúbrica d'avaluaci3n de resoluci3n de problemes mitjançant ChatPDF. S'analitzen els prompts emesos i les rúbriques en base als criteris del marc RISEN i el constructe Criteris d'Idoneïtat Didàctica. Es conclou que cal formar les futures mestres sobre com dur a terme la interacci3n amb el ChatPDF i proporcionar criteris per poder millorar els prompts fins a aconseguir respostes considerades adequades.

EVOLUCIÓ DE L'ÚS DEL CAMPUS VIRTUAL A LA UNIVERSITAT DE LLEIDA: UN ESTUDI COMPARATIU ABANS, DURANT I DESPRÉS DE LA PANDÈMIA

Òscar Flores Alarcia, Noemí Verdú Surroca, Enric Brescó Baigés

Universitat de Lleida, Espanya

L'estudi analitza l'evolució d'ús del campus virtual de la UdL entre els cursos 2018-19 i 2023-24, segons dades recollides amb una eina d'estadístiques. La pandèmia de la COVID-19 va accelerar l'adopció de videoconferències, recursos i activitats, i tot i la posterior disminució, algunes eines mantenen nivells d'ús més alts que abans. Així, es mostra com la pandèmia va transformar les pràctiques docents i va consolidar l'ús de tecnologies educatives a llarg termini.

ELS VÍDEOS CURTS COM A EINA PER A LA COMUNICACIÓ I L'ENSENYAMENT DE LA CIÈNCIA. L'EXPERIÈNCIA DE PONTE BATA

Aythami Soto Rodríguez, Josep Duran Carpintero, Albert Poater Teixidor

Universitat de Girona, Espanya

En els darrers anys s'ha popularitzat un nou format de vídeo breu i gravat en vertical. Aquest format ofereix als docents i divulgadors científics actuals una oportunitat per fer accessible el contingut científic a una audiència més àmplia i jove. En aquest estudi s'analitzen les diferències principals entre TikTok i YouTube Shorts utilitzant dades dels canals PonteBata (1,2 M subscriptors). Els resultats mostren patrons de consum similars, però amb diferències rellevants.

EXPERIA: REPOSITORI D'EXPERIÈNCIES D'APRENTATGE PER PROJECTES (APP)

Manuel Alcalà Vilabella, Andrea Bikfalvi, Francisco Javier Espinach Orús, Silvia Espinosa Mirabet, Ines Ferrer Real, Gerusa Giménez Leal, Pilar Marques Gou, Fernando Julián Pérez, Jaume Puig Bargués, María Rosa Suñer Soler

Universitat de Girona, Espanya

Es presenta una plataforma online d'experiències aplicades d'Aprentatge per Projectes (APP) desenvolupades en diferents àmbits de coneixement universitari. El propòsit d'aquest web és reunir en un mateix entorn exemples viables per facilitar la feina al professorat que té interès en desenvolupar una assignatura mitjançant un APP. La plana web anirà creixent en contingut, seguint una fitxa intuïtiva que desgrana la planificació de l'APP des de la descripció del projecte fins a la seva avaluació

De l'aula a l'empresa: Resultats i impacte d'una iniciativa d'aprenentatge basat en reptes

Ariadna Llorens, Jasmina Berbegal-Mirabent, Lluís Monjo, Marta Musté-Rodríguez, Ignasi Perat, Jordi Segalàs

Universitat Politècnica de Catalunya, Espanya

El projecte InnoCrowd ha creat un entorn de treball col·laboratiu entre entitats i l'Escola Politècnica Superior de Vilanova i la Geltrú mitjançant una plataforma de *crowdsourcing*. Aquesta iniciativa ha permès desenvolupar projectes reals que integren coneixements i habilitats de diverses assignatures utilitzant l'aprenentatge basat en reptes. Amb un retorn positiu per part de l'estudiantat, InnoCrowd busca donar suport a empreses, entitats i administracions públiques del territori.